

CENTRO PAULA SOUZA
Etec CARAPICÍBA
Comunicação Visual

Nathalia da Silva

ARTE CIENTISTA

Carapicuíba

2020

Nathalia da Silva

ARTE CIENTISTA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Comunicação Visual da Etec Carapicuíba, orientado pela Professora Haydée Martins, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Comunicação Visual.

Carapicuíba

2020

Dedicado a todos os artistas que carregam dentro de si a paixão pelo universo científico, e a todos aqueles que me motivaram a lutar pelos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Aos meus professores que não apenas orientadores, foram amigos, companheiros e conselheiros de vida. Aos meus pais, familiares e amigos cujo apoio influenciou o presente projeto. Grata a todos vocês que participaram desta jornada, a pessoa que sou hoje também foi construída por vocês.

“Se você verdadeiramente ama a natureza,
você encontrará beleza em todos os lugares.”

VINCENT VAN GOGH

RESUMO

O presente documento busca apresentar o processo de construção do projeto Arte Cientista, que visa a criação do design de um *sketchbook* interativo que incentiva a criatividade, direcionado pelo personagem Cactus, planta *android* de inteligência artificial.

Palavras-chave: Arte. Ciência. Biotecnologia.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.2 Problematização.....	11
1.2 Justificativa.....	11
1.3 Objetivos.....	11
1.3 Referencial Teórico.....	11
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	11
2.1 Processo Criativo.....	11
2.1 Peças Gráficas.....	11
2. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	11
BIBLIOGRAFIA.....	11

1. INTRODUÇÃO

Visando promover a criação de laços entre ciência e arte, âmbitos que, por muitas vezes são colocados em lados opostos, o projeto Arte Cientista foi criado. Foi criado o design de um sketchbook interativo, com um personagem chamado Cactus usado para amplificar a interação com o usuário do caderno.

1.1 Problematização

Nos dias atuais a sociedade costuma ser dividida em extremos, os “emotivos” e os “racionais”, os de “exatas” e de “humanas”, e, por fim, os “cientistas” e os “artistas”. Visto que o ser humano é demasiadamente amplo para se limitar a simples definições, e entendendo que este é composto por uma mistura de conhecimentos, sejam eles artísticos ou da ciência, se vê a necessidade de promover o interesse por instintos artísticos e por conhecimentos científicos em cada ser humano.

1.2 Justificação

Segundo Norman (2008), as emoções “[...] mudam a maneira como a mente humana soluciona problemas [...]”. Sendo, a arte, um dos principais mecanismos para expressão, esta é inteiramente interligada às emoções. Quando se é trabalhado o âmbito emocional e cognitivo, o sujeito é capaz de desenvolver uma linha de raciocínio mais clara e funcional, simplificando o processo de solução de problemas.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Promover a conexão individual entre o lado artístico e científico.

1.3.2 Objetivo Específico

Incentivar a criatividade e os trabalhos manuais como métodos de apoio à pesquisa científica.

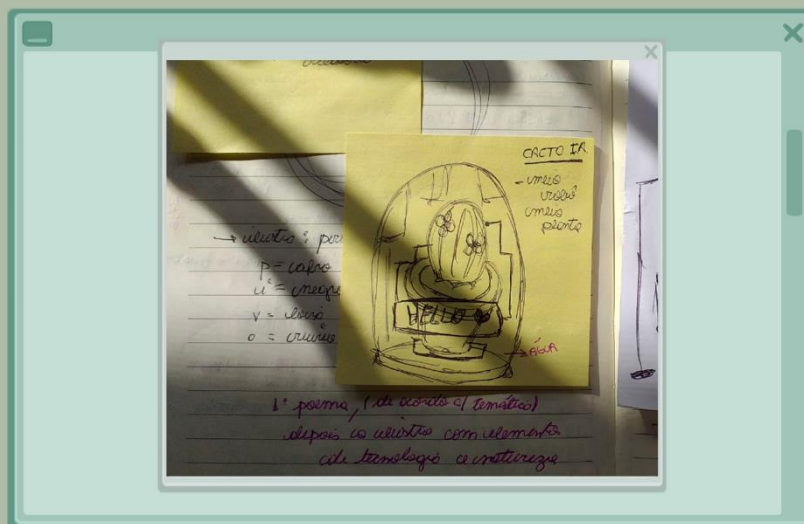
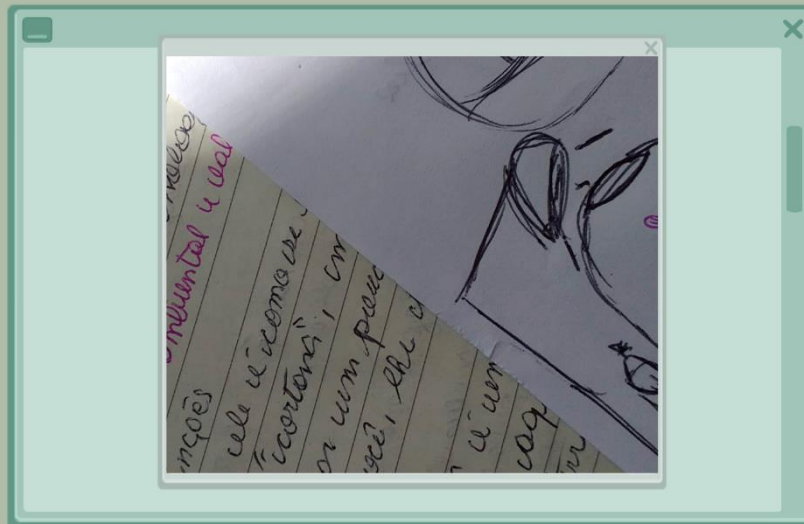
1.4 Referencial Teórico

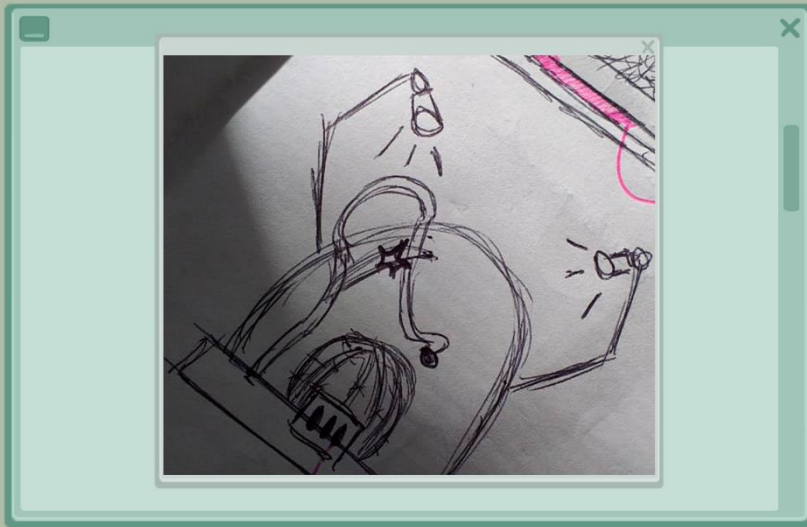
Além do livro Design Emocional (Norman, 2008), o principal referencial teórico do projeto é o Elowan, uma planta-robô criada por Harpreet Sareen e Pattie Maes do MIT Media Lab.

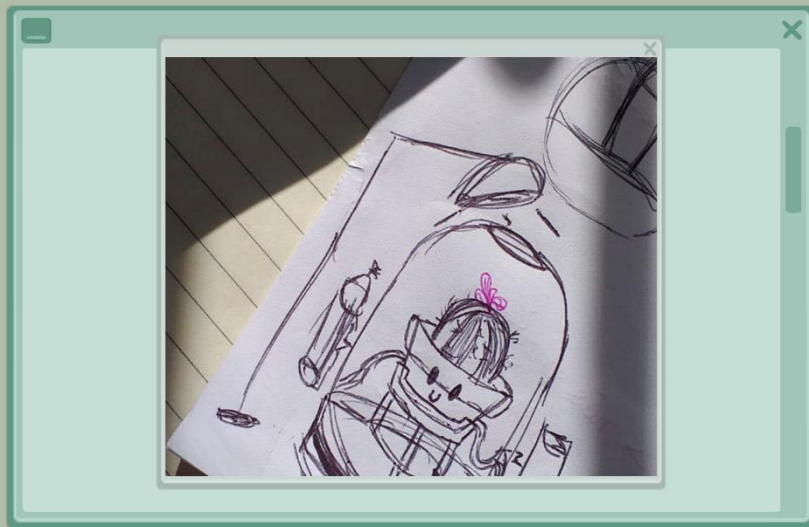
2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

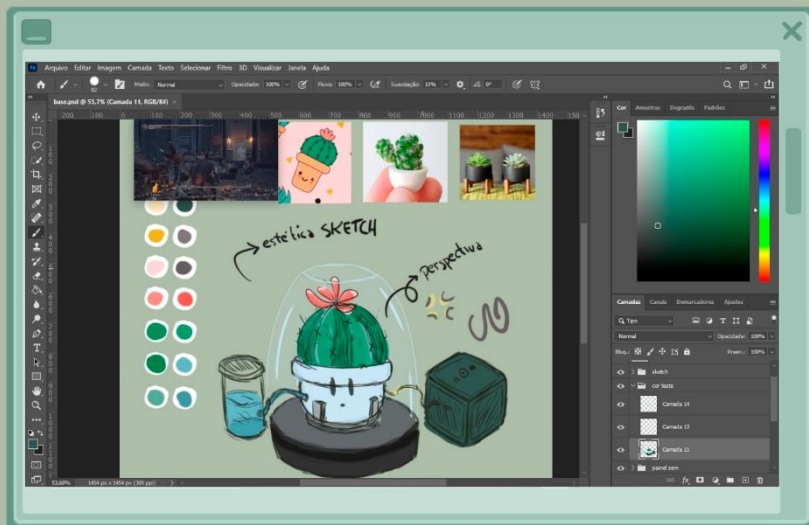
2.1 Processo Criativo

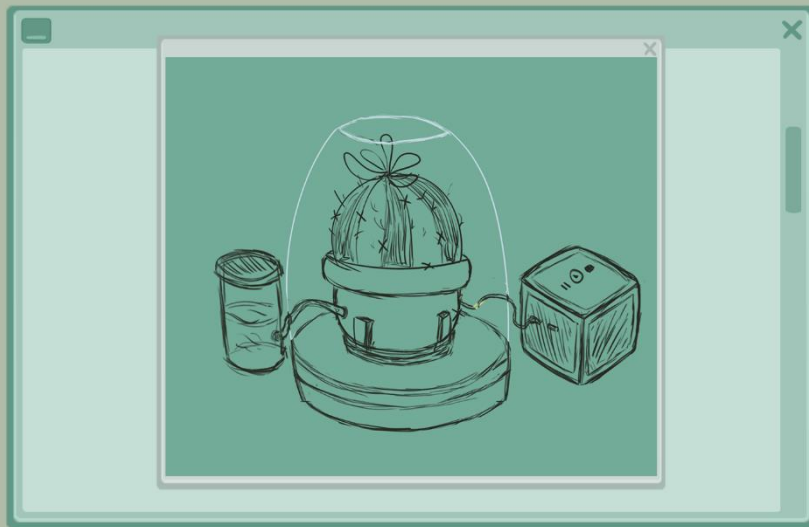
O projeto foi criado a partir do anseio da junção de ciência com arte, partindo para pesquisas baseadas em artigos científicos, referencial imagético e rascunhos. A partir deste embasamento, ele foi aprimorado de acordo com as necessidades do trabalho.





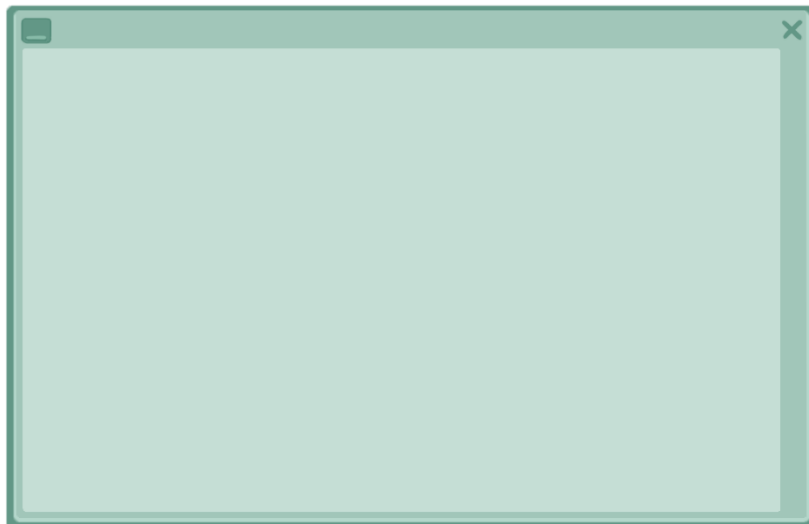


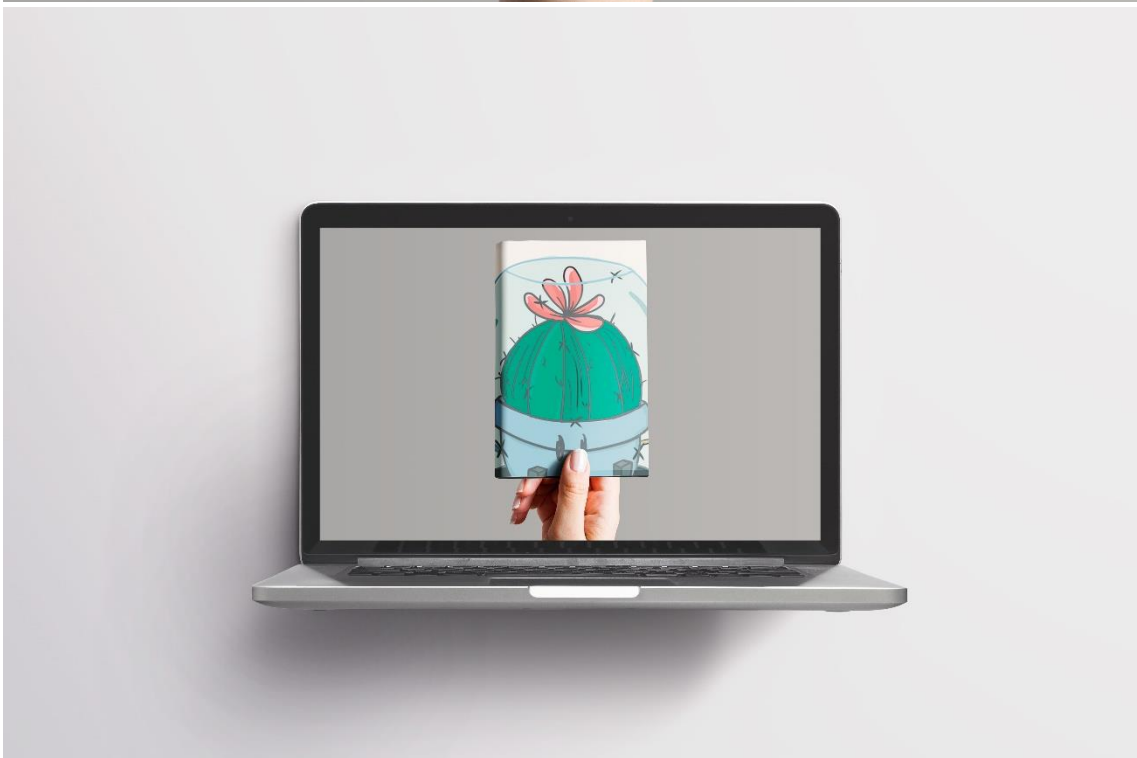




2.2 Peças Gráficas

Peças gráficas desenvolvidas para o projeto.





3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os estudos teóricos e imagéticos realizados, assim como o desenvolvimento das peças gráficas, concluo que o projeto pode ter sua produção continuada, afim de atingir melhores resultados como os que foram especificados nos objetivos.

BIBLIOGRAFIA

DVORSKY, George. **Esta planta-robô busca por conta própria o contato com a luz para sobreviver**. Disponível em: <<https://gizmodo.uol.com.br/robo-colocar-plantinha-luz/>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

EKMAN, Paul; DAVIDSON; R. J. DAVIDSON. **The Nature of Emotion: Fundamental Questions**. Oxford: Oxford University Press, 1994, p. 15-19.

LE BOT, Marc. **Arte/design**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202008000100001&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 26 jun. 2020.

MENESES, Hélem Soares de. **Emoção e Análise do Comportamento**. Disponível em: <<https://psicologado.com.br/abordagens/comportamental/emocao-e-analise-do-comportamento>>. Acesso em: 27 jun. 2020.

MYERS, David. **Introdução à psicologia Geral**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

RAMOS, Daniela Karine; SEGUNDO, Fabio Rafael. **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edreal/v43n2/2175-6236-edreal-43-02-531.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2020.

RODRIGUES JR., Oswaldo M. **Saiba como a emoção influencia o comportamento**. Disponível em: <<https://www.bonde.com.br/saude/sexualidade/saiba-como-a-emocao-influencia-o-comportamento-164545.html>>. Acesso em: 27 jun. 2020.

SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. Brasília: Editora UnB, 1953.

SOUZA, Alessandra de; KAFURE, Ivette. **O Fator Emocional no Desenvolvimento de Jogos**. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S2.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2020.

TETTEGAH, Sharon. **Emotions, Technology, and Digital Games**. Academic Press, 2015.