

*Concepção, Materialização  
e Métodos (CMM):  
elaboração e execução  
de processos e projetos  
favorecidos pelo  
sincretismo e serendipidade  
na jornada aspiracional*

**André Martins da Matta**

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP, Brasil.

*E-mail:* andredamatta2@gmail.com

**Célio Martins da Matta**

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP, Brasil.

*E-mail:* zcelio@yahoo.com.br

## RESUMO

Este artigo vem colocar em discussão formas de elaboração e execução de projetos e seus processos nos momentos em que a técnica e o conhecimento já atingiram um estágio entendido como o limite de encontrar as oportunidades para soluções durante uma jornada, permitindo que outras disciplinas, métodos ou crenças possam colaborar para encontrar e desenvolver novas possibilidades fluidas para a finalização de projetos. Adotaremos a religião por meio do sincrismo e a serendipidade como propostas de entendimento válido para o desenvolvimento de processos e projetos híbridos de arte e educação.

## PALAVRAS-CHAVE

Projeto. Religião. Arte.

## A JORNADA

Algumas vezes, para atingirmos um objetivo, adotamos práticas docentes para orientação de estudantes que, em geral, baseiam-se em metodologias e padrões conhecidos inclusive internacionalmente. Os modelos já conhecidos pela maioria das pessoas, com qualquer tipo de envolvimento, seja ele científico, seja acadêmico, seja corporativo, seja impulsivo, procuram e determinam maneiras de iniciar e finalizar um projeto com controles e testes ajustados, alinhados, que atribuem velocidade aos processos e com o menor desvio possível do objetivo e método padrão estipulados inicialmente.

O que esperamos é que a adequação da teoria à prática seja mais prazerosa e divertida. A ideia é manter os objetivos principais e todas as condições previamente estipuladas, como prazos, custos, suportes, público-alvo, legado e possibilidades de novas descobertas. O que diferenciamos é a forma do “fazer”. As experiências encontradas no “fazer” podem ser muito mais gratificantes e estimulantes quando encontramos desvios e tiramos proveito das situações adversas.

Quando existe predisposição para iniciar qualquer projeto, imediatamente pensamos em planilhas, controles e referências conhecidas, e damos pouca atenção para as experimentações que poderiam nos levar para caminhos muito além do motivo (objetivo) pelo qual iniciamos um projeto.

Com base nesse raciocínio, podemos assegurar que adotaremos uma condição exponencial de aceitação dos resultados dos processos realizados em cada fase de um novo projeto. Validamos todos os resultados alcançados como um novo universo de possibilidades para resolução de problemas e desafios ou buscamos soluções não óbvias no decorrer da jornada.

Vamos pressupor os questionamentos filosóficos intrínsecos ao início de um projeto. O que vamos fazer, por que vamos fazer e como vamos fazer é a tríade estrutural que dará equilíbrio às ações. As ações serão alimentadas pelo impulso do “fazer”, e os resultados variados serão utilizados para fortalecer esse alicerce provocativo à medida que as etapas dos processos são finalizadas.

De forma clara, os resultados das atividades realizadas devem ser classificados como satisfatórios quando chegamos ao esperado. Contudo, quando um resultado não alcança o objetivo pretendido, ele não será descartado. Na verdade, ele será repensado como nova possibilidade e tentativa, variante, indesejada ou ainda, e servirá como exemplo do que “não fazer” para continuar evoluindo nas fases do projeto.

Nenhum resultado é considerado errado. Todo resultado é considerado consequência ou produto de um teste ou experiência encontrados na realização de um processo. Aliás, esse processo será ser constantemente aperfeiçoado, como tudo que existe em nosso conhecimento real ou irreal, existente ou imaginário, material ou virtual, que pode estar em um lugar ou não e ressignificar em um “não lugar”.

Ao resultado de ocasião, sendo considerado correto ou não, iremos atribuir o conceito de serendipidade.

[...] é verdade que o mesmo poderá ter conhecimentos agregados por Serendipidade (também conhecido como Serendipismo, Serendiptismo ou ainda Serendipitia, que é um neologismo que se refere às descobertas afortunadas feitas, aparentemente, por acaso), é que é interessante se entender que a história da ciência está repleta de casos que podem ser classificados como serendipismo, então caso ocorra, o fato será também considerado e não descartado [...] (MATTA, 2011, p. 117).

Na prática, é o ato ou a capacidade de descobrir coisas boas por mero acaso e sem previsão. Aquilo que acontece simples e espontaneamente, porque deveria acontecer, independentemente da escolha da ação anterior e do resultado pretendido.

Os resultados sempre são considerados como degraus positivos e evolutivos na execução de processos e projetos, acumulam possibilidades e novos conhecimentos oriundos das falhas que antes eram desconsideradas tanto no desenvolvimento quanto na realização das atividades. Quando nos referimos a resultados de experiências e tentativas, voltamos a nossa atenção ao simples acaso no resultado e só consideramos a serendipidade quando este traz consigo uma descoberta satisfatória aleatória.

Iniciamos nossa jornada no grupo Concepção, Materialização e Métodos (CMM), em que definimos os tempos, os espaços, as ações e as descobertas que encontramos nos desafios. Começamos a entender de que forma lidamos com as adversidades e os resultados inesperados, e como esses aspectos podem diferenciar o andamento de um projeto e trazer novas possibilidades futuras.

### **ONDE ESTAMOS, DE ONDE VIEMOS, PARA ONDE VAMOS (E COMO)?**

Estamos em um lugar chamado “ponto de partida”, em que milhares de possibilidades passam pelo pensamento, e não conseguimos imaginar como chegamos a esse ponto, de querer iniciar um novo projeto e criar, materializar, virtualizar e registrar essa ação.

Chegam os primeiros autoquestionamentos que nos provocam e que muitas vezes não conseguimos entender:

- Por que fazer algo novo?
- Por que, simplesmente, não fazer?
- Por que estar neste lugar e não em outro lugar, ou ainda em um “não lugar”?

Pode ser que as respostas a essas questões não sejam encontradas em metodologias e padrões acadêmicos conhecidos. Antes mesmo de um pensamento projetual, existe uma força desconhecida que nos impulsiona. Esse impulso pode chegar por vários caminhos – trabalho, estudo, pesquisa e desenvolvimento – ou para aprimorar um processo já estabelecido. Quando não há motivo aparente para essa vontade do “fazer”, adotamos o sincretismo como energia que, de maneira híbrida com nossa energia habitual, coloca-nos em movimento e, por isso, vamos em frente.

E para onde vamos? Quando pensamos para onde vamos, automaticamente tentamos identificar de onde viemos (ou onde estamos) e descobrimos o que nos levou a querer iniciar um novo projeto. Uma força que nos obriga a sair da inércia inicial. Obviamente, trata-se da inquietude e da vontade de realizar alguma ação que ainda não pode ser explicada, aliás, que simplesmente poderíamos “não realizar”. Já existe um indício de sincretismo, alguma força maior nos motiva a ir

em frente, aceitar um novo desafio, propor melhorias, contestar teorias, aprender e multiplicar o conhecimento que será adquirido nessa jornada.

Entender o objetivo final como uma possibilidade e não como uma meta pode tornar a jornada mais atrativa. Processos fluidos e dinâmicos permitem encontrar soluções experimentais que contemplam as fases dos processos e fortalecem os embasamentos até a finalização do projeto. Aproveitar toda a jornada é mais importante.

É um período de ação contínua para perceber e explorar todos os processos e procedimentos que irão contemplar a materialização ou transformação das ideias para a definição dos projetos. Parece algo simples, natural e que vai acontecer no decorrer da execução das etapas, mas, para entender certezas e incertezas entre o ponto de partida e o contraponto de chegada, é importante registrar gradualmente todas as descobertas e informações relevantes para poder comparar com o projeto inicial e utilizar o aprendizado para aprimorar e aperfeiçoar o projeto final.

Embora a arte e suas discussões, interpretações e colaborações permaneçam contidas dentro de seu tempo e espaço, continuam sofrendo interações e mutações por toda sua existência, com ramificações em diversas disciplinas e áreas científicas, passando a adquirir robustez como meio, processo, referencial histórico e pesquisa. Sendo a arte acessiva, e seus procedimentos interativos, precisamos criar uma fórmula para que a coletividade artística seja promovida. Assim, em qualquer tempo ou espaço, propiciar um ambiente para fortalecer os debates e perpetuar as essências durante todo o processo artístico (MATTA, 2016, p. 25).

Apresentamos um conceito experimental de práticas que possibilitam conhecer novas metodologias aplicáveis com a oportunidade de testar o impulso da ocasião e permitir as causas e os efeitos da serendipidade e voluntariedade da vontade divina abordada no sincretismo. O resultado inesperado pode ser uma questão divina ou uma bênção, resultado da esperança lúdica e convicta da exclamação: “Faremos assim e seja o que Deus quiser!”.

De qualquer forma, todos os resultados dos procedimentos devem ser registrados porque inúmeras possibilidades serão encontradas. Cada procedimento realizado dentro de cada processo poderá nos levar a três caminhos: o que queríamos, o que não queríamos e a uma nova possibilidade.

Seremos contemplados, introspectivamente, com uma questão filosófica ou existencial: “Mas, e se for impossível seguir o processo, testar e registrar os procedimentos, ou não conseguir sair do pensamento projetual e iniciar a criação, ou ainda não progredir na fase de criação para chegar até a materialização?”.

A resposta do professor André da Matta utilizada em seus processos de análise é simples e fortificante: “Impossível é uma palavra que define o ponto de partida para uma pessoa que ainda não descobriu as possibilidades”.

A afirmação completa o raciocínio de aproveitamento ilimitado da jornada, fazendo a ligação entre o ponto de partida e o de chegada, ou entre a criação e a materialização, ou ainda, entre o que é possível e impossível. Tudo que acontece entre os extremos consideramos como jornada, inclusive os resultados inesperados, os conhecimentos trocados, as experiências acadêmicas e laborais, o desenvolvimento de novos métodos que ajudam a aprimorar habilidades e gerar novas oportunidades de concepção e materialização.

O desafio enfrentado pelo grupo CMM é identificado pelo esforço de reunir pesquisadores e alunos para encontrar caminhos de solução de seus problemas em qualquer área ou disciplina, no mundo acadêmico e no corporativo, aproximando alunos de graduação, mestrandos, doutorandos, estagiários de docência, profissionais, técnicos e especialistas para expor e debater suas dificuldades, ideias, e buscar novas possibilidades para desenvolver seus projetos propondo discussões sobre temas relativos às áreas de *design*, arte, arquitetura, tecnologia, audiovisual, novas mídias, educação e suas inter-relações.

Abordamos questões comportamentais relacionadas e convencionalmente chamadas de *hard skills* e *soft skills*; também exploramos conceitos de inteligência emocional e controle de situações adversas. Não dispomos de disciplinas acadêmicas ou específicas para ensinar como ser “flexível”, “persistente” ou “relacional”, mas notamos que o mercado de trabalho impõe questões comportamentais de resiliência e inteligência emocional, e tem reconhecido as *soft skills* (habilidades comportamentais) como desenvolvimentos fundamentais para as relações laborais em complemento às *hard skills* (habilidades técnicas) adquiridas em cursos acadêmicos, técnicos e especializações.

Examinamos os trabalhos e as ações acadêmicos, de modo a parametrizar as tendências e analisar como podem influenciar a formação de um profissional. Admitimos a viabilidade de sua formação e de todo o aprendizado ser replicada em seus respectivos trabalhos, disseminados em suas atividades laborais e a amplitude atingida em toda a empresa ou grupo e corporações.

Abordamos infinitas questões culturais, regionais, artísticas e relacionadas à comunicação e às tecnologias. Absorvemos e discutimos aspectos de religião, crenças, doutrinas, suas causas, seus efeitos e as possibilidades abordadas no sincretismo.

Respeitamos as individualidades e diferenças existentes, e direcionamos questões subservientes, discrepantes, dissidentes e ofensivas para discussão em grupo e posterior entendimento comum das possibilidades e dos métodos que encontramos de minimizar efeitos negativos ou pejorativos em debates e situações cotidianas da sociedade civil em que vivemos.

Concluimos que existe maior satisfação durante os desafios do que na finalização. O aprendizado e a troca de experiências cessam com o ponto final. Essa é a importância de participar e discutir formas do “fazer” em outras disciplinas, em que encontramos respostas para problemas que pareciam impossíveis de solucionar. As respostas vêm das conversas e interações, e algumas emanam de dentro de nós como se já existissem e estivessem aguardando o momento perfeito para virem à tona, isto é, novamente nos apoiamos no sincretismo.

## ATUAÇÕES CIBERNÉTICAS

Vivemos e atuamos inseridos na cultura digital. Consideramos proveniências originárias do ciberespaço e da linguagem da internet, mas que também é uma cultura em busca de integrar a realidade analógica com o mundo virtual, a transformação dos suportes e formas de registro de conhecimento, aprendizado e inter-relacionar o cotidiano com o passado e a prospecção de futuro. Onde estamos e para onde vamos.

O ambiente de ensino acadêmico e prático está amadurecendo e reforça a indissociável necessidade de viver e conviver com processos tecnológicos. Em nosso grupo de pesquisa, percebemos, estudamos e discutimos que uma porcentagem significativa de profissionais atuantes nessa geração nasceu imersa em facilidades tecnológicas e reproduz, por meio da interferência e da necessidade, para os espaços educativos, toda influência e dependência provocadas pelos dispositivos tecnológicos.

Os aplicativos e o consumo midiático apresentam as vantagens e desvantagens de estar e viver conectado. Segundo Pierre Lévy (1999, p. 17), conhecido por suas pesquisas em cibercultura:

Cibercultura especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Toda tecnologia apresenta benefícios e, conseqüentemente, novas tensões entre as necessidades dos seres humanos que a criaram e a aplicabilidade no dia a dia. As ferramentas utilizadas são aperfeiçoadas e simplificam a realização dos processos e projetos. Anotações e desenhos que antes eram feitos em folhas avulsas agora são digitalizados e otimizados para conseguir apelo comercial.

Mantemos no grupo CMM (que hoje participa como convidado no grupo de pesquisa Religião, Linguagem e Confessionalidade – Relicon para organização e

trabalho na revista) uma forte aderência ao universo corporativo constatado pela vivência dos membros do grupo, e nesse contexto, as diferentes gerações no mercado de trabalho podem divergir em alguns sentidos e convergir em outros, de acordo com os desafios enfrentados e as possibilidades. Nesse momento, é importante resgatar as *soft skills*, o sincretismo e a serendipidade para unir os pensamentos e continuar complementando as ações e interações praticadas nos estudos, trabalhos e registros de todas as variações.

Processos realizados exclusivamente com uso de tecnologias exigem cuidados e atenção para que possam atender às expectativas. Além de todos os desafios parametrizados e conhecidos, o acaso pode entrar em cena e dificultar o desenvolvimento das atividades.

Por exemplo, quando um *software* na versão atualizada é utilizado em um computador com processamento e *hardware* de ponta, parece que temos muito tempo e facilidade para trabalhar e testar os processos, registrar as experiências, fazer o projeto evoluir constantemente e salvar o arquivo na versão final. Mas, se precisarmos utilizar um outro computador, com menor capacidade de processamento, *softwares* desatualizados ou diferentes da versão utilizada, encontraremos uma situação casual em que as *hard skills* não ajudarão a impulsionar o nosso projeto.

Entramos novamente em soluções descomplicadas, manuais, artesanais e mais trabalhosas para dar sequência às atividades iniciadas. Esse momento pode elevar nossos pensamentos, e as dificuldades podem resultar em conclusões infinitas enriquecidas pela serendipidade e em novas propostas de resolução de problemas. Até mesmo a falta de energia elétrica pode ser um elemento motivador de novas possibilidades

Encontramos refúgio em nossas crenças religiosas e nos apegamos a qualquer divindade para conseguir tranquilizar os pensamentos e equilibrar o estado emocional, principalmente quando temos um prazo de entrega próximo ou cobranças de outras áreas, das lideranças e das consultorias, e estamos lidando com uma dificuldade técnica.

Momentos de descontração são extremamente importantes para religar o “fazer” aos processos paliativos que temos disponíveis. Esses momentos existem para nos desconectar dos problemas e plugar no caminho das soluções possíveis. É bem diferente de um momento de distração, quando perdemos completamente o controle emocional e não conseguimos raciocinar maneiras de prosseguir nas etapas do projeto.

Percebemos que cada vez mais o hibridismo se faz presente na educação, em todas as áreas e em todos os níveis. A cultura digital faz parte do cotidiano, e, no ambiente escolar, é impossível negar essa realidade. Para a realização dessa prática pedagógica, aplicamos um método de discussão de projetos, processos e



procedimentos utilizados como instrumentos de estudos que podem ser híbridos, bidimensionais, tridimensionais e virtuais, e caminhar entre disciplinas como arquitetura, *design*, arte, comunicação e tecnologias: “As necessidades e as respostas tecnológicas nascem da abrangência da tecnologia já existente – e assim por diante, num processo incessante” (MCLUHAN, 2005, p. 208).

Em nosso trabalho e nas atividades do grupo, discutimos a idealização de conceitos em arte e áreas correlatas como *design* e arquitetura para formação de educadores e alunos com caminhos profissionais e acadêmicos de maneira híbrida.

Ao mesmo tempo que temos ideias de avanço na forma de ensino ou de aprendizagem transformadora, temos a confirmação da experiência ao ouvirmos de estudantes e membros mais jovens do corpo docente que o ensino não pode mais ocorrer de modo individual, em meio a pressões sociais e corporativas contrárias, mas sim como um processo de transformação coletiva, compartilhado por outros, em meio a mudanças sociais e culturais, de modo a abrir possibilidades para uma formação gerencial e procurar posturas mais críticas e reflexivas; entretanto, ocorre que grupos preocupados com os próprios trabalhos se fecham para outros indivíduos.

Dessa forma, não é possível levar em consideração a subjetividade dos indivíduos e as visões mais inclusivas e participativas, tal como requer a educação para a transformação e a sustentabilidade. As modificações de ações e pensamentos ocorrem dentro dos processos e procedimentos (seja no âmbito de arte, seja no do *design*, seja no de áreas correlatas) a partir do momento em que sejam incorporadas as análises de novas habilidades resultantes de aplicações conscientes ou inconscientes.

A questão da intuição e do intelecto está, de certa forma, ligada à questão do consciente e do inconsciente. Podemos relacionar, ainda que de forma grosseira, o racional com o consciente, e a intuição com o inconsciente. Normalmente, agimos e pensamos de uma forma consciente, isto é, utilizando dados e informações armazenadas na memória consciente. Mas, paralelamente a essa, existe outra memória, que é a do inconsciente, a qual não está sempre imediatamente disponível para a utilização do consciente. A mente inconsciente é um repositório de informações acumuladas no passado, ao qual não temos acesso fácil e imediato (ZAMBONI, 2001, p. 29).

A aplicação do conceito dos binômios do prof. dr. Célio Martins da Matta, amplamente discutida no grupo CMM e colaboradores, amplia a discussão a respeito do funcionamento da integração entre as disciplinas e grande parte de alunos de graduação que dependem de ateliês-laboratórios para a materialização

de seus projetos. A mesma discussão permite fazer as associações com dogmas religiosos e divinos, principalmente nos momentos criativos e ao relacionar a concepção, a jornada e a materialização.

Esse grupo permanece ativo porque vem proporcionando e facilitando a organização de muitas reuniões acadêmicas com o intuito de aprimorar a materialização de *insights*, apresentações, dissertações de mestrado, trabalhos de conclusão de curso, entre outros produtos, por meio de assuntos saudáveis e moderados em uma educação tradicional.

Estabelece o encontro entre o pensamento projetual e a obra finalizada. Interliga a criação e a materialização por meio de métodos. Pressupõe que sempre existirá um processo ou procedimento que será executado cujo resultado trará novas descobertas e soluções prazerosas para realizar os trabalhos nos campos acadêmico e corporativo.

## RESULTADO

O grupo CMM foi criado por três pesquisadores que se conheceram durante uma atividade científica em 2010, resultando no início de uma duradoura parceria acadêmica e profissional e revelando a busca constante pela formação e pela prática da pesquisa científica.

As pesquisas desenvolvidas abrangem, dentro de muitos temas, a utilização de meios digitais para a escrita de roteiros e produção de *podcasts*, videoaulas de educação corporativa, videoaulas para ensino superior, roteiro como instrumento pedagógico para aulas presenciais, programas de TV educativos, documentário experimental, videografismo e animação em 3D, animação com massinha, aplicação de roteiro em artes, *design* e arquitetura, além da realização de projetos de extensão, estágio docente e participação nas aulas e bancas de conclusão de curso.

Por meio do projeto de extensão do professor Célio Martins da Matta, intitulado “CMM – Concepção, Materialização e Métodos: processos e procedimentos para execução de trabalhos profissionais e corporativos e suas possíveis relações com trabalhos científicos e academia”, foi possível, quando era permitido, participar de bancas de conclusão de curso na universidade e fazer um contato de profissionais da área corporativa com a área acadêmica. Como participante da banca de graduação, pude convidar funcionários da empresa que assistiram ao evento e puderam se integrar aos outros participantes, gerando inclusive interesse nos cursos da universidade em questão.

Constatamos que muitos aspectos impostos por regras e trabalhos burocráticos tornam o trabalho mais complexo, como o veto na participação de bancas, a burocracia na regularização de grupos de pesquisa, entre outros.

Notamos que não basta encontrar e juntar pessoas, precisamos conviver com burocracias que favorecem a realidade de grupos específicos.

Percebemos que o trabalho deve ter e encontrar seus propósitos, sempre respeitando as individualidades e crenças de cada um.

A capacidade é, por exemplo, um conhecimento adquirido, um diploma, determinada experiência técnica. Os "interesses" são mais difusos, mais secretos, mais difíceis de testar, mas, se quisermos, são o que determina o prazer que um homem encontra em realizar o seu trabalho [...] (FREINET, 1975, p. 34).

Mesmo com as adversidades encontradas em momentos de pesquisa e trabalho, existe uma força inexplicável que nos alimenta e fortifica o interesse em vencer as etapas e terminar aquilo que foi proposto. Quando não encontramos saída para a solução, devemos recorrer a outras disciplinas e outras áreas de atuação, e solicitar a colaboração de outros profissionais que poderão nos auxiliar a encontrar os caminhos ou desviar de obstáculos sem perder o traçado e o objetivo final.

As respostas estão em livros, sites e qualquer lugar onde possamos registrar os conhecimentos. Podem estar na cabeça do professor, do estudante, do colaborador ou de qualquer pessoa que queira contribuir para elevar o nível da aprendizagem e da educação.

Algumas respostas estão dentro de nós, aguardando o momento certo para que possam surgir e aclarar os pensamentos, mostrar outras práticas, reconectar os sentimentos humanos com a espiritualidade, devolvendo o poder de raciocinar e organizar os pensamentos. Outras respostas irão chegar apenas com as tentativas, as experiências e o acaso. A serendipidade ajudará nos momentos em que as possibilidades eclusas começam a aparecer com força para navegar contra a corrente.

A sensação de gratidão deve acontecer em todos os momentos da jornada, inclusive nos momentos difíceis e durante todo o aprendizado. Ao final do projeto, resta apenas a comemoração das possibilidades que foram criadas e das novas oportunidades que poderão surgir com as próximas jornadas.

***Conception, Materialization and Methods (CMM): development and execution of processes and projects benefited from syncretism and serendipity in the aspiration journey***

## ABSTRACT

*This article discusses ways of development and executing projects and their processes at times when technique and knowledge have already reached a stage understood as*

*the limit of finding opportunities for solutions during a journey, allowing other disciplines, methods or beliefs can collaborate to develop and find new fluid possibilities for project completion. We will adopt religion through syncretism and serendipity as proposals of valid understanding for process developments and hybrid projects of art and education.*

## KEYWORDS

*Projects. Religion. Art.*

## REFERÊNCIAS

- FREINET, C. *As técnicas Freinet da escola moderna*. Tradução Ilva Letra. Lisboa: Estampa, 1975.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MATTA, A. M. da. *Artemídia learning: A-learning e-compartilhamento de conhecimento*. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2016.
- MATTA, C. M. da. *Artemídia: processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta*. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/86986>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- MCLUHAN, H. M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução Décio Pignatari. 17. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- ZAMBONI, S. *A pesquisa em arte: um paralelo entre a arte e a ciência*. São Paulo: Editores Associados, 2001.

**Recebido em:** 23/03/2022 **Aprovado em:** 24/04/2022