



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN**  
**CURSO DE DESIGN**

**ALESSANDRA DO NASCIMENTO PEREIRA**

# **Mostra o Teu!** **Metadesign e** **ações colaborativas** **em Fortaleza – CE**

**FEVEREIRO DE 2022**  
**FORTALEZA, CEARÁ, BRASIL**

**ALESSANDRA DO NASCIMENTO PEREIRA**

# **Mostra o Teu! Metadesign e ações colaborativas em Fortaleza – CE**

Trabalho de conclusão de curso para Graduação em Design do Centro de tecnologia da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de graduanda em Design com foco na pesquisa e prática do metadesign.

**ORIENTADORA: PROFa. DRa. CLÁUDIA TEIXEIRA MARINHO**

**FEVEREIRO DE 2022  
FORTALEZA, CEARÁ, BRASIL**



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

P489m Pereira, Alessandra do Nascimento.

Mostra o Teu! Metadesign e ações colaborativas em Fortaleza - CE / Alessandra do Nascimento Pereira. – 2022.

127 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2022.

Orientação: Prof. Dr. CLÁUDIA TEIXEIRA MARINHO.

1. metadesign. 2. design estratégico. 3. metaprojeto. 4. design emergente. 5. produção cultural. I. Título.

CDD 658.575

---

**ALESSANDRA DO NASCIMENTO PEREIRA**

# **Mostra o Teu! Metadesign e ações colaborativas em Fortaleza - CE**

Trabalho de conclusão de curso para Graduação em Design do Centro de tecnologia da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de graduanda em Design com foco na pesquisa e prática do metadesign.

Aprovada em 21/02/2022.

## **BANCA EXAMINADORA**

---

CLÁUDIA TEIXEIRA MARINHO (ORIENTADORA)  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC)

---

ANNA LÚCIA DOS SANTOS VIEIRA SILVA  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC)

---

ANA CECÍLIA DE ANDRADE TEIXEIRA (CONVIDADA)  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA (UFBA)

## RESUMO

O campo do design é uma peça essencial dentro do sistema capitalista pois suas ações projetuais estão guiadas pela modernidade e estão intrinsecamente ligadas a aquisição do lucro pela captura do outro pelo desejo. Projetar contra essa estrutura é urgente para quem é prejudicado por essas estratégias mantenedoras de um sistema de poder na mão de poucos. Dessa inquietação, surge a ação coletiva de um grupo de estudantes de Design da Universidade Federal do Ceará: a Mostra o teu! Ecossistema criativo articula eventos colaborativos em uma relação dialética com o local em que está sendo projetado. É de interesse desta pesquisa investigar o processo das experimentações e eventos já realizados por este projeto, ao mesmo tempo que aproximamos o campo teórico do Design com uma ação projetual diferente dos moldes modernos. Neste sentido, ao passo que apresentamos análises e organização dos desdobramentos do processo da Mostra o teu!, elaboramos estratégias de gestão e produção de projetos colaborativos e emergentes. Para tanto, utilizamos e apresentamos aparatos do Metadesign (GIACCARDI, 2003. VASSAO, 2010) ao mesmo tempo como conceito e metodologia, resultando em uma cartografia de experiências, ferramenta e suporte para ações colaborativas, que designers e não designers podem utilizar, reestruturar, adaptar, interpretar de acordo com as necessidades localizadas em seu território.

**palavras-chave:** metadesign; design estratégico; metaprojeto; design emergente; produção cultural.

## **ABSTRACT**

The Design field is an essential piece of the capitalist system once its actions in the development of projects are guided by the modernity and deeply attached to profit acquisition by capturing the other by desire. Designing against this economic and political structure is urgent for those who are hampered by the sustaining strategies of this system in which the power is held by a small group of private individuals. The collective action of a group of Design students from Universidad Federal do Ceará arised through this concern and gave birth to Mostra o teu! Creative ecosystem. This platform uses dialectical thinking to articulate collaborative events that consider the territory in which the project is being designed as one of the agents of the designing process. This research intends to investigate the experiments and events that have already been held by the Creative ecosystem. Nevertheless, it is also an interest of this study to expand the Design theoretical field with an active design proposition that does not fit on the usual modern model of project development. In this regard, as we analyze and organize the ramifications of Mostra o teu! designing processes, we elaborate management strategies to collaborative and emerging projects. Therefore, we use and present Metadesign (GIACCARDI, 2003. VASSAO,2010.) as a concept and also as a method which led us to build an experience map. This mapping experience is used, by designers and non-designers, as a supportive tool to collaborative actions that can be restructured, adapted and interpreted according to the needs of the site/territory in which the project is being designed.

**keywords:** meta-design; strategic design; metaproject; emergent design; production cultural.



## **Introdução**

Um efeito da modernidade é que esbarramos todos os dias em projetos elaborados para continuarmos vivendo dentro do sistema de cultura redutor de individualidades (MANZINI, 2015). Dentro deste sistema, o trabalho do designer está intrinsecamente ligado à aquisição de lucro. Seja por criar objetos que irão parar na sua casa, seja para criar a imagem que irá deixar o objeto vendável, ou a história que fará você se conectar com a marca deste objeto; o trabalho do designer atualmente está relacionado à captura do outro pelo desejo de conseguir adquirir esses objetos, operando diretamente na individualização de coisas básicas que deveriam ser acessíveis a todos. (PAPANECK, 2005)

Projetar contra esse modelo do mundo é urgente para as pessoas que não estão na pequena esfera de poder que abarca os privilegiados por essa estratégia. É preciso então criar, coletivamente e de forma transdisciplinar, outras teorias e práticas que nos encaminhem para um futuro orientado à descontinuidade local. Sobre essa ruptura nas formas de se produzir design, Manzini questiona: “O que significa criar uma descontinuidade na maneira atual de ser e fazer? Em termos gerais, significa criar algo que quebra a rotina ao propor formas de comportamento radicalmente novas” (MANZINI, 2017, p.28).

Foi nesse sentido que um grupo de estudantes de Design da UFC começou a experimentar as possibilidades de projeto de design de modo que tivesse resultados propositivos no âmbito universitário, levando-os à articulação de uma rede ainda em vigor: Mostra o teu! Ecosistema criativo. Nos interessa esse percurso como objeto de pesquisa por se tratar de uma continuidade para a pesquisa coletiva em torno do debate e construção da abertura de caminhos da rede. Sua atuação, enquanto articulador de eventos envolvendo processos colaborativos, apresentou uma proposta política de relação dialética com o local que está envolvido e é de interesse da pesquisa investigar como essas interações são desenvolvidas e como elas podem ser ativadas em contextos análogos.

A proposta da pesquisa é analisar o processo da Mostra o teu! - um ecossistema criativo auto-organizado por trabalhadores independentes da cultura no Ceará - com foco nas ações do designer. Na primeira parte deste documento, investigamos estruturas e estratégias de elaboração do processo do projeto, que possam oferecer aos futuros projetistas, elementos para a proposição de ações colaborativas em situações análogas. A segunda parte da pesquisa pretende aproximar o campo teórico em que atua o designer como agente da produção de cultura às ações colaborativas da Mostra o teu!.

Buscamos uma compreensão da prática em design que se diferencie dos moldes modernos ao refletir sobre desdobramentos dos processos de estruturação da Mostra o teu!, partindo contextualmente da principal temática que vincula a rede/o ecossistema/o coletivo a esse trabalho: as estratégias de gestão de projetos colaborativos. Nossa investigação é orientada por paradigmas da prática de projeto, estabelecidos pelo Pensamento Complexo (Morin, Manzini) que se auto-organiza na construção ao passo que novas interações surgem no processo. O primeiro passo foi entender de que formase constituiu a Mostra o teu! como ecossistema criativo. Enquanto objeto de estudos de uma disciplina de Projeto no curso de Design, a Mostra o teu! encontrou o conceito de ecossistema criativo de Franzato et al:

“Os ecossistemas criativos tratam-se de um tipo de ecossistema cultural, cuja característica de desenvolvimento de processos criativos normalmente resulta de artefatos inovadores e originais. No contexto em questão, observa-se, pelo menos, três características que definem sua processualidade: os atores envolvidos, os recursos disponíveis e as circunstâncias criativas que aproximam atores e recursos. Estas características convertem-se nos ecossistemas que existem pelas relações, interações e fluxos ocasionados entre os envolvidos, orientados a inovação, seja cultural ou social”  
(FRANZATO et al., 2015)

Para entender a complexidade do funcionamento dessa rede, considerando-se atores, recursos e circunstâncias, buscou-se aparatos metodológicos no metadesign, uma proposta metodológica desenvolvida por Von Ock na década de 60 que. Mesmo tendo suas origens nos moldes modernos de projeto, o metadesign apresenta uma constante evolução em sua prática, expandindo-se para aplicações transdisciplinares, sendo hoje importante aparato para lidar com informações complexas.

“A definição de um novo espaço de design representa uma mudança de um foco nas necessidades humanas para o esforço criativo humano, de um foco no usuário para um foco no criativo ação. Dentro deste contexto, definir um novo espaço de projeto significa uma tentativa de mudar de uma atitude de "saber-fazer" para um esforço de "know-how", espera que represente uma mudança de uma cultura do design como planejamento para uma cultura de projeto como sementeira (ou emergência)..”  
(Giaccardi, 2003)

O design emergente é caracterizado por seus métodos e ferramentas utilizados e parte do pressuposto de que todos os envolvidos irão contribuir com seus saberes, sua cultura e habilidades específicas (MANZINI, 2016). Além disso, supõe também que os participantes

estão dispostos a afetar e ser afetados por aquele processo. A análise sobre o objeto evidenciou convergências destes aspectos no processo colaborativo como mote de realização dos eventos da Mostra o teu!, levando como orientação para a segunda parte da pesquisa a investigação sobre a natureza da ação do designer e como ela pode contribuir para uma cultura de design. Manzini aponta que:

“Neste contexto, a sociedade pode ser vista como um enorme laboratório de construção do futuro - um laboratório que, em meio a inúmeras contradições, já está emitindo sinais de uma nova cultura: idéias e práticas que estão afetando as principais concepções de tempo, lugar, trabalho, bem-estar e, mais geralmente, a qualidade das relações humanas: idéias e práticas que, em minha opinião, estão começando a tecer o tecido de uma nova civilização e, portanto, se somos capazes de reconhecê-la, também de uma nova cultura de design.” (MANZINI, 2016, p. 59, tradução nossa)

A partir dessas considerações e como resultado da primeira parte desta pesquisa, apresenta-se um resumo dos experimentos que buscavam criar novas formas de interação entre o design e a produção cultural dentro e através da Mostra o teu!. Essas informações são base para disparar reflexões sobre as possibilidades e os múltiplos cenários que podem ser construídos, elaborados e desenvolvidos no futuro a partir da atuação de um designer. Para a segunda etapa, após a aplicação de um formulário de pesquisa, foi possível construir uma cartografia de experiências, ferramenta que potencializa a ação colaborativa, propondo um sistema aberto como uma possibilidade de ação projetual para que designers e não designers utilizam, reestruturem, melhorem, acoplem e interpretem estas informações a partir de suas necessidades.

### **Questão de pesquisa**

A questão de pesquisa que orienta essa formulação teórica acerca das metodologias em Metadesign e ações colaborativas é: De que modo o pensamento de design foi incorporado no funcionamento da rede Mostra o teu! colaborando na constituição de um Ecossistema Criativo capaz de instigar possibilidades de prática de projeto colaborativo entre seus agentes?



## **Objetivos: geral e específicos**

Como objetivo geral desta pesquisa, busca-se experimentar a aplicação de um projeto de design em Fortaleza, de modo que o projeto incorpore novas informações ao ambiente ao investigar possibilidades de uma prática de projeto colaborativa com a produção cultural.

Como objetivos específicos, pretende-se:

1. apresentar o objeto da pesquisa por meio da descrição das experiências do projeto Mostra o teu! a fim de identificar aspectos que possam ser reproduzidos em outros projetos;
2. em colaboração com a rede Mostra o teu! propor um programa de ações a partir da análise das atividades realizadas no projeto, aproximando estas partes da prática de design, e vice-versa;
3. organizar o sistema Mostra o teu! de modo que se torne um dispositivo para que outras pessoas possam interferir, adequar, utilizar, adaptar a sua realidade projetual;
4. refletir sobre as possibilidades de prática colaborativa no campo do design.

## Referencial Teórico

Com o objetivo de aproximar a conceituação Teórica do objeto com a Metodologia projetual de pesquisa, partimos para a revisão bibliográfica sobre os temas: ação coletiva do designer e metadesign como ferramenta. Ao final desta revisão pretende-se identificar termos, modelos e orientações que indicam e nomeiam o processo de realização de ações colaborativas junto ao projeto Mostra o teu!.

### 1. Metadesign

O metadesign é a abordagem utilizada para descrever a Mostra o teu! no capítulo anterior e é empregada em sua articulação desde 2018. A partir disso, o metadesign apresenta-se nessa pesquisa como questão teórica e também como uma metodologia de projeto a fim de relacionar essas duas noções, conceitual e prática, do metadesign, contribuindo para as reflexões deste campo teórico de pesquisa ao mesmo tempo em que facilita os processos projetuais da Mostra o teu!.

Para abarcar os conceitos teóricos, utilizamos da tese de Giaccardi (2003), Princípios do Metadesign, que analisa e sintetiza os principais conceitos e práticas do metadesign como método/ou metodologia/ou teoria/ou ambas as coisas emergente da cultura de projeto do design na tentativa de responder à complexidade inerente ao modelo de mundo atual. Para a autora, o metaprojeto tem 3 espaços de ação em sua estrutura, os quais ela chama de dobras. A primeira, Behind: Designing Design (Por trás: Projetando Design), se refere ao projeto antes de ser projeto de fato e diz respeito às estruturas, relações, fluxos e processos, indicando métodos e técnicas para a realização projetual. Segundo ela:

“A possibilidade de modificação e programação provoca uma oportunidade criativa e não planejada, que foca o projeto em processos situados e condições emergentes, em vez de aspectos antecipados da tomada de decisões. Finalmente, esta característica se torna um processo de trabalho em equipe e criatividade compartilhada ao longo da vida, que ajuda a superar a posição de convicção teológica de que o resultado é mais importante do que o processo, e incentiva uma sociedade mais convívial.” (GIACCARDI, 2003, p. 341, tradução nossa)

A segunda dobra, With: Designing Together (Com: Design juntos), indica as possibilidades de participação dos usuários dentro do processo de projeto e de uso do objeto projetado a partir da primeira dobra. Conceitualmente ela pode então ser entendida como um processo

para a cocriação e metodologicamente se refere às configurações necessárias para envolver os usuários em diferentes níveis do projeto. Giaccardi aponta:

“[...] no Metadesign a participação também é uma questão de incorporação, uma forma de ser. As pessoas se unem com o sistema eletrônico ou maior mundo sócio-técnico que habitam, e agem dentro dele, devido a formas de incorporação e Interacionismo”. Nesta perspectiva, a co-criação pode ser concebida não apenas como fundamental para lidar com a complexidade dos problemas imprevistos e suas soluções, ou com o embaçamento dos perfis dos usuários, mas também tão intimamente ligado à solução condição humana contemporânea.” (GIACCARDI, 2003, p. 343, tradução nossa)

Estar dentro de um ambiente de rede é o princípio da terceira dobra, *Between: Designing the In-Between* (Entre: Projetando o Meio), que trata das relações entre o corpo e as possibilidades de um ambiente, objetivando o apoio às informações preexistentes ou a criação de novos sistemas, podendo ser resumida como uma relação ativa entre as agências humanas e as estruturas organizacionais do ambiente. Conceitualmente, essa dobra se refere às subjetividades das relações ativadas em rede, enquanto metodologicamente, se trata do projeto de como as pessoas podem se relacionar e criar interações na rede. Sua aplicação pode gerar, desse modo, processos coevolutivos e processos cocriativos. Segundo os indicativos do estudo de caso da autora:

“[...] cada ação ou interação é um ato de criação, e representa um ponto de co-origem do sujeito e do objeto. Portanto, também denota uma co-origem do espaço e do tempo. O sistema de inter-relações experienciais a partir do qual objeto e sujeito, espaço e tempo, originados dentro do sistema é fornecido pela personificação da atividade e do tom emocional dos usuários, e por suas interações. ”  
(GIACCARDI, 2003, p. 345, tradução nossa)

Em resumo, as três dobras podem ser entendidas como níveis de complexidade de um projeto que, ao serem implementadas através de um processo colaborativo, geram uma abordagem sociotécnica sob o contexto em que está sendo projetado, configurando um olhar orientado pela teoria dos sistemas sociotécnicos, que trata da relação entre os subsistemas sociais e técnicos que se afetam mutuamente ao interagirem no ambiente, gerando novas possibilidades de interpretação para o contexto. A autora arremata:

“Isso faz o Metadesign passar de um "modelo de design", concebido deterministicamente, para um "modo de existência", concebido como aberto e criativo. Se, metodologicamente, Metadesign representa uma mudança de uma idéia de design

como planejamento de cima para baixo, para uma idéia de emergência a construção é de baixo para cima (um cenário de condições permitirá processos coevolutivos e cocriativos na produção de artefatos e significados).” (GIACCARDI, 2003, p. 349, tradução nossa)

É de interesse dessa pesquisa entender como realizar ações orientadas para esse modo de existência aberto, participativo e que se ressignifique para objetivos propostos por quem desejar utilizar dos resultados aqui apresentados. Para isso, utilizamos o metadesign como metodologia operacional em busca de compreender, analisar, propor, manipular e projetar com a complexidade do projeto, através de ferramentas e técnicas organizadas por Vassão (2010) - abstração, diagramas, procedimentos, emergência -, articuladas à produção de arquitetura livre como um processo de criação colaborativa, uma vez que esta descentraliza e distribui os procedimentos da lógica instrumental do metadesign. Para Vassão:

“A arquitetura livre seria o objeto ou ação de construir o campo de ação, o Espaço de projeto, o contexto no qual e como o projeto poderá ocorrer. Produzir arquitetura, em seu sentido de sistema e/ou entidade complexa fundamental [...] seria a ação do metadesign.” (VASSÃO, 2010, p. 23)

Dessa forma, podemos entender a plataforma da Mostra o teu! como um metaespaço. O metaespaço é um “espaço de possibilidades, um espaço abstrato que é engendrado, agenciado e condicionado pelas regras, procedimentos, fórmulas ou algoritmos que manipulam” (VASSÃO, 2010). E é nesse espaço que artistas, arquitetos, designers e produtores culturais criam condicionantes que dimensionam as dinâmicas das ações da Mostra o teu!, delineando os metaobjetos. O metaobjeto é uma ferramenta criada para representar, manipular ou interagir com outros objetos e até com o metaespaço, convergindo no conjunto de atividades de projeto e materializando gradualmente as características dos cenários de atuação (VASSÃO, 2008). PASCHOALIN e VAN AMSTEL (2020) , ao fazerem experimentos de codesign sobre as relações possíveis de um metaobjeto dentro do metaespaço, destacam dentre os resultado as relações geradas na temporalidade do cenário:

No codesign, os atores envolvidos na técnica utilizam os metaobjetos para explorar o metaespaço, espacializando e temporalizando os cenários a partir de narrativas. A relação de espacialidade diz respeito às distâncias e proximidades entre possibilidades dentro de um metaespaço desbravado por um metaobjeto. Já a relação de temporalidade diz respeito à organização temporal das possibilidades, bem como das suas especulações e conjecturas através de narrativas. Quando utilizados para cocriar e

concretizar cenários no codesign, o metaobjeto materializa esses dois tipos de relações. (PASCHOALIN; VAN AMSTEL, 2020.)

Na maioria das vezes, o metadesign é entendido como aliado de computadores que executam um código para gerar modelos e combinações mais rapidamente, enfatizando a geração de produtos. Na Mostra o teu!, o que ocorre é o inverso: pessoas têm acesso ao sistema-base para criarem por si mesmas suas possibilidades projetuais de cenários dentro do metaespaço, valorizando o desenho do processo e como esse processo é apreendido pelo contexto.

“Metadesign (...) é o tipo de projeto que coloca as ferramentas em vez de objeto de desenho em suas mãos. Os melhores sistemas interativos não são aqueles que definem o processo, mas aqueles que definem as condições para o processo de interação utilizando a Rede como material principal” (De Kerckhove, 1995a, p. 107 apud GIACCARDI, 2003)

Essas relações provenientes do metaespaço geram interações diretamente relacionadas à sociedade pois, dentro do projeto Mostra o teu!, a intenção do agente dimensiona o impacto do metaobjeto no ambiente. Esta é uma aproximação possível do objeto de estudo com o campo teórico desta pesquisa. Nesse sentido, o metadesign aqui empregado tem como objetivo aproximar a ação coletiva da rede Mostra o teu! ao que se entende por sistema sociotécnico, pois: “se a Metadesign for abordada de forma sociotécnica, o usuário tem a oportunidade de participar e colaborar no processo de projeto com um papel ativo, estrutural e intencional” (Youngblood et al, 1984 apud GIACCARDI, 2003)

As relações da Mostra o teu!, resultantes da realização de produtos culturais, envolvem a ação do designer diretamente com o desenvolvimento de interações entre o projeto e o contexto para o qual ele é projetado. Porém, diferente do modelo moderno projetual que também interfere na cultura do cotidiano, o metadesign permite uma contrapartida pois dá poder ao agente de ser coautor do contexto que pretende construir usando o metaespaço para isso. Quando se empodera o agente criativo nesse papel de autoria sobre o seu próprio contexto, cria-se esta relação de aprendizagem entre designer e agente criativo que pode ser entendida como um processo de design emergente proposto por Manzinni (2016), onde o designer cria ferramentas e métodos distribuídos ao invés de produtos para o mercado.

“Toda mudança é social e técnica: ao introduzir uma nova forma social que utiliza tecnologias disponíveis, mas as utiliza e combina de novas maneiras, a inovação muda efetivamente o sistema técnico [...] Por sua vez as tecnologias são motivadas pelo

ambiente socio-cultural. É importante que o alcance dessas tecnologias seja o mais abrangente possível; quanto mais gente exposta a essas tecnologias, maior sua capacidade de absorvê-las e de compreender o modo como podem ser usados ou adaptados” (p.30, Design para inovação social, 2010)

À vista disso, algumas características do metaprojeto desta pesquisa emergem das seguintes colocações: o projeto pode ser tomado como uma intervenção; o designer assume um papel de agente ativador de cultura; ao passo em que se cria cenários para geradores de informações para o sistema, o projeto de design é projetado por ele mesmo; o projeto disponibiliza as possibilidades e ferramentas para que seus participantes o alterem de acordo com as necessidades do meio que o projeto será aplicado.

O papel do designer, neste sentido, é mediar o contexto social e técnico, orientando as ações do projeto, colaborando com os agentes envolvidos do processo para que eles decidam as necessidades que guiarão as movimentações do coletivo emotivando um design para a cultura (MANZINI, 2016). É neste ínterim que o designer atua, projetando, junto com os agentes, o espaço que se deseja intervir.

## **2. Ações colaborativas**

A ação representa a individualidade entre o desejo e a realização: para fazer um produto é necessário fazer vários conjuntos de ações no processo. É nesse entendimento que elaboramos o título desta sessão teórica/deste capítulo, uma vez que:

“[...] as motivações pessoais de desejo e necessidade tendem a coincidir, uma vez que as pessoas participam porque gostam, mas, ao mesmo tempo, porque precisam. Entretanto, em todos os casos observados, inovação e sociais para esse ocorrer Apenas quando há necessidade E também o desejo de fazer alguma coisa em relação a algo (ou seja, uma combinação de desenho de necessidades).” (MANZINI, 2017, p.27)

Para fazer um projeto de design colaborativo é necessário, dessa forma, querer realizar um conjunto de ações, envolvendo organização, teste e engajamento em diferentes maneiras e formatos, que vai lhe gerar produtos e beneficiar o processo projetual de alguma forma. Nesta revisão bibliográfica, buscamos entender como podemos organizar as ações dentro de um processo colaborativo e quais os direcionamentos para se pensar um plano de ações colaborativas que ponha em prática os instrumentos e ferramentas do metadesign elencados no capítulo anterior.

Utilizamos a tese de Piera (2019) e Fontana (2012) para investigar as abordagens colaborativas dentro do processo da Mostra o teu!. Assim aplicamos as análises e organização de procedimentos realizadas pelas autoras relacionadas à colaboração de participantes no processo de projeto de design, pretendendo elencar parâmetros que podem guiar a ação colaborativa de projeto desta pesquisa. A colaboração:

“É um esforço recíproco entre pessoas de iguais ou diferentes áreas de conhecimento, separadas fisicamente ou não, com um objetivo comum de encontrar soluções que satisfaçam a todos os interessados. Isso pode acontecer compartilhando informações e responsabilidade, organizando tarefas e recursos, administrando múltiplas perspectivas e criando um entendimento compartilhado em um processo de design. A colaboração visa produzir um produto e/ou serviço consistente e completo através de uma grande variedade de fontes de informações com certo grau de coordenação das várias atividades implementadas. Esse processo depende da relação entre os atores envolvidos, da confiança entre eles e da dedicação de cada parte.” (FONTANA, 2012, p.37)

A partir disso, um processo colaborativo pode ser entendido como um conjunto dos seus níveis de trabalho e suas funções colaborativas, de suas etapas metodológicas e suas dimensões. A abrangência do nível de trabalho em exercício dentro de um sistema pode dimensionar a colaboração do projeto em níveis estratégico, tático e operacional.

“No primeiro nível, o estratégico, é desenvolvida a maior parte teórica, e tem como enfoque o problema é o objetivo do projeto. O nível tático se encarrega de estabelecer metas para que tal objetivo seja alcançado, podendo também ser considerado teórico. No nível operacional, finalmente ocorre a parcela empírica, sendo caracterizado pela operação do que antes fora estabelecido.” (PIERA, 2019, p.25)

Cada nível de trabalho compreende um conjunto de ações para que o projeto seja executado, são as funções colaborativas (Ellis et al. 1991), que, quando colocadas em prática, orientam a comunicação, a coordenação e a cooperação como eixos primordiais para alcançar um processo colaborativo (PIERA, 2019). A comunicação permite o movimento das informações entre os participantes, enquanto a coordenação reflete a descentralização de tomadas de decisões ao organizar o conjunto de ações do projeto e a cooperação se refere ao trabalho em comum que todos operam simultaneamente.

As funções colaborativas devem ser organizadas em etapas no decorrer do projeto para que ocorra uma colaboração no design em seus três estágios: estabelecimento,

manutenção e a dissolução do projeto. Piera (2019) sintetiza os fatores essenciais para a implementação de um projeto com base em Lima e Heemann (2009) apresentados no quadro a seguir.

<b>1. ENTENDIMENTO COMPARTILHADO</b>
Onde é necessário assegurar que aconteça o entendimento compartilhado - <b>modelos mentais do problema, estado atual do sistema e a solução vislumbrada</b> - entre os atores do processo de colaboração no design de um projeto/produto.
<b>2. QUALIDADE SATISFATÓRIA</b>
Preocupa-se em alcançar <b>resultados positivos quanto à qualidade estipulada</b> , equilibrando necessidades e limitações individuais dos atores ao fazerem escolhas no processo de design colaborativo.
<b>3. EQUILÍBRIO ENTRE RIGOR E RELEVÂNCIA</b>
É necessário <b>equilibrar o rigor dos métodos</b> de design com a <b>relevância da participação</b> das partes participantes no processo.
<b>4. ORGANIZAÇÃO DA INTERAÇÃO</b>
É imperativo a organização eficaz, garantindo a <b>interação entre os atores</b> , atingindo <b>racionalidade no processo</b> e encontrando formas e meios para chegar melhor aos <b>objetivos do projeto</b> .
<b>5. GARANTIA DE PROPRIEDADE</b>
Deve-se garantir à organização detentora do projeto, dentro do processo colaborativo, a implementação do projeto com a transferência de sua propriedade.

*Quadro de Lima e Heemann (2009) apresentando os Fatores Críticos de Sucesso para a colaboração*

Pode-se dizer então que um processo de projeto colaborativo se estabelece quando se determinam os interesses e grupos de trabalhos em volta de uma confiança entre os participantes e um comprometimento sobre os acordos; a manutenção de um processo colaborativo acontece de uma forma não linear e é totalmente determinada pela motivação dos participantes e dos objetivos da equipe; a dissolução de um projeto requer atenção a como estas atividades foram finalizadas, quais interações permaneceram, como os participantes podem continuar trabalhando individualmente e como esse processo experienciado pode permanecer acessível aos ex-membros de equipe e futuros colaboradores do projeto.



O resultado das interações entre a realização do trabalho e os estágios da colaboração nos permite classificar a dimensão do envolvimento do participante com o processo de projeto. Kaulio (1998) classifica três níveis para este envolvimento: design para consumidores, design com consumidores e design pelos consumidores (PIERA, 2019).

“Segundo o autor, o design para o usuário acontece quando ocorre estudo e análise de dados, modelos e teorias de comportamentos, e os resultados são utilizados como fundamentos para o desenvolvimento do projeto. O design com os consumidores caracteriza-se pela obtenção de dados por meio da exposição dos consumidores a um design pré-estabelecido, e posterior observação da reação. Por fim, o design pelos consumidores acontece quando o usuário é envolvido ativamente no projeto, sendo considerado um “especialista da experiência”, capaz de sugerir aperfeiçoamentos, detectar possibilidades de melhoria e ter insights.” (PIERA, 2019, apud Kaulio, 1998)

Seguindo este pensamento, entendemos que as ações colaborativas acontecem nos três níveis na Mostra o teu!: para o usuário - no agenciamento e construção do projeto; com os usuários - na execução do evento; e pelos usuários - na cocriação de produtos culturais. Além disso, também detectamos um outro nível de ação colaborativa: a visitação de pessoas de diferentes perfis no dia do evento. Essas pessoas contribuíram de diferentes formas, estando no evento, conversando com artistas e designers, conhecendo o DAUD pela primeira vez ou dando algum feedback para a equipe, trazendo informações ao sistema, dado que “todos nós, seres humanos, e independentemente de que estejamos cientes disso ou não, somos co-criadores no fluxo de realidades em mudança que vivemos.” (Maturana, 1997, p. 13 apud GIACCARDI, 2003)

A princípio, utilizaremos os Fatores Críticos de Sucesso do Design Colaborativo, propostos por Fontana (2012), como uma das maneiras de avaliar o processo da Mostra o teu! Elas foram elencadas como as dificuldades mais comuns durante processos colaborativos de design e servirão como base investigativa para construir uma metodologia que se adapte às necessidades do projeto desta pesquisa.

Em resumo, falar sobre um processo colaborativo nos leva a organização de um sistema complexo de ações e interações possíveis dentro de um projeto. Para o projeto se materializar, é necessário um conjunto de ações postas em prática em diferentes funções que operam juntas e direcionadas a um mesmo objetivo. Este conjunto de ações compreende as etapas de realização do projeto; quanto mais as ações se mantêm organizadas no fluxo de projeto, mais as etapas de colaboração tomam corpo no escopo do

projeto. As ações podem ser realizadas para, com ou pelos usuários. O projeto pode ser avaliado sob alguns parâmetros: o quanto do escopo foi repassado/compreendido pelos participantes; o quanto as necessidades colocadas como objetivos foram satisfatórias em níveis individuais e coletivos; como se equilibra o rigor metodológico com a relevância das proposições elaboradas pelos participantes; e como se dá a garantia da transferência de propriedade do projeto para os participantes.

Considerando a Mostra o teu! como um metaespaço, podemos entender que a colaboração é o principal eixo que opera o sistema, visto que as ações para materializar este projeto dependem diretamente da motivação do participante e de sua respectiva realidade para definir o objetivo do evento. A participação dos agentes no processo de projeto afeta a sua experiência individual sobre o objeto e seu contexto, enquanto a ação do designer é direcionada pela necessidade do local e seu projeto é afetado diretamente pelos agentes. O projeto intervém no ambiente e o ambiente e os agentes aprendem com o projeto.

“Haveriam, então, dois modos de ação: um modo de agir “demiúrgico”, e um modo de agir “ecossistêmico”. O primeiro compreende que as ações humanas se justificam em si mesmas, e que as ontologias existentes dão conta do mundo; ou seja, ignoram as características emergentes da natureza e da cultura, as rotulando como “ruído” ou “erro”, ambos devendo ser “corrigidos”. O segundo compreende que as ações humanas co-evoluem imersas em um ecossistema que em muito supera nossas capacidades de compreendê-lo, e exige que re-construamos periodicamente as ontologias para acomodar as monstruosidades que nossas ações dão origem, assim como a ampliação constante do conhecimento que emerge de nossa interação com a natureza e em sociedade.” (VASSAO, 2016)

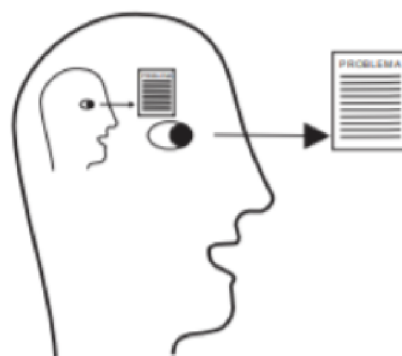
Deste modo, entendemos que as ações colaborativas representam um estado de trabalho compartilhado e distribuído para diferentes pessoas a partir de seus interesses individuais, e que será necessário elaborar o nível estratégico de trabalho para sustentar o plano de ações colaborativas proposto por essa pesquisa. Isso posto, identificamos que as ações colaborativas dentro da atuação da Mostra o teu! merecem um processo de investigação mais profundo a fim de identificar aspectos de motivação para um trabalho coletivo, níveis de envolvimento dos participantes com o projeto, como se dão essas aproximações e como podem ser elaboradas novas estruturas de prática colaborativa a partir disto.

## **Metodologia**

O metadesign é o conceito articulador desta pesquisa em duas instâncias ao mesmo tempo: como questão teórica (objeto - olhar sobre o que o coletivo já realizou e pensar criticamente sobre o processo) e como metodologia operacional (pesquisa - dar outras formas e sentidos ao objeto ao descrever sobre como esse processo acontece). Em outras palavras, a Mostra o teu! é o metaespaço que se materializa e permite que a pesquisa continue acontecendo, e o processo de realizar o evento aberto e participativo, revela um jeito de fazer metadesign na prática. Assim, o metadesign (objeto da pesquisa) media as convergências da crítica sobre o que já realizamos em coletivo e as possibilidades criativas da rede em que estamos envolvidos (resultados da pesquisa). O jeito de fazer é intermédio e resultado de uma prática metodológica do metadesign.

**materialidade => meta espaço <> meta objeto <> relações <> atores <**

A pesquisa é de natureza básica de ordem qualitativa (GIL, 2002) e do tipo descritiva (TRIVIÑOS, 1987) onde o designer atua como um sistema auto-organizável, metodologia proposta por Jones (1992). Nesse modelo, a designer atua em duas frentes: pesquisadora, enquanto busca a solução para seu projeto, e participante, enquanto opera sobre o objeto de estudo. A primeira frente se dedica à concepção do metaprojeto e ao direcionamento estratégico da pesquisa, enquanto a segunda frente monitora as ações aplicadas em um cenário real ao passo que coleta informações para o metaprojeto.



*imagem de JONES, 1992, p.55*

Assumir essa postura metodológica nos aproxima de uma prática de projeto menos focada em apresentar um produto final construído em métodos e estruturas lineares. Pelo contrário, buscamos por uma prática colaborativa, aberta às experiências e dinâmicas do processo. Para tanto, o metadesign (GIACCARDI, VASSAO) é articulado nesta pesquisa como

conceito e metodologia: o conceito qualifica o objeto analisado, a metodologia direciona a pesquisa por uma estratégia de prática de projeto colaborativa aliada a transformações no espaço por intermédio das ferramentas do metadesign.

Os resultados deste emaranhado de relações, se materializam após a aplicação do formulário de pesquisa, ferramenta utilizada para comprovar hipóteses, colher relatos e opiniões sobre o processo de construção do projeto. A experiência da pesquisa-intervenção nos 4 eventos analisados e a convergência com o referencial teórico da pesquisa, junto à organização de dados coletados em pesquisa e formulários promoveram diretrizes para a concepção de uma cartografia de experiências sobre o processo da Mostra o teu!, apresentada como um potente disparador de processos colaborativos de acordo com diferentes necessidades. Na imagem abaixo, é possível observar esse movimento; o “espaço-entre” se refere aos processos dos eventos analisados, o desenvolvimento da pesquisa gera um “espaço com informação” que o designer opera de forma a reconceitualizar o objeto de estudo.

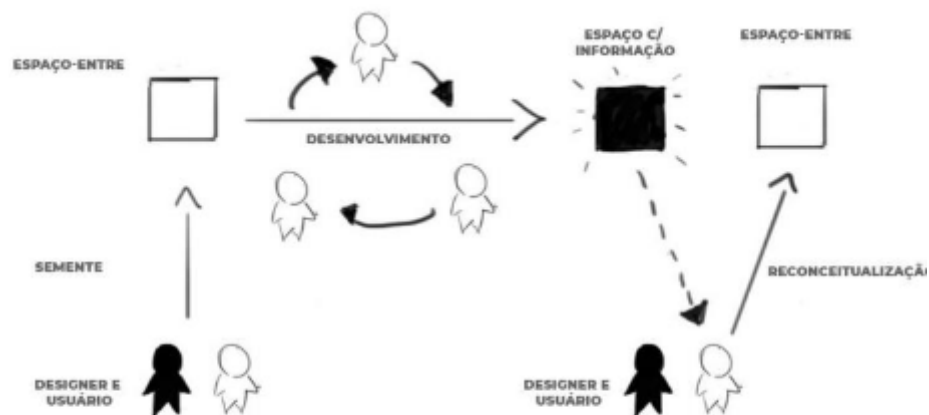


Figura 1 : Modelo SER (*Seeding, Evolutionary Growth, Reseeding*)

Fonte: Re-design apropriado da Universidade do Colorado (2019)

## 1. Metaprojeto

O metaprojeto é o suporte estratégico para conseguirmos estabelecer relações entre teoria e prática do metadesign articulado pelo objeto de estudo. Com o metaprojeto (DE MORAES, 2010) articulado aos instrumentos do metadesign (VASSAO, 2010), poderemos projetar caminhos de interação, relações e processamentos envolvidos e disparados pela ação coletiva da Mostra o teu! O metaprojeto nos faz olhar para a ação do passado de modo que seja possível imaginar, refletir, apontar, adaptar novos sentidos para o futuro, tendo como base tudo o que aprendemos até agora.

"Em um primeiro momento, até mesmo antecede ao projeto, existe uma abertura no processo de desenvolvimento, o que possibilita a geração de uma gama de possibilidades projetuais criativas - daquilo que poderá ser projetável -. Posteriormente, o designer responsável desenvolve, dentro daquilo que foi levantado, ambientes que se auto organizem de maneira a criar diversas possibilidades de projeto. O metaprojeto não encerra-se no produto, ele continua na experiência. Em função de sua característica holística, possibilita diversos caminhos de processo e projeto." (FREIRE, 2011)

Para organizar o projeto da pesquisa, elencamos as ferramentas de metadesign propostas por Vassão (2010): abstração (camadas da complexidade, encapsulamento, módulos, modelos e arquitetura da informação), diagramas (topologia, grafos, patterns, rizomas), procedimentos (métodos, metodologia, espaço de possibilidades), emergência (auto organização, espaços imprevistos, processo colaborativo). O metadesign está localizado entre a pesquisadora e a observação participante, entre o objeto de pesquisa e o que ele movimenta em seu ambiente, e entre o projeto de pesquisa e seu objeto de estudo. Em sentido amplo, o metadesign dá conta dos métodos operacionais da pesquisa, articulando o processo e orientando procedimentos para ação. Entende-se, portanto, que "No Metadesign, os objetos são substituídos pelos próprios métodos e procedimentos, e a construção destes torna-se o meio pelo qual a interferência sobre o Ecossistema pode ser exercida." (VASSAO, 2016) Dessa forma, os resultados não são precisos, como modelos e receitas prontas a seguir, são pensamentos organizados de forma a facilitar outros processos análogos às experiências analisadas.

## **2. Cartografia de experiências**

Para dar conta da materialização dos resultados desta pesquisa - aberta e adaptável, cheia de complexidades e que é alimentada coletivamente - tomamos como ponto de partida o conceito de cartografia proposto por Deleuze e Guattari (1995) por ser uma ferramenta possível de aplicação dentro dos princípios metodológicos já estabelecidos. Na prática cartográfica, a pesquisadora teve relações diretas e interviu nos processos do objeto, fazendo parte de sua cocriação. Como esse processo se construiu e como se estabelecem as relações colaborativas são as pistas que guiaram esta pesquisa.

"Considerando que objeto, sujeito e conhecimento são efeitos coemergentes do processo de pesquisar, não se pode orientar a pesquisa pelo que se suporia saber de antemão acerca da realidade: o know what da pesquisa. Mergulhados na experiência do pesquisar, não havendo nenhuma garantia ou ponto de referência exterior a esse plano, apoiamos a investigação no seu modo de fazer: o know how da pesquisa. O ponto de apoio é a experiência entendida como um saber-fazer, isto é, um saber que vem, que emerge do fazer. Tal experiência direciona o trabalho da pesquisa do saber fazer ao fazer-saber, do saber na experiência à experiência do saber.

Eis aí o "caminho" metodológico." (KASTRUP, 2009)

A multiplicidade da pesquisa não precisa ser resumida em narração de fatos e utilizar métodos para chegar a um fim concreto e estático. Aqui adotamos uma posição de que os métodos são interferidos pelas relações interpessoais vivenciadas em quatro anos de existência da Mostra o teu! Do mesmo modo que ela foi se construindo, pouco a pouco tomando forma no decorrer do tempo, a pesquisa foi se desenvolvendo processualmente, e de forma alguma as etapas e sistemas aqui descritos se realizaram de forma linear, com um ponto de partida e de chegada como fim. Como resultado da pesquisa, apresentamos uma construção visual, sistêmica, flexível e sensível, que pode ser adaptada de acordo com as necessidade de quem manipula, e ao ser aplicada permite a comunicação do objeto com o sujeito que manipula, e vice-versa. São sistemas, fluxos e diagramas que representam as relações subjetivas que emergiram do processo do objeto de estudo.

"A pesquisa-intervenção cartográfica ocorre, então, por meio dos encontros, vivências, reflexões, registros, a fim de tornar possível diferentes formas de intervenção e interpretações. O pesquisador, desta forma, articula o conhecimento já adquirido com as novas evidências encontradas: são múltiplas as entradas. E, assim, a pesquisa vai tomando forma, a partir das percepções, tanto do pesquisador, quanto dos pesquisados." (ARAKAKI, 2009, p.64)

Resumindo, nosso objetivo é investigar a ação colaborativa e os parâmetros do metadesign como os condutores da ação. A ação é interferida pela intenção do participante e da pesquisadora, e estes aprendem com a vivência desta ação, em um processo simbiótico, o projeto interfere nos agentes e espaços envolvidos; os agentes constroem colaborativamente o projeto e aprendem com o espaço. O metadesign é o fio condutor deste movimento.

### **3. Processo metodológico da pesquisa**

São 4 as etapas metodológicas aplicadas nesta pesquisa:

**Análise exploratória do objeto** - descrever o objeto para agir sobre ele; investigar as estratégias, ferramentas e dispositivos que proporcionaram uma ação colaborativa.

**Pesquisa bibliográfica** - para qualificar a pesquisa e o objeto de estudo;

**Pesquisa exploratória** - aplicar formulário de pesquisa com os participantes da rede;

**Emergências da pesquisa** - convergência entre pesquisa e coleta de dados em busca de descrever como ações colaborativas e o metadesign se relacionam com o objeto da pesquisa.

#### **3.1. Análise exploratória do objeto**

- **Descrição exploratória do objeto**

Para descrever o objeto são levados em conta documentos públicos como publicações em sites e redes sociais e matérias de jornal, mas também documentos particulares como pautas das reuniões, formulários de inscrição e formulários de feedback. As descrições são uma ferramenta, como bússolas para indicar os problemas e necessidades do objeto descrito, gerando indicadores para definir a estratégia de projeto junto a revisão bibliográfica. São elaboradas perguntas motivadoras que darão corpo às descrições a partir de perguntas básicas para o objeto: O que? quem? quando? onde? como? por que?, então direcionamos seu escopo para que as respostas nos dessem a maior quantidade possível de detalhes sobre o contexto, os participantes, o processo, as ações, os resultados, como e onde aconteceram os níveis de colaboração. Nos anexos é possível encontrar um quadro demonstrativo sobre o que cada perguntava buscava entender.

Por se tratar de um projeto extenso e complexo, optou-se por fazer uma descrição exploratória autoetnográfica (SANTOS, 2017) por meio de uma série de perguntas que delimitaram o objeto de estudo frente aos objetivos de pesquisa. As Perguntas Ativadoras geram informações para analisar o processo do projeto diante do meio em que ele está

inserido, resultando nas Tabelas de Análise das Edições. Os resultados das análises são apresentadas no capítulo Cartografia de experiências e as descrições dos eventos se encontram em anexo.

→ Perguntas ativadoras

Qual necessidade (do espaço, do ambiente, das pessoas) despertou o início das atividades?

Quem foram as pessoas envolvidas?

Descrever o que foi feito. Quais os procedimentos para essas atividades serem realizadas? Quais os recursos necessários para as atividades serem realizadas?

Quais atividades foram realizadas? Quais os seus temas?

O que as atividades buscavam proporcionar frente às necessidades do projeto?

Quais foram as relações criadas/facilitadas/motivadas como efeito das atividades realizadas?

O que foi encaminhado para um novas possibilidades do projeto?

● **Tabelas de análise para materializar o processo**

Partindo das descrição do objeto, elencamos aspectos do que ficaram evidentes como etapas de projeto da Mostra o teu!, como exemplificado nessa narrativa:

existe um problema causando ruído em um determinado espaço (**necessidade local**), pessoas próximas a esse problema se articulam para tentar agir sobre isso de maneira rápida (**agentes ativos**), e envolvem outras pessoas que também estão incomodadas com o ruído e querem colaborar na resolução do problema (**agentes participativos**). Juntos eles elaboram um projeto de fácil execução (**procedimentos**), que pode ser executado com materiais que tem à disposição (**recursos**). O produto é construído e elaborado em equipe com um mesmo intuito de resolver o problema do ruído (**intenção**) fazendo o ruído se amenizar (**impacto**).

O que ficou deste produto no ambiente aplicado, o que os agentes aprenderam no processo, quais as novas interações sobre o problema a partir disso, constituem o que a Mostra o teu! denomina de memória do projeto e está relacionado com o processo de feedback que os participantes contribuem após o processo participativo. Essa relação de causalidade é disposta em colunas, onde um aspecto leva a outro, evidenciando as relações entre agentes, processo e produtos e os impactos do sistema. As respostas para cada um dos tópicos da coluna, são distribuídas em três grandes eixos - universidade, mercado, sociedade- , a fim relacionar os aspectos do projeto com o meio em que o participante está se relacionando e criando interações.



As tabelas são apresentadas no capítulo Análise das edições, para sua concepção foram utilizados os formulários de inscrição e de feedback de cada evento bem como outros documentos digitais e de organização dos eventos. O objetivo desta análise é entender quais os aspectos mais evidentes e quais as necessidades do projeto, ao passo que organiza as informações para o mapeamento das relações e interações que já aconteceram na Mostra o teu!.

### **3.2. Pesquisa bibliográfica**

Partimos então para uma pesquisa bibliográfica onde no nível teórico identificamos autores que definem o metadesign como uma possível ferramenta de intervenção ao ambiente por meio do objeto, de forma a possibilitar outras formas de existência. Já em níveis práticos procuramos o que melhor define as experiências de um sistema gerando sua própria teoria de aprendizado entre seus agentes e que levem em conta o participante como designer, já que o projeto opera no contexto social como ativador de sentidos projetando outras formas de sociabilidade. O nível teórico delimita o campo teórico da pesquisa e o nível prático indica os encaminhamentos de projeto. Os temas se relacionam pelas possibilidades de ação estratégica a partir do processo mostra o teu! e procedimentos para uma prática colaborativa no design.

**metadesign** -> conceito, instrumentos e ferramentas

**colaboração** -> procedimentos, níveis de trabalho, emergência

### **3.3. Pesquisa exploratória**

A pesquisa qualitativa não é generalizável, mas exploratória, no sentido de buscar conhecimento sobre uma questão que ainda sabe-se pouco: como o metadesign é articulado neste projeto de design. Temos como objetivos gerais da aplicação do formulário de pesquisa:

- colher avaliação do o processo de fazer a Mostra o teu! para compreender quem foram os agentes, em quais ações estavam envolvidos e quais interações foram geradas;
- investigar e mapear possíveis sistemas de colaboração que tenham semelhança com o metadesign e possam ser adaptados para outros contextos de criação.
- Definição do ponto de vista para formular o questionário

A pesquisa aplicada por meio de formulário busca levantar perfil, opiniões e as avaliações dos participantes do mostra o teu e com estes dados, qualificar as pessoas que trabalharam, o evento e as ações necessárias para realizar o evento, a rede que emerge deste processo. Para tanto, as perguntas foram elaboradas buscando mapear os seguintes aspectos:

- **qualificação dos participantes** - revela os agentes, os níveis de colaboração e demais relações dentro do sistema, levando em conta as atividades de trabalho desenvolvidas junto a Mostra o teu!
- **qualificação do evento como metadesign** - Entendendo a escrita, o depoimento, o relato como criação de memória, desta seção iremos mapear as conexões entre os agentes ativos, estabelecendo relações entre o impacto das ações colaborativas dentro do processo de projeto.
- **qualificação da rede** - etapa de Feedbacks & Geração de dados para ação futura do Sistema. investigação sobre a ação dentro do sistema da Mostra o teu!, onde as perguntas irão gerar dados de melhoria para o projeto;

- **Levantamento de insumos da pesquisa e formulação de hipóteses para a elaboração do formulário**

Voltado o olhar para pesquisa, captei temas, acontecimentos e experiências que podem descrever o evento; a hipótese da designer é checada pelas pessoas que trabalharam, através do formulário. Ao mesmo tempo que avaliamos nosso processo enquanto agentes ativos na Mostra o teu!, estamos gerando dados para organização sistêmica da rede que nos envolve.

O formulário de pesquisa é organizado em 4 Seções e revelam 5 esferas para a pesquisa: quem, como e quando o entrevistado participou dos projetos analisados, o desdobramento de ações dentro do processo colaborativo e a avaliação sobre sua participação gerando informações pro sistema. As perguntas subjetivas foram pensadas para explorar os aspectos mais abstratos e subjetivo do projeto, elas revelam como as pessoas que trabalharam descrevem o evento, através de relatos de experiências.

As objetivas foram elaboradas por meio de hipóteses geradas com as informações colhidas na fase de pesquisa do projeto e de referencial teórico.

Abaixo as perguntas estão organizadas de acordo com o que revelam na pesquisa:

- **qualificação dos participantes**

<b>Seu nome; Seu email; Sua profissão.</b>	identificar o agente em seu contexto
<b>O que despertou seu interesse em participar ativamente da Mostra o teu?</b>	captar detalhes do contexto individual do agente, em busca de investigar se as motivações individuais são semeadoras do fazer coletivo.
<b>Marque as funções que você exerceu no processo da Mostra o teu!</b>	qualificar a ação colaborativa estratégica, tática, operacional
<b>Especifique as atividades que você colaborou</b>	mapeamento da ação e seus procedimentos
<b>Comente sobre o processo de fazer a Mostra o teu! com a mão na massa. Os perrengues, o que precisou de documentos, de falar com pessoas, de ir até tal canto... Seja sucinta, e tente lembrar do que mais se destaca, de acordo com suas experiências pessoais</b>	Os relatos podem revelar situações em que o metadesign aconteceu na prática de projeto, como o coletivo interferiu na composição do projeto. As respostas podem ser apresentadas em esquemas visuais, facilitando a documentação do processo de projeto.

→ **qualificação do evento como metadesign**

<b>Marque os eventos da Mostra o teu! que você trabalhou diretamente</b>	Qualificar coautoria, materializar os agentes ativos na linha do tempo do projeto
<b>Quais efeitos você presenciou, quais relações foram despertadas/criadas/facilitadas/motivadas a partir desta ação que você executou?</b>	Coletar relatos sobre as experiências sensoriais, sentimentais, proporcionadas pela ação executada. As respostas podem se apresentar características do evento.
<b>A partir de suas experiências pessoais no processo da Mostra o teu!, marque o que mais se aproxima de sua opinião sobre os seguintes aspectos</b>	compreender o entendimento dos participantes sobre seu papel no processo do projeto, como colaborador/ativista
<b>Marque as palavras que se aproximam do objetivo principal da(s) atividade(s) que tu trabalhou</b>	levantamento de adjetivos que compõem a estrutura da ação colaborativa no sistema da Mostra o teu! mapeando intenções e comportamentos da rede.

<p><b>Em relação a pós-produção, o que foi encaminhado após a ação ser realizada? Houve continuidade no projeto? Sua ação resultou em algum produto?</b></p>	<p>O objetivo é colher insumos para o sistema, sobre o que pode ser feito a partir das experiências relatadas.</p>
<p><b>Quais experiências e aprendizados tu vivenciou ao fazer parte deste processo de produzir a Mostra o teu! em coletivo?;</b></p> <p><b>Sobre sua participação no processo da Mostra o teu, marque o que mais se aproxima de suas experiências pessoais sobre os seguintes acontecimentos;</b></p> <p><b>Em sua opinião, a Mostra o teu!...</b></p> <p><b>Espaço pra participar da memória da rede Mostra o teu! Deixe um relato sobre sua participação no projeto</b></p>	<p>Levantamento de aspectos qualitativos sobre o processo do fazer coletivo do projeto. O objetivo é conseguir mapear e estabelecer relações entre o impacto das ações colaborativas dentro do processo de projeto.</p>
<p><b>A partir das experiências adquiridas ao realizar as atividades que participou, que dicas tu daria para facilitar o processo de uma pessoa que está realizando pela primeira vez?</b></p>	<p>Aqui, queremos reunir dicas sobre o que já foi realizado de processo e que pode facilitar nossas ações futuras dentro do sistema</p>

**→ qualificação da rede**

<p><b>A partir de suas experiências pessoais, o que você acha que deveria melhorar no jeito de fazer a Mostra o teu? O que poderíamos tentar fazer de outra forma?</b></p>	<p>O objetivo é coletar relatos que instiguem mudanças, e funcionem como um mapeamento de pontos sensíveis do projeto.</p>
<p><b>E em relação a sua participação no projeto...</b></p>	<p>entender as camadas entre agentes ativos e participativos do projeto e as relações de autonomia criadas no processo</p>
<p><b>Como tu avalia a ação da Mostra o teu!, enquanto projeto ativo e comunicativo, nas seguintes causas?</b></p>	<p>avaliação da ação coletiva, mapeamento de melhorias na comunicação do projeto</p>
<p><b>Leia as suposições a seguir e responda, de acordo com as experiências que tu presenciou ao participar da Mostra o teu!</b></p>	<p>investigação sobre situações emergentes de projeto</p>

- **Aplicação do formulário de pesquisa**

As pessoas envolvidas na rede são divididas em dois grandes grupos no whatsapp, o primeiro reúne os participantes das duas primeiras mostras e da amostrinha, o segundo é majoritariamente composto pelos inscritos no Ecossistema Criativo. O formulário foi enviado por meio de conversa privada deste mesmo aplicativo, para cada um daqueles que aparecem na seção quem somos, do site [www.mostraoteu.com.br](http://www.mostraoteu.com.br). Foram enviados o link para o formulário e um arquivo pdf com a lista de todas as perguntas, e o prazo para responder era de uma semana. Das vinte e duas, 11 pessoas responderam. As respostas compiladas se encontram nos anexos.

- **Análise dos dados coletados com o formulário de pesquisa**

Por meio de convergências e divergências com a pesquisa bibliográfica e descrição do objeto, categorização e etiquetagem dos dados coletados no formulário, pretende-se revelar a interação entre a ação e o impacto das ações bem como os níveis de colaboração. Foram relacionados aspectos do projeto que se relacionam com metadesign; elaboramos sistemas que evidenciam as relações emergentes da análise de dados; construímos diagramas, nuvens de palavras, listas e sistematização do processo de trabalho que emerge das avaliações da rede.

### **3.4. Emergências da pesquisa**

Após análise de referencial teórico comparados às necessidades do objeto evidenciadas nas análises, foram tomadas como diretrizes as possibilidades de ação colaborativa a partir do processo da Mostra o teu! e procedimentos para uma prática emergente no design. Para definir os assuntos de foco presentes na cartografia, seguimos os aspectos revelados por ARAKAKI (2009): ponto de vista, escopo, estrutura e uso.

→ **ponto de vista**

agentes que atuam nos níveis estratégico, tático, operacional do trabalho colaborativo, demonstram interesse em se relacionar com a rede Mostra o teu! ou pretendem conhecer mais sobre os processos metodológicos do projeto

→ **escopo**

a cartografia alcança os territórios da universidade, mercado, sociedade, mapeia as ações de estabelecimento da rede, pontos de contato, processo e estratégias

→ **profundidade**

revela aspectos emocionais, de cultura, necessidades, comportamento do processo colaborativo, relacionando-os com os aspectos do metadesign

→ **estrutura**

não segue uma cronologia dos eventos, mas faz sequenciamento das ações do projeto, apresenta experiências, esquemas de processo e a visão das inter relações cultivadas na rede

→ **usos**

é uma possibilidade de aproximação com a rede Mostra o teu! São ativos para criação de novas narrativas, em uma perspectiva aberta, descentralizada e pode ser adaptada, modificada por designers e não designers, desde que estes estabeleçam uma comunicação sincera e confiável com o processo que já existe.

O projeto é apresentado seguindo a revisão bibliográfica, os indicadores da pesquisa, as estratégias de projeto e as avaliações colhidas no formulário de pesquisa.

## **Mostra o teu!**

A Mostra o teu! é um Ecossistema Criativo auto-organizado por trabalhadores independentes da cultura no Ceará em uma rede de estrutura aberta e participativa. A plataforma media pessoas e os espaços que elas ocupam, produzindo em prática

colaborativa, intervenções no espaço, construção de novos dispositivos, artefatos e conexões que favoreçam o local onde o evento acontece. O objetivo principal é ser espaço que proporciona ações e aprendizados coletivos, através de interações e conexões organizado em um sistema que articula relações de cooperação, aprendizagem, compartilhamento e ação, e orienta as necessidades do local, propondo que os participantes da rede interajam com o sistema e sejam cocriadores de sua manutenção.

Ancoradas entre si, uma edição puxou a outra.

O evento aconteceu pela primeira vez em 5 de Outubro de 2018 quando os estudantes de Design das turmas 5 e 7 do DAUD, resolveram organizar uma feira aberta, proporcionando um encontro para troca de experiências a quem quisesse participar mostrando seu trabalho. A Mostra o teu! Feiras de Produções em Arte e Design, tinha o objetivo de expor os trabalhos dos estudantes dentro do DAUD ao mesmo tempo que abria as fronteiras entre a arte e o design, aproximando outras técnicas de produção à feira. Não tinha nenhum objetivo de lucro, contava com trabalho voluntário e ajuda financeira dos Centros Acadêmicos do Design e da Arquitetura, utilizando-se da estrutura disponível no próprio departamento.

A segunda edição realizada em 2019, Mostra o teu! Design e Ativismo, foi projetada como um evento de metadesign a partir de um evento-experimento, a Amostrinha, dentro da disciplina Projeto de Produto 4 - PP4, envolvendo estudantes das turmas 5, 7 e 8. Emergiu da vontade de continuar o projeto sob outros parâmetros, experimentando outras estruturas e envolvendo um tema de debate para a ação do evento.

A Amostrinha foi uma ocupação artística realizada durante outubro de 2019 na Carnaúba Cultural, uma casa de produções independentes localizada no bairro Benfica em Fortaleza, fazendo da casa ponto de encontro para a construção da segunda edição (recebendo inscrições, realizando atividades formativas de experimentação e debate sobre o tema). As atividades foram propostas pelos estudantes de PP4 como uma experimentação e melhoria das ações que poderiam ser realizadas na segunda edição a partir da reflexão sobre o primeiro evento. A organização foi centralizada e a programação era aberta e participativa, contou com trabalho voluntário e tinha dois objetivos financeiros: angariar fundos para pagar as contas atrasadas da Carnaúba e comprar os materiais necessários para a segunda edição.

A Mostra o teu! Design e Ativismo foi uma mostra ativista que aconteceu em 5 e 6 de novembro de 2019 no DAUD. Como meta-evento, se propôs a ativar o espaço ao mesmo tempo que se discutia, exibia e performava outras narrativas de ativação. Era o evento mediando, questionando o espaço ao mesmo tempo em que o espaço se conformava com o evento. Nesta edição sem fins lucrativos, a organização começa a se tornar horizontal, incluindo os participantes nos processos decisórios de projeto e organizando melhor a divisão dos trabalhos voluntários entre os estudantes. Como resultado da pesquisa de PP4, os estudantes apresentaram um metaprojeto de sistematização do projeto Mostra o teu! apresentando-o como um Ecosistema Criativo, uma plataforma para facilitar encontros emergentes entre os criativos independentes do Ceará.

A rede ecossistêmica começa como uma página em branco onde todo seu processo de construção do projeto vai se desenhando à medida que os participantes vão aprendendo juntos. A partir das experiências e análises das 3 edições da Mostra o teu! propõe-se processos mais colaborativos e atividades que facilitem problemas que envolvem o cotidiano dos criativos independentes. É na pandemia que fica mais evidente a precarização do trabalho independente e em meio ao lockdown, não seria possível realizar as aglomerações de produções e ações como nas edições anteriores. Os participantes continuam o processo de organização sobre todo o material levantado das edições, a programação de um site para a rede, um convite para os antigos participantes e um chamamento para novos integrantes, como forma de multiplicar e dar continuidade às ações da Mostra o teu! de modo a transformá-la em fonte de renda para criativas em design.

A Mostra o teu! na web foi um festival de artes integradas que aconteceu em formato online, tendo sido patrocinado pela Lei Aldir Blanc. Ela materializa parcerias formadas nas edições anteriores, alcança novos agentes no sistema e experimenta projetualmente de forma híbrida, gerando grande volume de informações. Essa edição toma um caráter mais profissional pois envolve documentações e processos burocráticos, relação de contratações e prestação de contas. Um processo mais complexo se apresenta, e é para isso que a rede tomou forma, para que juntos se possa trabalhar por um mesmo objetivo de forma que todos saiam beneficiados.

Desde então, em um processo aberto, o movimento da Mostra o teu! vem se propondo a realizar atividades, intervenções e eventos que investiguem possibilidades de protagonismo sobre a produção cultural através do design.



## **1. Análise dos eventos**

Para materializar a dimensão do objeto de estudo, foram analisados os 4 eventos da Mostra o teu! apresentados anteriormente, a partir de uma descrição exploratória dos acontecimentos resultadas de uma pesquisa-intervenção da autora e com base na coleta de dados disponibilizados pelo projeto.

Terminadas as descrições, as perguntas ativadoras foram organizadas em uma tabela em busca de entender o campo de ação do projeto. O objetivo foi analisar a distribuição das atividades e suas interações em três camadas de realização que correspondem ao meio que o agente Criativo está envolvido: universidade, sociedade, mercado.

A organização das Tabelas de Análise das Edições parte de 8 aspectos do objeto, fruto do resumo das perguntas ativadoras: necessidade local, agentes ativos, agentes participativos, procedimentos, recursos, produtos, intenções, impacto, memória do projeto. Os aspectos do objeto (coluna da tabela), impactam o meio (linhas das tabelas) em que o agente está operando; o agente opera de acordo com seu querer e intenção; o meio é onde o objeto interage. Não se pode dimensionar o impacto.

### **1.1. Mostra o teu! Feira de produções em arte e design**

Foi a primeira edição e foi organizada de dentro da universidade objetivando atingir a sociedade e o mercado; proposta como um feira de exposições de produções por meio de uma chamada aberta, reuniu no DAUD diferentes perfis de criativos independentes, foi

direcionada para pessoas com pouca ou nenhuma experiência, contou com um número expressivo de pessoas que já haviam participado de outras feiras na cidade. Tinha um caráter de auto organização pois além de não precisar de inscrições para expor o roteiro de apresentação, a quantidade de horas de exposição, como ia ser exposto.. tudo isso dependia do participante. A estrutura por parte do evento era básica, contando com materiais improvisados e em sua maioria emprestados do departamento. As pessoas da organização precisavam tomar decisões rápidas sobre situações de emergência (ausência de cabos, corte de luz, etc.). O evento durou dois turnos e o destaque da programação foi o desfile, organizado a partir de resultados de uma disciplina sobre upcycling do curso Design Moda, fruto de uma articulação direta proposta da Mostra o teu!. Das intenções que foram realizadas o impacto maior foi na integração entre os estudantes do DAUD com outros cursos, reverberando a produção de arte na universidade e fazendo a divulgação do curso.

**Tabela 1 - Análise da Mostra o teu! Feira de produções de arte e design, 2018.**

	universidade	sociedade	mercado
<b>motivação necessidades locais:</b>	ausência de atividades estudantis auto organizadas; espaços propostos para exposição de trabalhos realizados nas disciplinas do Design	a arte e o design mais próximo de quem não está na universidade; dizer que o Design existe ali naquele local	espaço de interação entre alunos-mercado; precarização do mercado independente.
<b>agentes ativos</b>	CA gestão Motiró, curso de Design Moda, turma 4, 5, 6, 7, Oficina Digital, Váral, LTC		professor e artista visual convidados
<b>agentes participativos</b>	alunos do DAUD e estudantes de outros cursos universitários	coletivos artísticos, pessoas com vivências não acadêmicas, estudantes interessados em cursar Design	freelancers, negócios e artistas independentes, ex estudantes de Design
<b>procedimentos</b>	reunião com CA; reunião com o departamento (ofícios e autorizações); formação das comissões de organização; criação do material gráfico; criação de formulários; comunicação com os participantes; multirão de produção do espaço do evento; realização	chamada aberta, divulgação do evento por meio das redes sociais da UFC e por cartazes	convite à artistas e designers do mercado a compartilharem suas experiências no evento por meio de rodas de conversa
<b>recursos</b>	pessoas, Espaço: pátio Daud e CA (banheiros, bebedouro, sombra); mesa, cadeiras, paredes, ferramentas instalativas, varal de lâmpadas, refletores, projetores, extensões, notebook, internet	pessoas, caixa de som, adaptadores de instrumentos musicais, amplificador, apetrechos expositivos, materiais artísticos, internet	pessoas, release, fotografia, slides, guia de entrevista, pautas de discussão, internet
<b>produtos</b>	exposição coletiva (alunos design e arquitetura, laboratórios de extensão, disciplinas do design); Desfile Design moda; bolsa Arte e Moda; instalação de arte interativa	feira de produções em arte e design; oficina de bordado; shows; performance, mostra de curtas	trocas de experiências; precificação do design, alguns modelos e política; poéticas da criação; arte ou design? design ou arte?
<b>intenções</b>	aproximar os estudantes do departamento promovendo atividades integrativas entre os cursos design, arquitetura e design moda; promover um encontro com estudantes de outros cursos	expor trabalhos de design para um público que não necessariamente tem aproximação com o tema; aproximar a sociedade ao que é produzido na universidade	promover um espaço de troca de experiências para artistas e designers independentes, sem ou com pouca experiência no mercado
<b>impacto</b>	participação de estudantes e professores dos dois cursos do daud tanto na exposição coletiva, quanto na organização do evento; participaram mais alunos de outros cursos da ufc do que de outras instituições*	alguns dos visitantes do evento foram com o objetivo de conhecer o curso de Design, outros nem sabiam que ali existia outro curso além da arquitetura e urbanismo	a maioria dos participantes inscritos nesta edição já havia participado de outras exposições e/ou feiras independentes. **
<b>memoria/ feedbacks</b>	mais luz no pátio, possibilitando uma melhor visualização das obras a noite; a programação das oficinas acabou sendo afetada devido o barulho dos shows	aproximar mais a produção dos participantes, incluindo-os no mais ainda no processo de elaboração do evento;	levar em conta suas necessidades na formação profissional dos participantes; necessidade de fazer portfólio

\*29 dos inscritos via formulário eram de outros cursos universitários, 13 não se identificaram como universitários (Formulário de Inscrição Mostra o teu! Feira de produções em arte e design)

\*\*12 pessoas participaram pela primeira vez de uma feira e/ou exposição;  
19 participaram ao menos uma vez de outros eventos;  
54 participaram de dois ou mais eventos

*Tabela 1 - Análise da Mostra o teu! Feira de Produções de arte e design, 2018.*

## 1.2. Amostrinha

Foi uma edição experimental do que poderia vir a ser a segunda edição dos eventos, sendo articulada por estudantes universitários foi realizada em formato de ocupação em colaboração com a Carnaúba Cultural, revelando um fluxo de aprendizagem do mercado

para a universidade; a proposta era tratar do espaço como plataforma para expor, criar, colaborar, apresentar, oficinas livremente, reuniu temáticas em torno de tipos de ativismo em diferentes linguagens e contou com pessoas de diferentes profissões e idades. Tinha um caráter de auto organização por parte das pessoas envolvidas na organização em colaboração com os participantes da carnaúba. A estrutura eram as paredes do espaço, uma impressora articulada pela organização e todos os materiais conseguidos por apoios e doações. Existia um acompanhamento de elaboração de projeto e uma divisão de trabalhos por temas de interesse. O evento da Amostrinha durou uma semana e a ocupação durou um mês de salão expositivo e livre acesso ao espaço para produzir. O destaque da programação foram as rodas de conversa sobre tipos de ativismo, articulando saber universitário e saber da sociedade, e a aula aberta sobre africanidades, onde a cadeira de TATH deslocou-se da universidade para a sociedade. Das intenções que foram realizadas o impacto maior foi na troca de experiências dos estudantes com o mercado, reverberando no desejo por parte da equipe de aprimorar seus processos e produtos para o evento.

Tabela 2 - Análise da Amostrinha na Carnaúba Cultural, 2019.

	universidade	sociedade	mercado
<b>motivação necessidades locais</b>	experimentação projetual do tema da próxima edição	espaço expositivo de trabalhos de design e de conversa sobre assuntos acadêmicos fora pra dentro da universidade	ter outras experiências com o projeto; expandir a rede
<b>agentes ativos</b>	CA gestão Coral, turmas 4, 5 e 6, 7 e 8	disciplina de Projeto de Produto 1 e 4, e de Tópicos Avançados em Teoria de História - TATH	Carnaúba Cultural
<b>agentes participativos</b>	alunos do DAUD e estudantes de outras instituições, professores DAUD	coletivos artísticos, pessoas com vivências não acadêmicas, vizinhos em torno a Carnaúba, coletivos ativistas	freelancers, negócios e artistas independentes, profissionais criativos atuantes no mercado
<b>procedimentos</b>	reunião com CA e Carnaúba Cultural; formação das comissões de organização; comunicação com os participantes; criação do material gráfico; criação de editais de inscrição; recepção dos participantes; multirêo de produção do espaço do evento; articulação do bingo	chamada aberta, divulgação do evento por meio das redes sociais da Mostra o teu e da Carnaúba Cultural; visitação ao espaço	conservação do espaço, fazer conexões com novos agentes para a rede, troca de experiências em produção cultural e gerencia de espaços coletivos; organização do cardápio
<b>recursos</b>	varal de lâmpadas, caixa de som, extensões, notebook, internet, impressora	pessoas, release, fotografia; slides; pautas de discussão; projetores; apetrechos expositivos; materiais artísticos; internet; arquivos de trabalhos anteriores	internet, mesa, cadeiras, paredes, ferramentas instalativas, adaptadores de instrumentos musicais, amplificador, espaço banheiros, bebedouro, duas salas, uma varanda, energia
<b>produtos</b>	exposição de trabalhos de alunos e disciplinas do design; aula design e africanidades; oficina de linóleo; mesa troca-troca	exposição coletiva em arte e design; oficina integrada; jam session; mostra de curtas; rodas de conversa tipos de ativismo e proibicionismo; ateliê de criação	mural colaborativo, ocupação artística de 1 mês
<b>intenções</b>	imersão no tema e nas relações entre design e ativismo; proporcionar troca de experiências entre quem tá produzindo criativamente na cidade e os estudantes design.	elencar pautas que passem o cotidiano de criativos independentes e profissionais ativistas; utilizar de materiais disponibilizados para imprimir e/ou produzir trabalhos autorais	ser espaço de encontro para mediar a construção da próxima edição do evento; promover um deslocamento do espaço: salas de aula e assuntos acadêmicos abordados fora da universidade
<b>impacto</b>	a produção da ocupação artista possibilitou grandes aprendizados para o grupo de organização, agregando melhorias ao processo do evento; as discussões levantadas nas conversas subsidiaram o desenvolvimento do tema principal, direcionando o teor da próxima edição	a oficina de lettering para lanche foi realizada uma segunda vez, com os mesmos mediadores, na semana 0 de Design; os ateliês foram frutíferos, gerando autopublicações, lanches e fotografias para a exposição;	recebemos 24 inscrições presenciais, das quais 15 pessoas estavam participando pela primeira vez; os contatos proporcionados pela ocupação da Amostrinha despertaram novas conexões entre pessoas que voltaram para fazer parceria com a Carnaúba Cultural.
<b>memória, feedbacks</b>	as rodas de conversas acabaram se estendendo demais por não seguir um roteiro; escrita e feitura do vídeo manifesto; pensar ações orientadas pela necessidade do local que o evento vai acontecer	proporcionar um novo encontro entre os inscritos para que cada um pudesse articular no que poderia ajudar na próxima edição; produzir manifesto do evento	organizar o financeiro de forma a arrecadar o possível pra realizar os projetos em pauta

Tabela 2 - Análise da Amostrinha na Carnaúba Cultural, 2019.

### 1.3. Mostra o teu! Design e ativismo

Foi a segunda edição resultado dos processos criativos da Amostrinha junto à proposta de realizar um metaevento onde o evento era ao mesmo tempo, proposição de diálogo e prática de ativismo. Foi articulada por estudantes universitários em colaboração com a

sociedade e mercado, articulados por meio de chamadas abertas e reuniões de preparação para o evento. Teve dois dias de programação junto a semana do design do curso, com a proposta de apresentar e propor intervenções artísticas no DAUD como uma forma de abrir espaço para outras perspectivas de design. Teve um processo organizado em uma estrutura de metaprojeto desenvolvida na disciplina de PP4. Desenvolveu-se palcos de baixa complexidade, montados a partir de materiais abandonados do DAUD. O destaque da programação foram as duas propostas de lançamento inéditas: o desfile solo, uma marca de brincos, e o lançamento do curta Fora D'água, revelando o aspecto do evento como plataforma de distribuição. Das intenções, o impacto maior foi no diálogo dos estudantes com o DAUD, conseguindo determinado nível de sucesso na ação ativista. Resultou-se dessa edição a Caixa de Instigas, dispositivo proposto como intermediador entre o criativo e o que ele precisa para começar a projetar; e a plataforma virtual como uma proposta de organizar a rede Mostra o teu! como um Ecossistema criativo. Na caixa de Instigas contém dois “cadernos de amostragem” onde são compartilhados detalhes do processo do projeto.

➔

**Tabela 3 - Análise da Mostra o teu! Design e ativismo, 2019.**

	universidade	sociedade	mercado
motivação necessidades locais	propor um evento de metadesign: ao mesmo tempo que se levantam as pauta estudantis, realiza-se um evento ativo que as evidenciava	levar para a universidade experiências não acadêmicas que podem se relacionar com o design	experimentar o espaço acadêmico como plataforma de encontro, sendo um suporte possível para o mercado independente
agentes ativos	CA gestão Coral, turma 4, 5, 6, 7, 8		parceira executiva com Nuvem, produções audiovisuais; Carnaúba Cultural
agentes participativos	alunos do DAUD de outros cursos universitários, PPG Artes, disciplina de TAPG, II Colóquio de Pesquisa em Design	coletivos artísticos, pessoas com vivências não acadêmicas, coletivos ativistas, ex alunos da UFC	freelancers, negócios e artistas independentes, Design Ativista
procedimentos	pré-encontro com os participantes; reunião com o DAUD e com II Colóquio de Pesquisa em Design; edição vídeo manifesto; produção de um pocket show pra arrecadar fundos para a edição; criação do material gráfico de divulgação; criação de formulários; aquisição de materiais; multirão de produção do espaço do evento; realização	chamada aberta, divulgação do evento por meio das redes sociais, convite a participação no evento	fazer posts de divulgação com release, fazer vídeos das expressões artísticas e fotos dos expositores, individualmente
recursos	pessoas, espaços; pátio DAUD e CA (banheiros, bebedouro, sombra, mesa, cadeiras); paredes, ferramentas instalativas, varal de lâmpadas, refletores, projetores, extensões, notebook, internet	pessoas; release; fotografia; slides; guia de entrevista; pautas de discussão; apetrechos expositivos; materiais artísticos; internet	internet; marca em png, adaptadores e instrumentos musicais; amplificador; cabos; caixa de som; microfones
produtos	2 palcos; 1 galeria; feira de produções; lançamento de um filme; mostra de curtas, roda de conversa, jam session; oficina de encadernação; grupo de estudos	exposição coletiva; oficina de bordado; performances; desfile; roda de conversa; mostra de curtas; intervenções urbanas dentro e fora do departamento	vídeos das ações; shows musicais, fotografias no evento; exposição da oficina Design Ativista realizada no CCB
intenções	promover um diálogo e integração das atividades e pautas estudantis dentro do departamento; promover um espaço aberto de experimentação projetual	provocar discussões acerca do papel político do trabalho ativista; acessar produções artísticas que vão contra o discurso hegemônico; evidenciar outras narrativas que não estão evidentes	promover um espaço onde artistas e designers independentes possam adquirir experiências para o mercado, seja aprendendo algo novo, seja colocando em prática o que já sabem
impacto	o evento fez parte da programação de aniversário do design junto ao II Colóquio de Pesquisa em Design; conexão com o Design de Quixadá; ficou uma abertura para realização de intervenções artísticas dentro e fora do departamento	a maioria dos participantes já havia participado das edições anteriores*; as rodas de conversa deveriam ter culminado em uma zine, mas acabou não sendo realizada	os vídeos e fotografias podem ser usados em portfólio por todos os participantes
memória/ feedbacks	sistematizar o evento de forma que outras pessoas continuem realizando proposições ativistas em seu espaço; caixa de instigas	fazer um chamamento para quem quiser produzir a próxima edição; registrar em formulários os dados de participação dos convidados e atividades efêmeras	construir uma plataforma de arquivamento de dados para a Mostra o Teu! que possa ser usado como um portfólio para todas as participações

\*15 pessoas estavam participando pela primeira vez;  
9 haviam participado da primeira edição do evento;  
4 participaram da Amostragem;  
4 desistências

*Tabela 3 - Análise da Mostra o teu! Design e ativismo, 2019.*

## 1.4. Mostra o teu! na web

Foi a terceira edição, realizada de forma híbrida em meio a pandemia, alguns membros ativos do projeto articularam a continuidade do metaprojeto do Ecossistema Criativo e conseguiram o financiamento de festivais por meio do edital da Lei Aldir Blanc, revelando

pela primeira vez uma interação de membros ativos da universidade, da sociedade e do mercado. O processo foi conforme planejamento executivo apresentado para a SecultCE, todas as pessoas foram remuneradas. Na programação existiam três propostas cocriativas que faziam parte do chamamento “Fazendo a ponte”, onde se propôs o envio de ideias para a cocriação de projetos junto a um produtor cultural local, de modo auto organizado, sendo produzido pela Mostra o teu!, que age como produção executiva frente a realização de um produto cultural. A programação continua sendo disponibilizada aos poucos. O destaque foram as ações híbridas que geraram tanto o experiencial da ação quanto produtos visuais de compartilhamento na web, a exemplo: Cola o teu em Quixas foi uma chamada aberta para compor três murais de lambe-lambe no centro de Quixadá. A ação foi gravada e as artes foram fotografadas, virando um vídeo experimental e uma galeria com audiodescrição das imagens, respectivamente. Das intenções pretendidas, pode-se dizer que o maior impacto se deu na abertura de horizontes do projeto, pois divulgando-o como ecossistema criativo tem surgido várias interações imprevistas, ressaltando a impermanência de agentes ativos e a necessidade de facilitar os processos de comunicação para melhor aplicação do site.

**Tabela 4 - Análise da Mostra o teu! na web, 2021.**

	universidade	sociedade	mercado
motivação necessidades locais	continuidade do metaprojeto do evento; busca por uma independência financeira pro projeto; experimentação projetual de cocriação, onde designers e participantes da rede quisessem cocriar projetos	concretização de parcerias formadas nas edições anteriores; necessidade financeira dos integrantes do coletivo frente à pandemia	movimentar e começar a estruturar uma rede entre criativos independentes que se ajude e se movimente em prol de suas próprias pautas (ecossistema criativo)
agentes ativos	Disciplina vídeo arte, turma 4, 5, 7, Design Digital	amostrades que participaram de edições anteriores, produtores independentes locais	SecultCE, Mostra o teu! Ecossistema Criativo
agentes participativos	alunos do cinema UFC; alunos do DAUD	artistas independentes do CE, pessoas interessadas em arte e design, familiares dos agentes ativos, participantes dos chamamentos para intervenção e webperformance	freelancers, negócios e artistas independentes, microempreendedores, prefeituras municipais
procedimentos	organização dos arquivos do que foi realizado nos anos anteriores; web conversas com ex integrantes, pessoas interessadas em parcerias; inscrição em editais; criação de formulários e material gráfico; produção executiva das ações; contratações; realização; prestação de contas; desenvolvimento do site	chamamento pra integrar o evento; divulgação do evento por meio das redes sociais; cadastramento das informações no site	fazer posts de divulgação com release; fazer vídeos das expressões artísticas; aquisição de materiais; abrir mei da mostra o teu; acompanhamento e auxílio dos projetos
recursos	pessoas; celulares; notebook; ferramentas de edição de vídeo e imagem; internet; programação do site; identidade visual	pessoas; release; fotografia; slides; portfólio; pautas de discussão; materiais artísticos; internet; intérpretes de libria; legendas; acesso as redes instagram, youtube, meet, drive	internet; patrocínio do evento; release; fotografia; slides; portfólio; pautas de discussão; MEI;
produtos	1 vídeo-arte registrando a intervenção de Quixadá; 1 performance como ação de TCC, em parceria com a disciplina de cinema; 1 MPV do site www.mostratoeu.com.br	3 murais de lambe em Quixadá e 1 galeria virtual com a descrição das fotos dos lambe; vídeos das ações gravadas; vídeo-apresentação do perfil do amostrade no site	1 Festival; 2 Web Shows, 1 programa de conversas; 1 sarau; 2 oficinas síncronas; 1 troca de experiências; 1 intervenção urbana; 2 web performance; 1 aula-espetáculo
intenções	projetar um site que possibilitasse a abertura de caminho pro projeto, para que surgisse novas possibilidades de aplicação do evento; experimentar o projeto cocriativo como produto cultural junto ao Design Digital;	aproximar virtualmente aqueles com interesses mútuos que já participaram da mostra o teu!; integrar pessoas de diferentes locais do ceará que tenham interesse em colaborar com a rede de alguma forma	promover oportunidade de trabalho remunerado para artistas e designers independentes interessados em produção cultural, criação e edição de vídeo, design de site e design gráfico
impacto	conseguimos realizar uma ação híbrida com o Design de Quixadá; geramos uma conexão entre a disciplina do Cinema e os intérpretes de libria; geramos 3 materiais em cocriação para utilização no portfólio do projeto	uma série de agentes foi envolvida na rede, mesmo aqueles não remunerados com o evento	todos os trabalhos efetuados na produção do evento foram remunerados; 6 MEI foram abertos em diferentes municípios, provocando uma nova experiência de trabalho para artistas independentes; novas parcerias surgiram, abrindo as possibilidades remuneradas de projeto
memória/ feedback	movimentação da rede; sistematizar o processo de realização; criar estruturas e camadas de organização para que a mostra o teu! continue a se movimentar	o site MPV foi lançado mas precisa se desenvolver, chamamento para o próximo evento, inscrições colaborativas em outros editais	transformar todo material audiovisual em texto para compor o acervo de memória do site; podcast trocas de experiências em cocriação

**Tabela 4 - Análise da Mostra o teu! na web, 2021.**

RESULTADOS DA PESQUISA;

Mostra o Teu!  
Metadesign e  
ações colaborativas  
em Fortaleza – CE

# cartografia de experiências





RESULTADOS DA PESQUISA;

Mostra o Teu!  
Metadesign e  
ações colaborativas  
em Fortaleza - CE

a cartografia de experiências é um esforço organizacional para essa memória sobre o que fizemos até agora, e proporciona acesso livre ao que aconteceu no passado, por meio de relatos de experiência, visualização de dados, esquemas de processos, análises de processos, mapeamento de ações e interações, apresentamos de forma virtual, o que antes era material, emergência e ação na prática. Buscamos através da visualidade, promover o encontro entre os acontecimentos do passado e as possibilidades para futuros projetos que emergem deste processo.



Dos 11 entrevistados,

# 8

SÃO DESIGNERS



VICTOR FÁRICA



HAIKA KIMOTO



LETICIA



JOÃO REIS



MARIANA



GABRIEL



JOÃO MENDES



PAULO LUIS



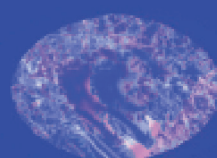
YARA VALENTE



CASSIA VALENTE



ANDRÉ VALENTE



NÊCO DO ANJO



MARIANA DA SILVA



DANIELA DO VALE



VÍTOR DA SILVA



NARA DA SILVA



INA FIDALGO



WLADIMIR

# 9

SÃO ALUNOS  
E EX-ALUNOS  
DA UFC

2 são de outras instituições.



## RESULTADOS DA PESQUISA;

ENTREVISTADOS  
DE CADA EDIÇÃO

MoT! 2018	4
Amos trinha	7
MoT! 2019	8
MoT! 2021	6

## QUEM PARTICIPA E QUAL SEU QUERER

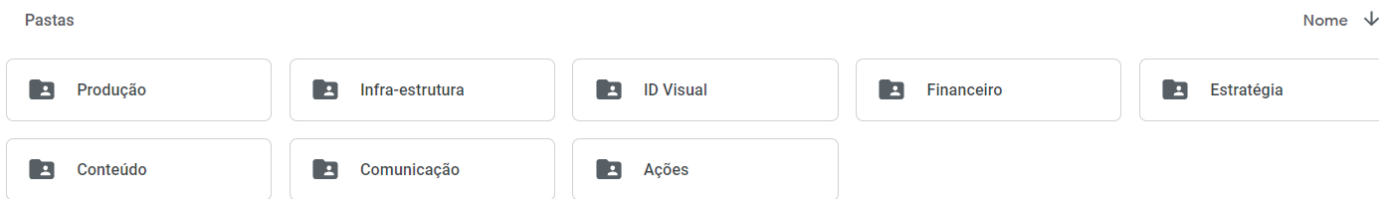
Em geral, o que despertou o interesse para querer participar da construção do evento, foi a vontade de criar um espaço plural e aberto, a possibilidade de realizá-lo na prática, em trabalho conjunto. O fato de ser uma iniciativa independente que movimenta universidade, mercado e sociedade com foco em criativos periféricos, também influenciou a aproximação. Ter os temas de Design correlatos ao evento influenciou a participação de 7 integrantes e 6 pessoas relataram terem se aproximado da produção por intermédio de amigos/ porque participou de alguma das edições como público.

“ eu poderia simplesmente ver pessoas que produziam trabalhos que eu acreditasse sendo expostos, vendidos e essas artistes podendo ganhar algo com isso, além de ver de perto a troca entre artistes que é algo muito bonito de se ver, que era algo que eu buscava desde o início, me sentir em comunidade, sentir que tem pessoas acreditando e tentando como eu estava, e trabalhar para que essas pessoas sejam vistas é a melhor sensação que eu poderia ter naquele ano :) isso que me fez contribuir ativamente pra essa comunidade que é a mostra o teu! A troca com a galera antes, durante e após o evento também foi algo essencial, ver o brilho no olho de todo mundo é a coisa mais gostosa <3”

entrevistado 1



## RESULTADOS DA PESQUISA:



### QUEM PARTICIPA E QUAL SEU QUERER

Em relação ao processo de ação no projeto, a Mostra o teu! 2018, teve um caráter efêmero, com tempo curto e urgente para organização, as pessoas não tinham um papel definido, ajudavam como podiam e disponibilizavam de pouco tempo participando diretamente. As decisões eram tomadas em grupo por meio de reuniões, quem estava ali presente tinha que realizar alguma tarefa pra fazer acontecer. Já a Mostra o teu! 2019 contou com um processo de concepção de 6 meses dentro de uma metadisciplina (Silva et al 2020) do curso de design, que atrelava a organização da complexidade à composição de um metaprojeto. Durante o processo de fazer a Amostrinha, foram divididos grupos de trabalho em “Secretarias”, separados por interesse no que

queriam aprender/desenvolver experiências, cada uma tinha total autonomia para formar os núcleos do evento: ações, comunicação, conteúdo, estratégia, financeiro, identidade visual, infra estrutura e produção. Para a Mostra na web! estes aspectos permanecem, com a diferença que foram contratados os participantes que continuavam ativos até ali, adicionando os interessados na produção de atividades que se inscreveram na chamada. Nesta edição, as camadas de participação se tornam mais visíveis, e as ações ficam mais evidentes pois o processo foi acompanhado por um plano de trabalho. Em resumo, quem tinha interesse pelo projeto, se aproximava para experimentar o processo junto.

“

*la em 2019 foi que eu nunca tinha visto o daud tão lindo, tão vivo como vi na Mostra de 2018 que participei como público. eu fiquei simplesmente enfeitiçada pela mobilização linda que tava tomando de conta da galera pq conhecia várias pessoas queridas que tavam na produção e aí não sei, parecia simplesmente que era onde eu precisava estar: dentro daquilo tudo. tava sobrando trabalho, eu peguei e fui dar uma força mesmo sem saber direito como ajudar.”*

entrevistado 2



o que instigou a Mostra o teu!

trabalho  
cultural  
mostra  
Projeto  
proposta  
arte  
rede  
Design  
interesse  
vontade  
universidade

“

*Pensar na Mostra enquanto uma rede colaborativa entre estudantes universitários despertou meu interesse de aproximação pela forma que o projeto faz uma abertura para quem não possui experiências oficializadas na área artística e cultural e pretende seguir trabalhando com isso. Além da Mostra funcionar como uma rede de apoio, você passa a conhecer muitas pessoas que se tornam fontes de referência e inspiração pelo trabalho que exercem, vivendo uma realidade muito próxima da sua <3*

entrevistado 7







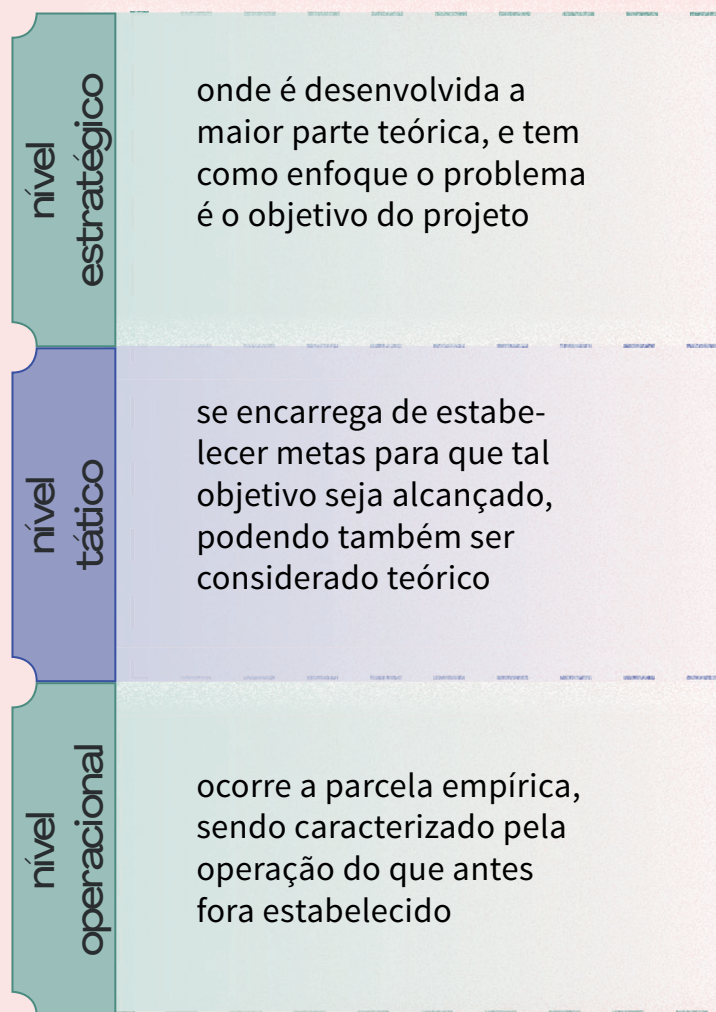
Processualmente falando, o sistema da Mostra o teu! começa a se movimentar quando os agentes envolvidos têm seus objetivos individuais e coletivos bem definidos, pois daí a organização sobre ação fica bem mais evidente, tornando o processo de execução mais direcionado e assertivo. Vale dizer também que o caráter emergencial do projeto - no sentido de fazer acontecer agora, com os materiais e pessoas que temos disponível agora - acrescenta um caráter de efemeridade à sua frequência de atuação e não nos permite traçar um retrato linear sobre seu processo. Entendemos a autonomia como principal

fator para este posicionamento; autonomia dos agentes para realizar o projeto de acordo com seus interesses; autonomia do projeto pois se permite adaptar; e autonomia do espaço, pois a movimentação e protagonismo dos estudantes passa a ter relevância do departamento onde boa parte da programação do projeto aconteceu. Ao se aproximar do jeito de fazer da Mostra o teu! não demora muito para ser contaminado pelo espírito de ação emergente, ímpeto de transformação, e fôlego pra botar a mão na massa!



## RESULTADOS DA PESQUISA;

QUEM PARTICIPA E QUAL SEU QUERER

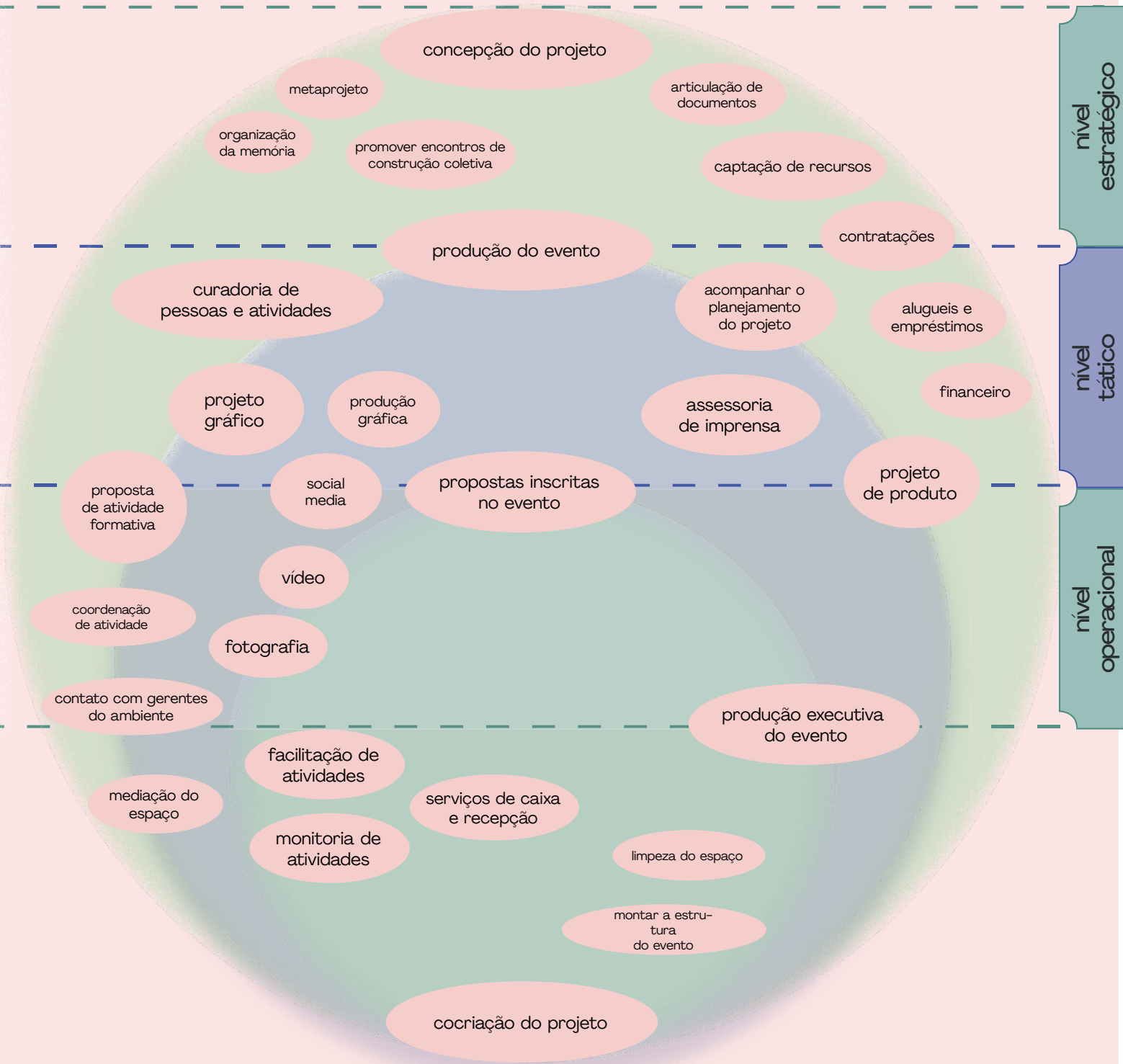


Para demonstrar as ações colaborativas da MoT! organizamos segundo nível de trabalho, as relações entre as atividades descritas e relatadas no formulário de pesquisa, de acordo com os objetivos de cada nível de trabalho e seus fatores críticos de sucesso. Naturalmente, agentes que se encontram entre as linhas margem de cada nível são exemplos de colaboração. A saber, existe uma relação das cores com os níveis de trabalho: o verde indica o campo de ação do metadesign, o roxo indica materializações das ações colaborativas envolvidas ao projeto. Esta tabela não esgota as possibilidades de ação em um projeto, nos permite visualizar relações com o metadesign e indica materializações das atividades colaborativas.

# RESULTADOS DA PESQUISA;

ações colaborativas

ações do metadesign



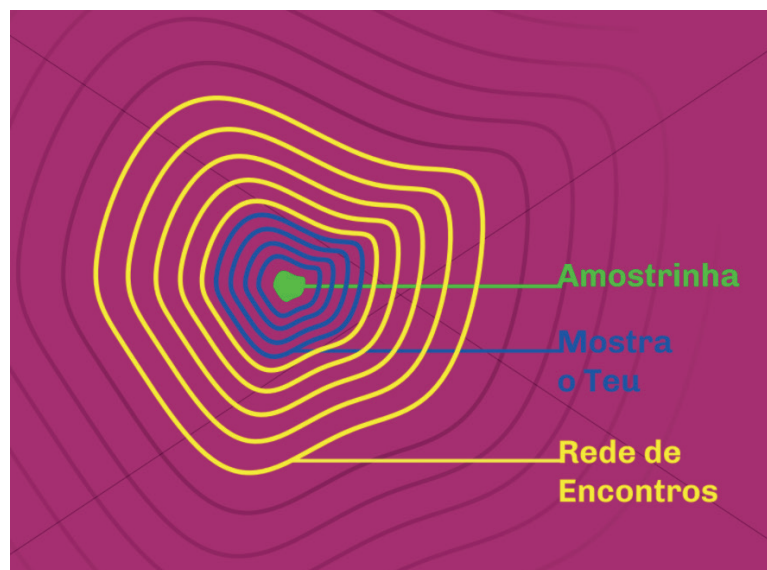




## RESULTADOS DA PESQUISA;

### ↑ O QUE ACONTECEU E COMO AS AÇÕES ACONTECERAM

Quando nos deparamos com as necessidades físicas de um espaço, da necessidade de materialidade ser construída, envolvida, resgatada, entendemos que pra fazer o evento acontecer de novo era necessário ter mais conexões, era necessário realizar outros “mini eventos” para a Mostra acontecer. Foi daí que começamos a pensar sobre fazer rodas de conversa após uma seção de vídeos sobre temas específicos que surgiam das reuniões como tema de interesse de trabalho (Publicação Independente, Ocupação Artística, micropolítica)



“ A experiência de construir e formular, o pré-evento, foi muito bom e enriquecedor, porque a gente teve muitas discussões bem interessantes sobre design e design dentro do contexto do ativismo. Ver as apresentações artísticas foram muito excitante! De pensar, “poxa, tá acontecendo mesmo e as pessoas compraram a ideia”

entrevistado 5





RESULTADOS DA PESQUISA;

O QUE ACONTECEU

## Mostra o Teu! Feira de produções em arte e design, 2018

- foi organizada de dentro da universidade objetivando atingir a sociedade e o mercado;
- Tinha um caráter de auto organização, cada um ajudava como podia;
- As pessoas da organização (maioria designers) precisavam tomar decisões rápidas sobre situações de emergência;
- Das intenções que foram realizadas o impacto maior foi na integração entre os estudantes do DAUD com outros cursos, reverberando a produção de arte na universidade e fazendo a divulgação do curso.







MoT!  
2018

PROJETAR  
EXPOR

**COMPARTILHAR**

**AMPLIAR**

CONVERGIR

**CRIAR**

**INSTIGAR**

AGLOMERAR

TENSIONAR

**ATIVAR**





RESULTADOS DA PESQUISA;

## Amostrinha, 2019

- foi realizada em formato de ocupação em colaboração com a Carnaúba Cultural, revelando um fluxo de aprendizagem do mercado para a universidade;
- a proposta era fazer um espaço livre onde se pudesse construir a segunda edição da Mostra o teu!;
- O evento da Amostrinha durou uma semana e a ocupação durou um mês de salão expositivo e livre acesso ao espaço para produzir. O destaque da programação foram as rodas de conversa sobre tipos de ativismo, articulando saber universitário e saber da sociedade;
- Das intenções que foram realizadas o impacto maior foi na troca de experiências dos estudantes com o mercado, reverberando no desejo por parte da equipe de aprimorar seus processos e produtos para o evento.





RESULTADOS DA PESQUISA;



Amos  
trinha

**CONECTAR APRENDER**

**CRIAR ATIVAR**

EXPOR

**ENVOLVER FLUIR AMPLIAR**

**COOPERAR**

**CONVERGIR**





RESULTADOS DA PESQUISA;

## Mostra o Teu! Design e ativismo, 2019

- tinha a proposta de realizar um metaevento onde o evento era ao mesmo tempo, proposição de diálogo e prática de ativismo em colaboração com a sociedade e mercado;
  - Desenvolveu-se palcos de baixa complexidade, montados a partir de materiais abandonados do DAUD;
  - Resultou-se dessa edição a Caixa de Instigas, dispositivo proposto como intermediador entre o criativo e o que ele precisa para começar a projetar; e a plataforma virtual como uma proposta de organizar a rede Mostra o teu! como um Ecosystema criativo.
- Na caixa de Instigas contém dois “cadernos de amostragem” onde são compartilhados detalhes do processo do projeto.







MoT!  
2019

**COLETIVO**  
**CONVERGIR** **ATIVAR**

**TENSIONAR** **CONECTAR** **FLUIR**

**ENVOLVER** **APRENDER**

**INSTIGAR** **AGIR**



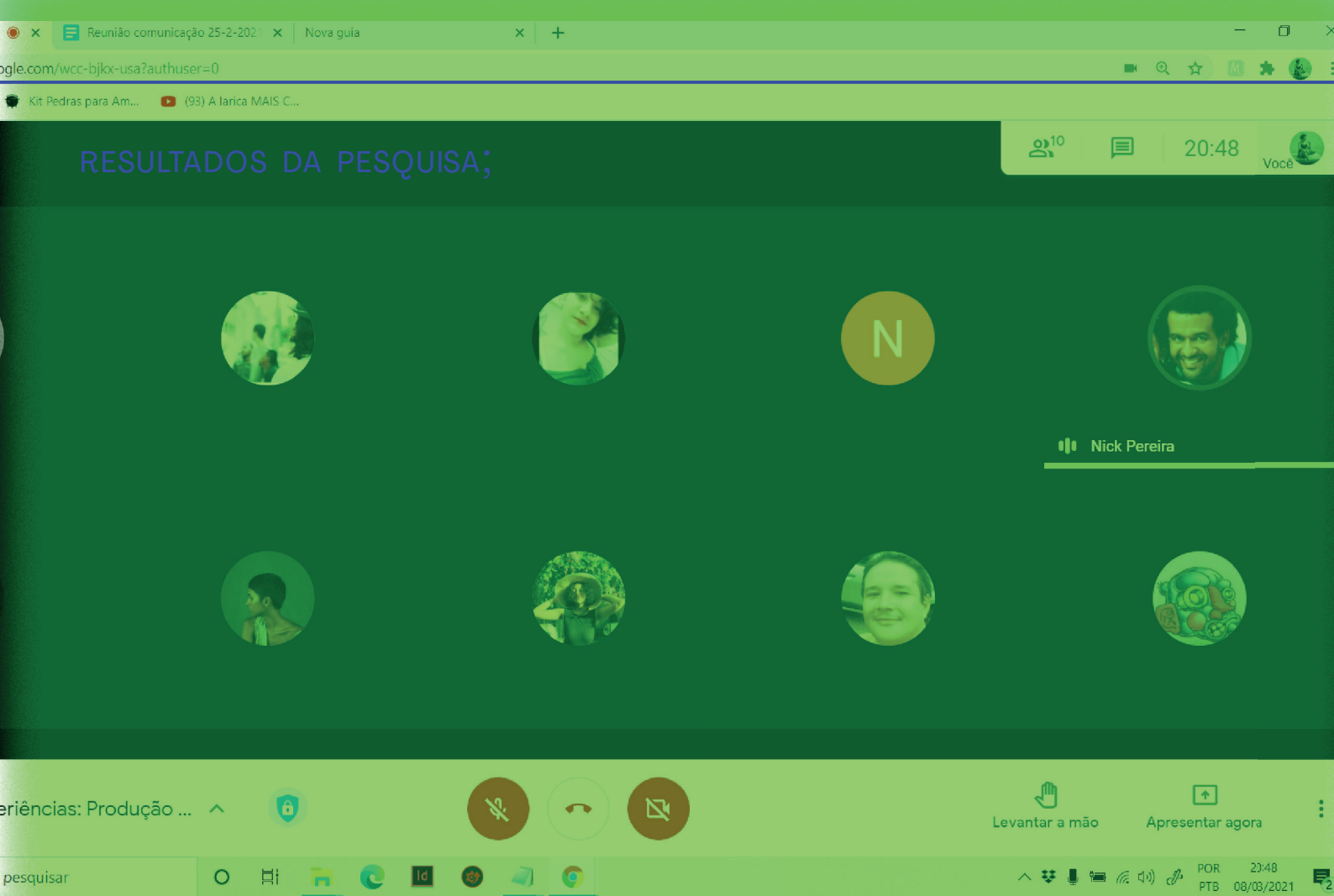


RESULTADOS DA PESQUISA;

## Mostra o Teu! na web, 2021

- realizada de forma híbrida em meio a pandemia, alguns membros ativos do projeto articularam a continuidade do metaprojeto do Ecossistema Criativo e conseguiram o financiamento por meio do edital da Lei Aldir Blanc, revelando pela primeira vez uma interação de membros ativos da universidade, da sociedade e do mercado;
- Na programação existiam três propostas cocriativas que faziam parte do chamamento “Fazendo a ponte”, onde se propôs o envio de ideias para a cocriação de projetos junto a um produtor cultural local, de modo auto organizado, sendo produzido pela Mostra o teu!, que age como produção executiva frente a realização de um produto cultural;





MoT!  
2021

**CONVERGIR**  
**CONECTAR COLETIVO**  
**INSTIGAR CRIAR AMPLIAR**  
**APRENDER AGIR ENVOLVER**  
**COMPARTILHAR**



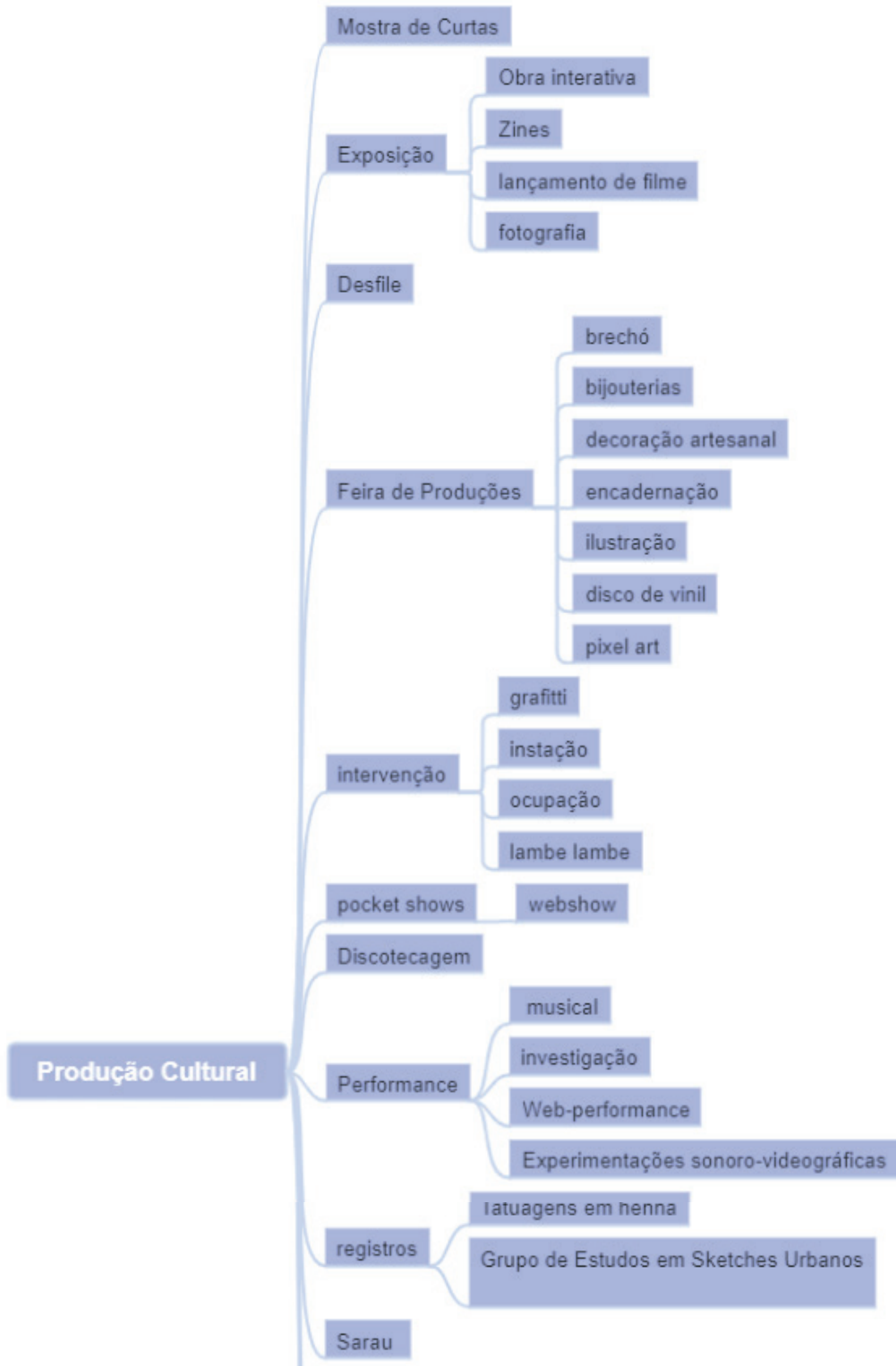


## RESULTADOS DA PESQUISA;

No esquema de palavras a seguir, apresentamos os temas e a natureza das atividades realizadas na Mostra o teu! Em dois grandes eixos: Design e Produção cultural. O primeiro agrupa as ações de projeto, tecnologia, experimentação propostas por designers (nível estratégico) e que partem da universidade pra envolver os participantes no projeto. Já o segundo esquema de palavras demonstra as linguagens e atividades artísticas envolvidas no projeto bem como os produtos que se desenvolvem deste movimento.



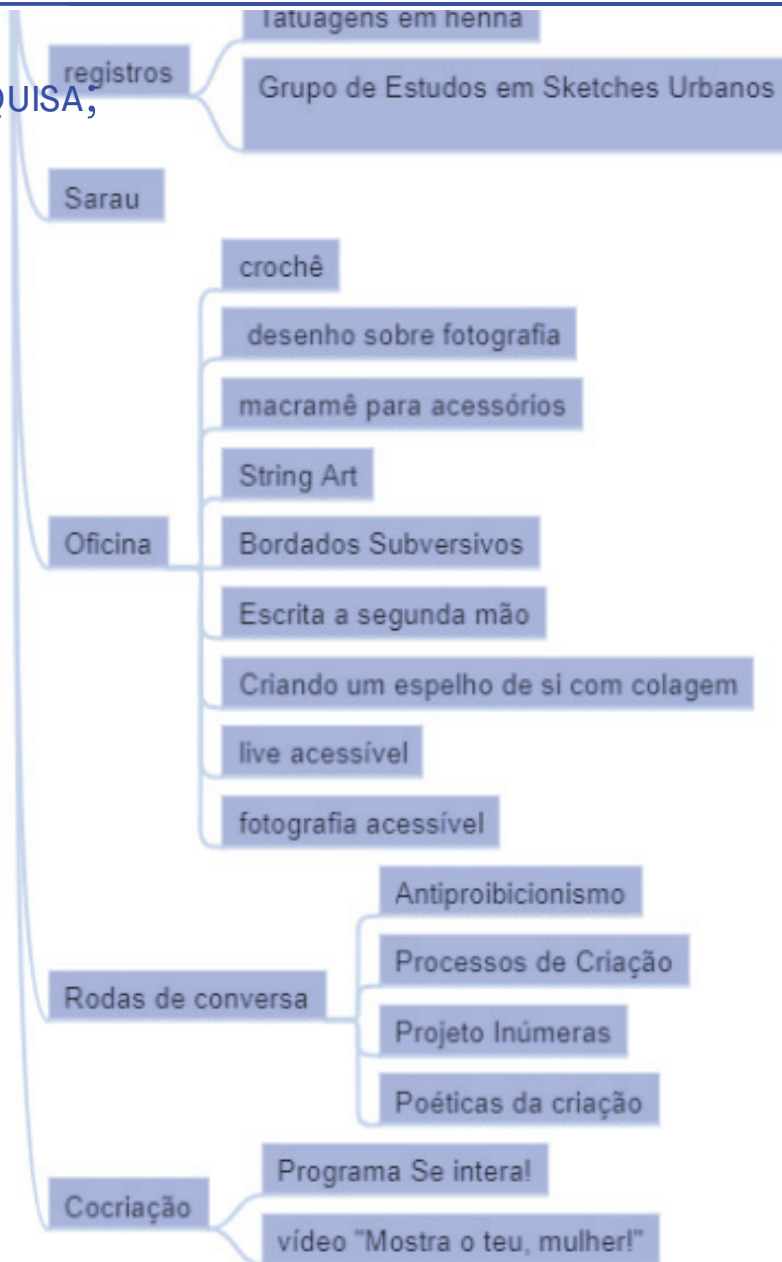
## RESULTADOS DA PESQUISA;



O QUE ACONTECEU



RESULTADOS DA PESQUISA;



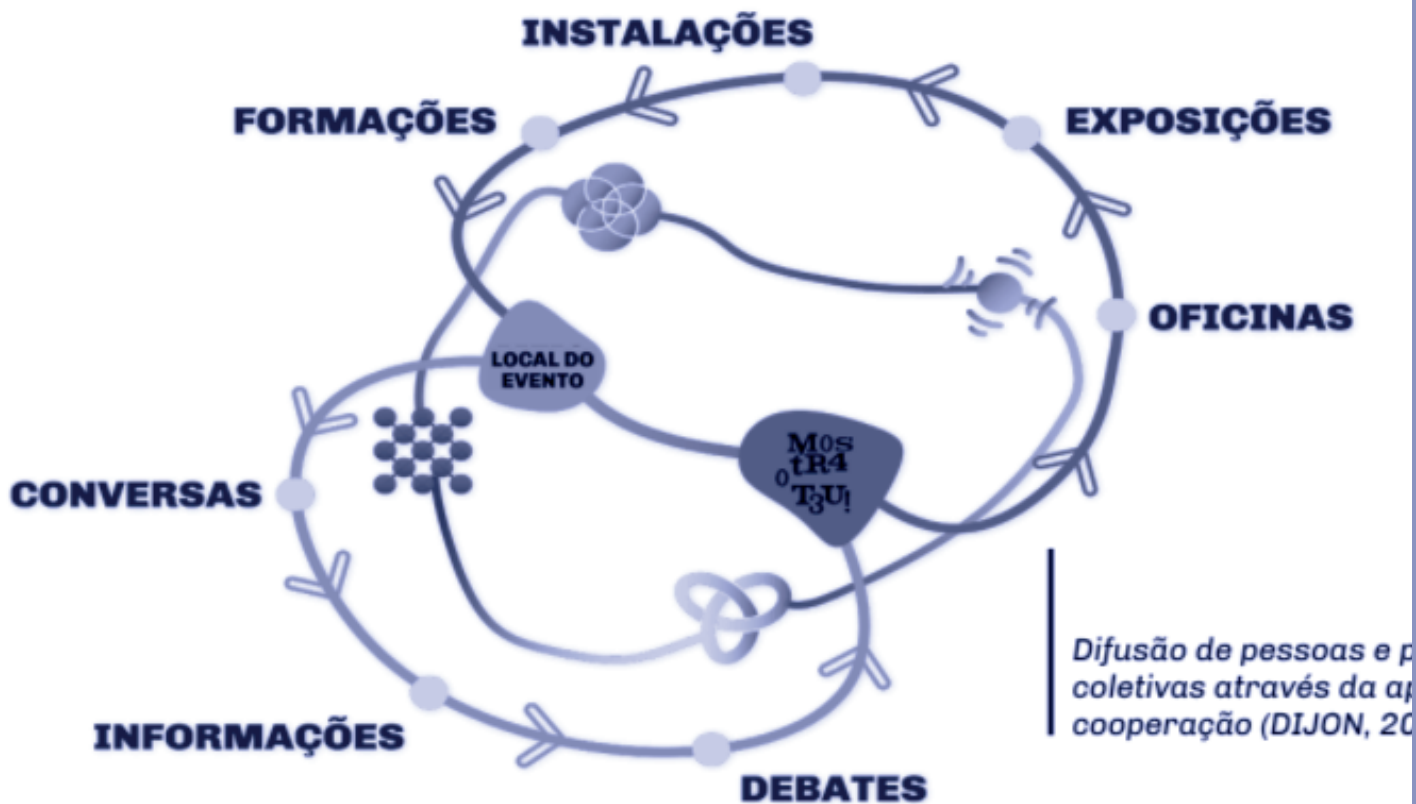
O QUE ACONTECEU



## RESULTADOS DA PESQUISA;

“ Eu acho que no geral é uma experiência muito enriquecedora, acho incrível a possibilidade infinita de conexões que foram criadas naquele evento, eu lembro de estar muito feliz, e muito impressionado com o trabalho das pessoas, inclusive ainda uso alguns cadernos que comprei lá, uma bolsa e um estojo também acho inclusive que a mostra me ensinou muito e meio que fez grande parte do meu posicionamento no curso, me fez enxergar novas formas de pensar design, formas que me agradam muito.

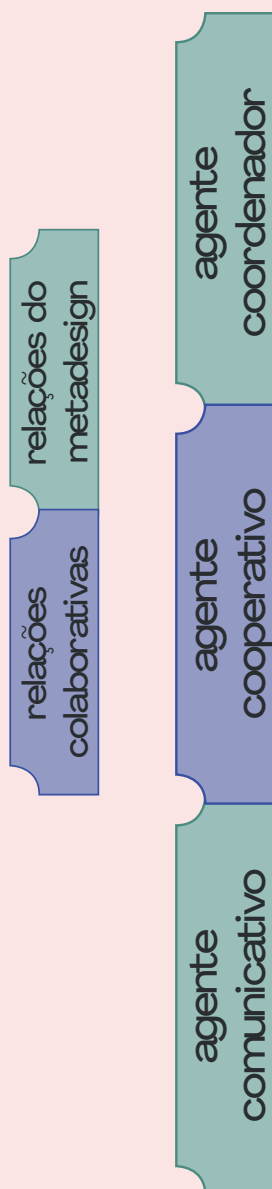
entrevistado 5



## RESULTADOS DA PESQUISA;

Em geral, o que despertou o interesse para querer participar da construção do evento, foi a vontade de criar um espaço plural e aberto, a possibilidade de realizá-lo na prática, em trabalho conjunto. O fato de ser uma iniciativa independente que movimenta universidade, mercado e sociedade com foco em criativos periféricos, também influenciou a aproximação. Ter os temas de Design correlatos ao evento influenciou a participação de 7 integrantes e 6 pessoas relataram terem se aproximado da produção por intermédio de amigos/ porque participou de alguma das edições como público.

COMO AS AÇÕES ACONTECERAM



## RESULTADOS DA PESQUISA;

aspectos do agente colaborativo		agentes entrevistados											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
agente coordenador	1. descentraliza a tomada de decisão ao liderar as tarefas	✓	✓			✓	✓						✓
	2. impulsiona autonomia do projeto	✓	✓			✓	✓	✓		✓			✓
	3. promove envolvimento do público com o espaço, e do espaço com o projeto	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓			✓
	4. coleta feedbacks e aplica no projeto	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			✓
	5. está presente em todas as etapas do projeto	✓	✓			✓	✓						✓
agente cooperativo	1. executa atividades práticas	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			✓	✓
	2. colabora com saber individual, promovendo aprendizado coletivo	✓	✓		✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓
	3. organiza o espaço e colabora com a manutenção	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	4. promove feedback para o sistema	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	5. tem presença esporádica			✓	✓				✓			✓	
agente comunicativo	1. está presente em diversas etapas do projeto					✓		✓		✓			
	2. auxilia em decisões e situações não previstas	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓			✓
	3. organiza e torna a informação acessível a todos	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓
	4. promove entendimento compartilhado do projeto	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓
	5. promove integração entre agentes, público e espaço	✓	✓			✓	✓			✓	✓		✓





## RESULTADOS DA PESQUISA;

Entendemos que o trabalho colaborativo proporciona deformação na composição do projeto, a partir do momento que os participantes agem com essa intenção, pretendendo um objetivo específico. A exemplo: A segunda edição da Mostra o teu! ocorreu porque após o primeiro evento os estudantes se sentiram impulsionados com o poder de conseguir materializar uma ideia de forma tão grande e potente, sendo os principais atores responsáveis por promover experiências, trazer para universidade referências periféricas e vivências diferentes do comum aquele espaço. Junto a isso, os participantes têm o desejo e dúvidas sobre as possibilidades de usar o design como uma ferramenta de transformação para o espaço que estavam ocupando naquele momento. A ideia de fazer uma mostra ativista partiu daí, do desejo de usar ferramentas do design para fazer um evento onde as pessoas pudessem usar dessa ferramenta também.

Para esse evento acontecer, se cria a amostrinha: uma ocupação artística composta por vários experimentos entre o design e a produção cultural, onde ao praticar as atividades estavam investigando como poderia ser uma mostra ativista, e ao passo que conheciam mais pessoas, e promoviam mais discussões, estando receptivos a quem chegasse na ocupação e o que elas tinham como intenção para o espaço, moldavam a programação do que foi a Mostra o teu! 2019. Não existia uma ideia concreta por parte do design sobre o que seria a Mostra o teu! daquele ano, mas foram realizadas estruturas e oportunidades para que ela tomasse forma.





## RESULTADOS DA PESQUISA;

COMO AS AÇÕES ACONTECERAM

A participação de diferentes pessoas durante esses momentos com certeza modificou os objetivos do evento, a Carnaúba Cultural promoveu um crescimento teórico e prático para o projeto, e em troca a Mostra o teu! promoveu um mês de programação que subsidiaram o espaço em termos financeiros. rodas de conversa, aulas abertas, espaço de produção livre, inscrições presenciais, mesa de troca-troca, cine deslocado, reuniões de alinhamento com os inscritos no projeto, foram formas do design de criar informações e dados para gerar o projeto, articular pessoas participantes e instigá-las a contribuir para o movimento de forma autêntica e sincera, de acordo com suas intenções pessoais. Os designers se abrem para o “outro”, escutam e relacionam problemáticas do meio que estão inseridos e reformulam o projeto de acordo com o que o coletivo de agentes está precisando naquele momento.

ando





## RESULTADOS DA PESQUISA;

É dessa forma que os agentes tornam o evento real no sentido mais experimental de ser: aprender fazendo. Dando abertura pra si próprio, aprender outros assuntos, desenvolver uma habilidade ou mesmo adquirir um conhecimento pra resolver algo de forma mais eficaz, são situações comuns de acontecer no processo de fazer a Mostra o teu! São possíveis porque os agentes criam em torno de si um emaranhado de trocas, relações codependentes e a urgência da ação: fazer agora, com o que tem disponível pra acontecer de forma segura e adequada. Estes aspectos são evidenciados quando analisamos a distribuição de agentes entre as edições do evento aqui analisadas, de acordo com suas funções colaborativas; existe um fluxo de repetição do mesmo agentes em diferentes níveis, demonstrando acúmulo de atividades e centralização de demandas, mas também diz da disposição do agente está construindo uma relação mais forte com o sistema, pois está mais presente no processo de concepção; os agentes tendem a repetir participação entre as edições, demonstrando constância no acompanhamento do projeto; novos agentes surgem a cada edição; o nível operacional apresenta menos participantes em relação aos demais, pois apesar de ser o que mais precisa de mão de obra para as necessidades práticas do projeto também é o nível com mais presenças esporádicas, de conexões sensíveis.

### COMO AS AÇÕES ACONTECERAM

	MoT! 2018	Amostrinha	MoT! 2019	MoT! 2021		
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					
relações de metadesign						
relações colaborativas	relações de metadesign					

## RESULTADOS DA PESQUISA;

Todos os entrevistados sinalizaram ainda ter interesse pelo projeto, se sentiram em um ambiente receptivo ao erro, onde podem experimentar soluções inusitadas e se sentiram mais autoconfiantes no trabalho após as experiências adquiridas na Mostra o teu. 9 pessoas relataram que foram incentivadas a fazer parte da Mostra o teu! depois de ter participado de alguma ação do evento. 8 disseram que suas motivações iniciais ao participar da Mostra o teu! foram supridas com os resultados da atividade realizada e 9 dizem que suas necessidades individuais são contempladas, de alguma forma, pela ação coletiva da Mostra o teu. Também foram coletados os aspectos de sentimentos e resultados das experiências dos agentes em relação ao projeto:

COMO AS AÇÕES ACONTECERAM

### Aspectos sensoriais

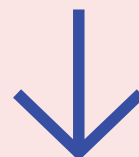
- muito amor, respeito e inspiração
- motivação, despertar de interesse, instigado,
- bons momentos fazendo as atividades juntos tendo noção do fazer coletivo
- boa recepção e envolvimento por parte do público.

### Aspectos do projeto

- colegas virarem parceiros de trabalho
- construir um evento de forma coletiva e que trate de pautas coletivas, junto a pessoas de experiências que se complementam
- os agentes da produção participam das atividades propostas
- promove o pensamento crítico.

### Experiências presentes

- Descoberta assuntos / pessoas / programas / métodos / procedimentos ao participar de alguma das atividades da MoT
- Aprendi e adquiri experiências profissionais ao fazer parte da MoT
- Adquirir saberes sobre produção cultural ao fazer a MoT acontecer na prática;
- Obtive experiência e/ou desenvolvi habilidades em trabalho em grupo / liderança / estratégia / produção executiva;
- Me disponibilizei a realizar tarefas que não era de minha responsabilidade, ajudando colegas da equipe



---

RESULTADOS DA PESQUISA;

CONVERGÊNCIAS DA PESQUISA;

Projetando Design para os agentes;  
os resultados da pesquisa sobre o processo  
do objeto devem servir de instrumento  
para futuros projetistas

Fazendo Design juntos;  
o processo é elaborado de maneira aberta  
para que os participantes interfiram  
de acordo com as necessidades

Projetando o contexto  
o projeto é aplicado em colaboração com  
a rede, a fim de permitir aos agentes da rede  
serem coautores da composição do projeto

Emergência sociotécnica  
acompanhar a aplicação do projeto de modo  
a identificar dificuldades e inadequações para  
o aprimoramento



RESULTADOS DA PESQUISA;





RESULTADOS DA PESQUISA;

# MOSTRA O TEU

“ a mostra é um movimento contínuo que traduz o ímpeto de quem a constrói, enquanto houver cooperação, haverá mostra o teu!”

entrevistado 6



FOTO: JOSE LEONAR

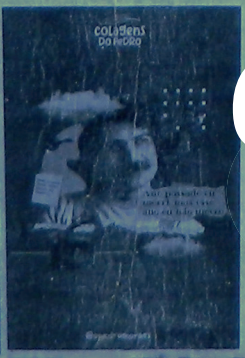
ERRE

VACINA



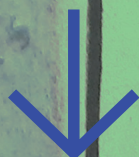
RENASCANT

ARTE  
É TUDO  
QUE ME  
RESTA



“ Acredito que o principal produto seja tanto a própria mostra continuar a acontecer enquanto espaço, quanto o feedback dos artistas e da repercussão... até de inspiração a gente serviu pra uma outra mostra.

entrevistado 11





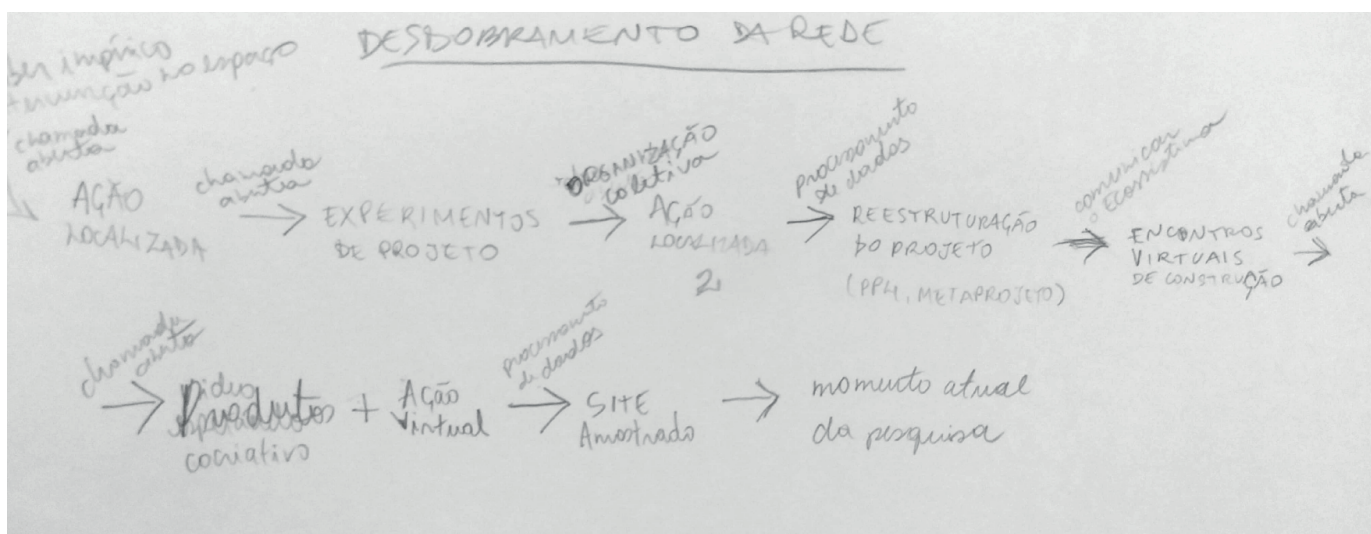
## RESULTADOS DA PESQUISA;

### COMO A REDE SE DESDOBRA

E assim se apresenta pra sociedade no ano de 2020. Ao participar pela primeira vez de um processo de edital, a mostra aprova dois editais e lança um formulário para quem tivesse interesse em atuar no Ecosistema criativo.. ... três possibilidades: apresentar seu trabalho no site, atuar colaborando no agenciamento do projeto e fazer parte do “Fazendo a Ponte” um projeto que conecta produtores culturais e artistas independentes. No edital Arte em Rede foi proposto um material audiovisual para os participantes do Fazendo a Ponte, resultando no Mostra o teu, mulher! (2020) Um vídeo que integra música, poesia e teatro de bonecos é produto de uma colaboração entre 3 inscitos na rede. O segundo

edital, Patrocínio a Festivais, permitiu o fomento a realização das atividades propostas no formulário de inscrição e 5 cocriações resultado do Fazendo a Ponte em formato híbrido, teve produção de pessoas que já haviam participado da MoT desde a primeira edição, de pessoas que se inscreveram pelo formulário e de novos agentes que se aproximaram por experiências passadas, expandindo sua ação de Fortaleza para o território do Ceará.

Essa foi a Mostra o teu! 2021: formada pela abertura à sociedade e mercado, surgem relações inusitadas de criação, promove troca de experiências em nível estadual, proporciona novas relações de trabalho, se constitui assim, um Ecosistema Criativo.



## RESULTADOS DA PESQUISA;

A partir das relações criadas durante esse processo é que se passa a ter um olhar pra Mostra o teu! como uma rede, articulada por criativos independentes, já que agora faziam parte de sua composição não só estudantes de design, e que pode ser adaptada a qualquer situação, inclusive fora dos muros universitários. Aproximando-se de conceitos do Ecossistema Criativo e do Metadesign, a Mostra o teu! se propõe com o papel de organização colaborativa de um sistema aberto, mutável e adaptável em todas as suas estruturas, de modo que a cooperação entre os agentes envolvidos nessa rede, transformem positivamente o espaço que estão localizados.

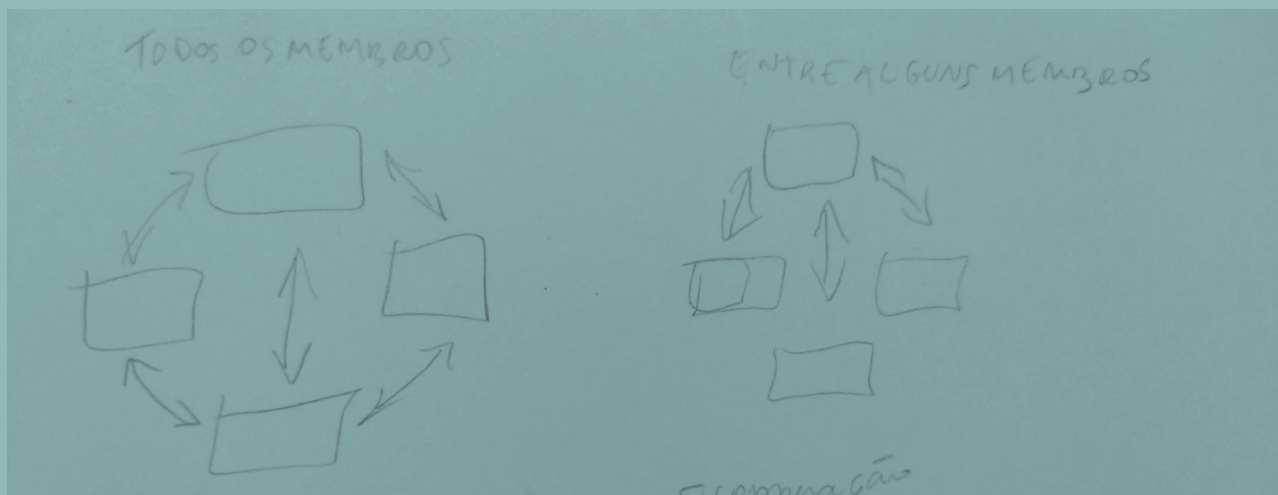
“Participar da Mostra o Teu 2019 foi um divisor de águas para mim, tive vários insights sobre metodologia de projetos que nem de longe eu consegui ter nas aulas e nos livros dos clássicos do design. A Mostra é um organismo vivo e complexo que te envolve de uma forma muito legal: você vai pras reuniões e sai muito instigado a continuar construindo, a pesquisar, a trazer ideias e misturá-las com as ideias dos outros. Sem falar que ver tudo que foi planejado acontecendo, mesmo que algumas vezes não da forma que foi planejado, é muito excitante. Só tenho a celebrar minha participação e a falar bem desse coletivo tão necessário e revolucionário!”

entrevistado 5



estrutura de decisão presentes na Mostra o teu!

RESULTADOS DA PESQUISA,



níveis de conexões possíveis na rede: fortes, colaborativas, sensíveis





## RESULTADOS DA PESQUISA;

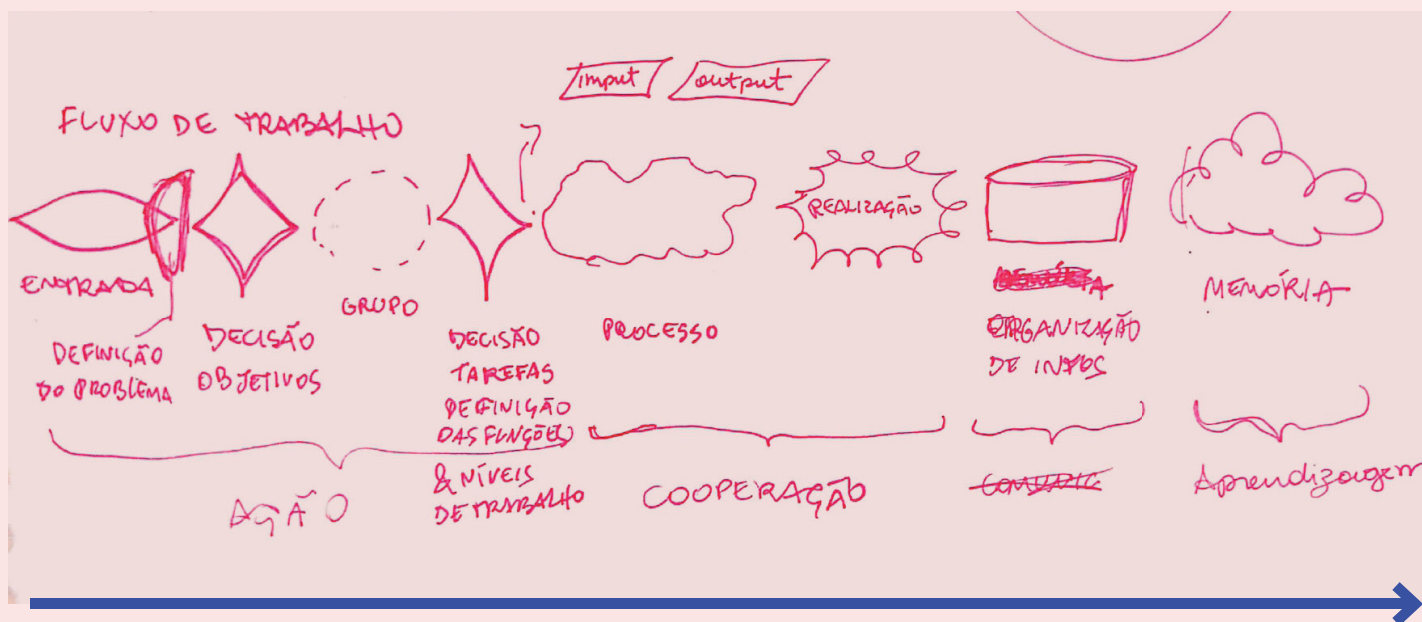
características dos tipos de colaboração encontradas na Mostra o teu!

	grupos de trabalho	nível estratégico	nível tático	nível operacional
participantes	Conjunto de indivíduos de diferentes saberes, divididos em categorias de execução de trabalho.	Indivíduos responsáveis pela forma do produto, evolução do projeto, experiência de uso.	Indivíduos de saberes específicos e técnicas, necessárias, na maioria das vezes em ações pontuais.	Indivíduos responsáveis pela experiência do uso, interessados em cooperar com o projeto.
objetivo compartilhado	Desenvolver a Mostra O Teu! coletivamente (problema e objetivo do projeto).	Tomar decisões de projeto, considerando diretrizes, restrições, retribuição ao espaço ocupado, garantir a realização de objetivos e garantir a colaboração	Realizar as tarefas do plano de ação que exigem conhecimento específico, garantindo a execução das metas e planos de trabalho.	Atividades conjuntas que estabelecem a dinâmica do projeto, prática e colaborativa a uma única operação. Contribuições, assistências, auxílios para obter o mesmo resultado.
tomada de decisões	Sobre o Projeto.	Sobre a forma e ação.	Geralmente não tomam decisões, levantam informações técnicas sob a execução do projeto.	Geralmente, não tomam decisões, levantam informações sobre a experiência de estar no projeto.
atividades	Pesquisa, análise de dados dos participantes das reuniões, construir pauta, elencar e distribuir tarefas, definir representações, estabelecer comunicação e mediar divergências.	Desenho da forma, planejamento da ação, mapear possibilidades e oportunidades, acompanha o desenvolvimento, observar o contexto, visualizar cenários futuros e motivar colaboração.	Oferecer conhecimentos e opiniões para executar uma parte específica do projeto (fotografia, vídeo e projeto gráfico).	Participam das reuniões de articulação, colabora com tempo disponível, autonomia da ação; o efeito do que faz, molda e gera instruções pro projeto, deixar feedback
características dos agentes	Apresenta o papel de líderes, é subdividido de acordo com os interesses individuais dos agentes, flexibilidade na estrutura híbrida e sícrona.	têm interesse e objetivos individuais bem desenvolvidos, geralmente têm participado de outras edições, mediam de saberes, motivam diálogos e são agentes coordenadores	Podem não estar ligados diretamente ao projeto, os tratando de auxílio temporário. Podem ser convidados, contratados. Geralmente é realizado por alguém que quer crescer na área e são agentes comunicativos.	Geralmente são indivíduos diferentes e podem não estar ligados diretamente ao projeto, são efêmeros e esporádicos. São agentes cooperativos.



como forma de ativar a estrutura circular da Mostra o teu! apresentamos um quadro de atividades possíveis para a pesquisa e as necessidades do projeto e suas características emergentes da análise em questão. Levamos em conta os conceitos já apresentados no capítulo sobre Ações Colaborativas, onde Fontana (2012) discorre sobre os níveis de trabalho, as funções colaborativas e as etapas de colaboração.

## Fluxo de trabalho coletivo



## Diretrizes para as etapas de trabalho coletivo

estabelecimento	manutenção	dissolução
interesse individual e coletivo dentro do projeto	avaliar motivação dos membros	autonomia e independência dos membros ao executar a tarefa
integração entre os membros das equipes e o espaço	avaliar o fluxo de trabalho com relações interpessoais	compartilhamento acessível entre os membros sobre conclusões conhecimentos adquiridos no processo
comprometimento do grupo com a execução	presença nas reuniões, formação, momentos de reflexões coletivas	feedback da equipe; retorno ao projeto, refinar/readequar etapas, gerar novos insights, avaliar custos e necessidade de insumos
acordo de pautas	recriar hierarquias e distribuições de tarefas	arquivar documentos, pautas, anotações etc na memória
buscar por experiências e vivências do público-alvo que gerem cocriação	gerar feedback e sugestões	agregar outra pessoa no projeto
equipe multidisciplinar	formações técnicas sobre processos e ferramentas	comunicar o projeto em outras instâncias de relações interpessoais
estudo e pesquisa sobre o espaço que pretende-se ocupar	avaliar estratégias de comunicação	estar aberto ao imprevisto

## RESULTADOS DA PESQUISA;

### Encaminhamentos para o projeto

- alimentar o site
- fazer um catálogo de todos os acontecimentos da mostra
- fazer alguns produtos pra gerar renda pra mostra
- a ação presencial gera um vídeo de processo sempre mudar es artistes que chamamos
- continuidade, pois presença = consistência
- ter uma pré-estrutura pro evento
- Curadoria, não deixar chegar pessoas má intencionadas
- ‘refinar’ a relação que a Mostra pode ter com investimentos financeiros, pois a iniciativa do evento tem o objetivo de devolver um resultado monetário aos artistas participantes
- Conseguir se reorganizar quando alguém se ausenta da tarefa

### Pontos sensíveis do projeto

- ausência no digital entre uma edição e outra, “acho que as pessoas precisam entendê-la como ecossistema permanente e não só como uma ação pontual”(entrevistado 2).
- tive acesso aos conceitos de ecossistema criativo, mas compreendo pouco sobre o assunto
- poucas pessoas conseguiram oportunidade de apresentar trabalho em outros locais após (e por causa da) Mostra o teu!
- alguns entrevistados relataram sobre objetivo e conceito não estarem bem definidos,
- foi apontado a existência de fluxo burocrático de entrada e saída do projeto.
- sobrecarga de trabalho
- dificuldade em trabalhar com muitas linguagens ao mesmo tempo
- não houve trabalho de assessoria de imprensa nas edições do evento

“

*Participar da Mostra o Teu 2019 foi um divisor de águas para mim, tive vários insights sobre metodologia de projetos que nem de longe eu consegui ter nas aulas e nos livros dos clássicos do design. A Mostra é um organismo vivo e complexo que te envolve de uma forma muito legal: você vai pras reuniões e sai muito instigado a continuar construindo, a pesquisar, a trazer ideias e misturá-las com as ideias dos outros. Sem falar que ver tudo que foi planejado acontecendo, mesmo que algumas vezes não da forma que foi planejado, é muito excitante. Só tenho a celebrar minha participação e a falar bem desse coletivo tão necessário e revolucionário!”*

entrevistado 5



## RESULTADOS DA PESQUISA;

### Pontos de atenção levantados pelos agentes entrevistados

- ter um caderno só pra organização do que você tem que fazer, organizar um horário na semana ou no dia pra fazer essas atividades da sua função dentro da equipe
- pedir ajuda e trazer outras pessoas pra rede
- ter uma equipe de edição e captação de vídeo proporcional às atividades
- organizar bem os equipamentos (gravação, iluminação, etc.) com antecedência
- se prepare para as reuniões, pense antes, pesquise, leve ideias e inquietações pra impulsionar a coisa
- se junta com quem tem os mesmos interesses
- comprometimento. Digo isso não só por que o comprometimento está ligado à produção de algo, mas também por que faz com que trabalhemos melhor como grupo
- Ser proativo, ser claro sobre o que lhe incomoda ou o que não gosta desde o início, ser honesto
- ser gentil com o público alvo da mostra é o principal ponto, se comunicar mesmo, falar sobre...

### Pontos avaliados com muito bom/ótimo

- promover experiência em metodologia descentralizada
- promover a prática de processo aberto e participativo
- resolução de dúvidas no decorrer do processo de produção da Mostra o teu!
- repasse de pagamentos
- qualidade dos produtos apresentados na Mostra o teu!

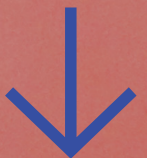
### Pontos avaliados com bom/regular:

- comunicar sobre o que é um ecossistema criativo
- divulgação das atividades inscritas na programação
- comunicar sobre o cronograma de produção da Mostra o teu!





# RESULTADOS DA PESQUISA;





## EMERGÊNCIAS DO OBJETO

Aqui definimos a Mostra o teu! em duas instâncias: como rede, ao formar o Ecossistema Criativo e realizar cocriações entre seus participantes adquirindo características rizomáticas; e como dispositivo, ao apresentar seu metaprojeto de forma aberta permitindo que outras pessoas, não necessariamente envolvidas com o projeto, possam reorganizar, adaptar, conectar a pessoas, espaços, etc. ao longo do tempo, sempre evoluindo sua forma porque abre espaço para concepção pelo “outro”

“Ao participar da Mostra, pude perceber a importância de termos iniciativas independentes e que não se fecham em um único nicho. Para além do erudito e do popular, a Mostra se coloca como um portal de interação entre Academia e Sociedade. Pelo nível de alcance que o projeto teve em suas diferentes edições, ficou cada vez mais claro que nenhum desses dois âmbitos devem ser excludentes, pelo contrário, produção de conhecimento e criação artística são atividades que andam conjuntamente. Além disso, a rebeldia de poder ir contra tudo aquilo que dizem de uma arte “adequada”, “validada” e “certa”, é muito boa, gera adrenalina quando atravessamos os trabalhos expostos. Junto a isso, está o público cheio de diversidade de ideias, pensamentos, sexualidades e políticas.”

entrevistado 7





## RESULTADOS DA PESQUISA;

Desta forma podemos afirmar que os eventos realizados na MoT! são materializações do meta espaço, fruto das inúmeras possibilidades de ação colaborativa deste ecossistema; e que a forma que este espaço se configura está diretamente relacionada às necessidades do ambiente e dos agentes que ali convivem.

### Resumo do entendimento do metaprojeto que emerge do processo da Mostra o teu!

- o meta espaço é o ambiente (distribuído entre a universidade, o mercado e a sociedade)
- as ações colaborativas materializam o meta espaço (em níveis de trabalho estratégico, operacional e tático)
- os meta objetos são os produtos culturais resultantes da relação entre o agentes e o ambiente
- as ações do projeto são definidas de acordo com o objetivo coletivo + objetivo individual
- os produtos culturais interferem positivamente no ambiente; o contrário também acontece
- as relações desenvolvidas neste movimento informam o projeto, modificando-o

### Diretrizes do metaprojeto

- o processo é o produto
- o produto é uma experimentação/ação que interage com o local instalado (a interferência pode ter vários níveis, pode ser negativa e positiva)
- o projeto do produto é melhorado com o complemento dos feedbacks
- todos os participantes do processo colaboram com a execução do produto, em diferentes níveis



### **Aspectos do metadesign que revelam a natureza da rede da Mostra o teu!**

- o meta espaço é o ambiente (distribuído entre a universidade, o mercado e a sociedade)
- as ações colaborativas materializam o meta espaço (em níveis de trabalho estratégico, operacional e tático)
- os meta objetos são os produtos culturais resultantes da relação entre o agentes e o ambiente
- as ações do projeto são definidas de acordo com o objetivo coletivo + objetivo individual
- os produtos culturais interferem positivamente no ambiente; o contrário também acontece
- as relações desenvolvidas neste movimento informam o projeto, modificando-o

### **Recomendações para a elaboração do metaprojeto**

- o projeto interfere no espaço que está sendo aplicado
- o projeto ensina/facilita conteúdos sobre design aos agentes envolvidos
- o projeto usa de elementos pré-existentes no espaço/sistema
- o projeto ensinando ao meio social que está inserido, as possibilidades de mudar o projeto



## **Convergências da pesquisa**

Esta pesquisa se materializa como uma análise de processo de um projeto de um ecossistema criativo localizado no Ceará. Onde, pela perspectiva do metadesign (GIACCARDI, 2003; VASSAO, 2010; MANZINI, 2018) analisamos, conceituamos e organizamos este processo e o materializamos em formato de cartografia de experiências, ferramenta que pode contribuir com a ativação de ações colaborativas em processos análogos aos eventos realizados. Este material gráfico revela possibilidades de ação colaborativa a partir do (e no) processo Mostra o Teu! bem como descreve diretrizes e procedimentos para uma prática emergente no design.

Sobre as relações com o metadesign, observou-se no projeto Mostra o Teu! uma continuidade em seu processo, onde o evento é realizado com um objetivo coletivo e o que acontece como resultados direciona as ações da próxima edição. Durante o processo ocorrem 3 níveis de aprendizagem possível: o agente em cocriação com o designer, o projeto interagindo com o ambiente, o agente em contato com outros agentes. Esse entrelace de associações se aproxima do que a autora Giaccardi (2010) chama de processo de sementeira, e é muito próximo do que Manzini (2015) articula como cultura de design emergente: o designer projetando os instrumentos e ferramentas que se quer utilizar para criar novas interpretações sobre o contexto em que está inserido.

Sobre as relações com o design colaborativo, encontramos uma associação entre as dobras do metadesign apresentadas por GIACCARDI e os níveis de colaboração de Kaulio (1998) no processo do projeto Mostra o teu!; o sistema é aberto e pode ser agenciado por qualquer pessoa (dobra 1 - projetando o projeto juntos), sendo construído a várias mãos (dobra 2 - cooperando com a realização por um objetivo em comum), pode intervir no espaço de acordo com a necessidade do contexto (dobra 3 - projetando o espaço juntos).

A aplicação do formulário de pesquisa junto às pessoas que fizeram parte do processo de construção em diferentes eventos, foi crucial para o estabelecimento colaborativo da pesquisa e do desenvolvimento do objeto, pois materializa a etapa de feedback da Mostra o teu! na web e abre caminho para novas possibilidades de ação na rede. Faz-se necessário: comunicar aos participantes da rede os resultados aqui alcançados como tentativa de investigar os agentes para se se articularem novamente.

Neste trabalho partimos da concepção de que todos nós somos designers, pois entendemos este campo de ação como perspectiva de tomada de decisão que interferem em processos do cotidiano. Esta pesquisa retrata a vontade materializada: a vontade de conectar pessoas ao conhecimento de design, materializada em uma cartografia de experiências. Assim como todo o processo da Mostra o teu!, nos aproximamos dos limites entre arte e o design para expressar e organizar este processo de forma a torná-lo ferramenta de estrutura aberta e participativa, ativando outros processos colaborativos dentro do campo objeto do estudo.

## Referências

- FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C.; BENTZ, I.; PARODE, F.; BORBA, G. S.; FREIRE, K.M. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, K. M. (org.) Design Estratégico para Inovação Cultural e Social. São Paulo: Editora Kazuza, 2015.
- FONTANA, I. M.; HEEMANN, A.; FERREIRA, M. G. G. Fatores críticos de sucesso para a colaboração no design de sistemas produto-serviço. Design e Tecnologia, [S.l.], v. 2, n. 04, p. 53-60, dez. 2012. ISSN 2178-1974. Disponível em: . Acesso em: 13 fev. 2018.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- TRANFIELD, D.; DENYER, D.; SMART, P. Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. British Journal of Management, v.14, n.3, p.207–222, 2003. Disponível em: . Acesso em: 16 ago. 2021.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GIACCARDI, Elisa. (2003) Principles of Metadesign: processes and levels of co-creation in the new design space. Tese de doutorado apresentada à Universidade de Plymouth.
- \_\_\_\_\_(2005). "Metadesign as an Emergent Design Culture" in Leonardo, 38:2, August, 2005.
- PAPANEK, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2nd Revised ed. Edition. ed. rev. Chicago, Illinois, EUA: Academy Chicago Publishers, 2005. 416 p. ISBN 9780897331531.
- PASCHOALIN, Larissa; M. C. VAN AMSTEL, Frederick. Relações de espacialidade e temporalidade na cocriação de cenários. Conference: 3º Design Culture Symposium: Scenarios, Speculation, Strategies, Porto Alegre, v. 1, Dez. 2020. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/347514113\\_Relacoes\\_de\\_espacialidade\\_e\\_e\\_temporalidade\\_na\\_cocriacao\\_de\\_cenarios](https://www.researchgate.net/publication/347514113_Relacoes_de_espacialidade_e_e_temporalidade_na_cocriacao_de_cenarios). Acesso em: 14 ago. 2021.
- VASSÃO, Caio Adorno (2010). Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo, Blucher.
- \_\_\_\_\_(2008). Arquitetura Livre: Complexidade, Metadesign e Ciência Nômade.

(tese de doutorado). Faculdade

de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

\_\_\_\_\_. Arquitetura Livre: Complexidade, Metadesign e Ciência Nômade.

FAUUSP. São Paulo, 2008. VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign e Complexidade por

Caio Vassão. Livework. São Paulo, 30, out. 2017. Disponível em:

[medium.com/design-serviço/metadesign-e-complexidade-por-caio-vassão-livework](https://medium.com/design-serviço/metadesign-e-complexidade-por-caio-vassão-livework)

ntrevista-2aecd911c11. Acesso em: 14 ago. 2021.

\_\_\_\_\_. Uma Abordagem para o Entendimento do “Ecossistema” como Objeto

de Conhecimento e Ação Prática: o uso do “Metadesign” como ferramenta para

uma pragmática ecológica.. Perspectivas dos Estudos Interdisciplinares frente ao

tema de Governança Ambiental e do Desenvolvimento Sustentável., São Paulo, 30

ago. 2016

MANZINI, E. Design Culture and Dialogic Design. Design Issues, Londres, v. 32,

n. 1, p. 52–59, 2016.

MORIN, Edgar (2005). Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre:

Sulina.

MATURANA, Humberto (1998). “Metadesign: Human beings versus machines, or machines as instruments of

human designs?” 1998. Disponível em:

<http://www.inteco.cl/articulos/metadesign.htm>

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser-humano = human-centered

design: uma necessidade cultural = a cultural necessity. Estudos em Design, Rio de

janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, 2000. MANZINI, Ezio. Design: quando todos fazem

design, uma introdução ao design para inovação social. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.

VELASQUEZ, T. S. Ecossistemas Criativos: relações colaborativas e ação

projetal nos coletivos criativos informais. 2016. 130p. Dissertação (mestrado).

Universidade Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, Departamento de Design, 2016

SANTOS, Silvio Matheus Alves. O método da autoetnografia na pesquisa

sociológica: atores, perspectivas e desafios. PLURAL, Revista do Programa de

Pós-Graduação em Sociologia da USP, São Paulo, ano 2017, v. v.24.1, p. p.214-241,

31 ago. 2017. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/plural/article/view/113972>. Acesso em: 17 ago. 2021.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o

positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: \_\_\_\_\_. Introdução à pesquisa em ciências sociais. São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

PAOLIELLO, PIERA. ABORDAGENS COLABORATIVAS DE DESIGN ORIENTADAS A PROJETOS SOCIAIS. Design Colaborativo. Projetos Sociais. Análise Comparativa, CURITIBA, ano 2019, v. único, p. 1-96. Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/64800/R%20-%20D%20-%20PIE>

RA%20CONSALTER%20PAOLIELLO.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 17 ago. 2021.

SÉRGIO DIAS ALÃO, RUI. PROJETO E COMPLEXIDADE: Reflexões sobre um design colaborativo. PROJETO E COMPLEXIDADE, São Paulo, ano 2015, p. 1-180, 10 nov. 2015. Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/64800/R%20-%20D%20-%20PIE>

RA%20CONSALTER%20PAOLIELLO.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 17 ago. 2021.

## **Anexos**

- **Lista de atividades realizadas nos eventos**

### **M0str4 o T3u! #1**

**Data: 05/10/2018**

#### Conteúdo

15h - Palestra “Precificação em Design, alguns modelos e política” - Leonardo Buggy (Design/UFC)

16h - Conversa sobre Design Social - Anna Lúcia Lilu (Varal/UFC)

18h - Conversa “Poéticas da criação” - Raisia Cristina

19h - Conversa “Arte ou design? Design ou arte?” - Cláudia Marinho (Design/UFC) e Syomara Duarte (ICA/UFC)

#### Design

15h - Projetos de design - Beto Bessa e Raquel Vitoriano (Design/UFC)

16h - Projetos de design - Stefany, Rebecca (Design/UFC)

18h - Trabalhos de TAPG e PG2 - Bianca de Azevedo e Gabriel da Silva (Design/UFC)

19h - Projetos de design - Emersom Felipe (Design/UFC)

#### Mostra de Curtas

16h - Curta “Ícaros” - Vitão Aiger

16h15 - Curta “Desaguar” - Lara Frota

16h30 - Curta “Leonidas com Brulhinhos” - Daniel Pires, Julia Ribeiro, Levi Porto e Tarcísio Azevedo

16h40 - Curta “Amores, coragem” - Victoria de Lima e Mateus Falcão

18h10 - Curta “Tango” - Fabienne Maia

18h25 - Curta “Trio em transe” - Jairlos Marques



### Exposição

- 15h - Exposição “Bolsa Arte e Moda” - Samara Pinto, Tainara Araripe e Mônica Celestino
- 17h - Desfile Resignifique - Gestão Afronta do Centro Acadêmico Zuzu Angel
- 18h - Exposição “Fotografia Tátil” - Projeto de extensão Fotografia Tátil da UFC

### Ação

- 15h - Performance-investigação - Ta Laser
- 15h - Performance-investigação “Como experimentar o vermelho” - Rnld Nogueira
- 18h - Obra interativa “Diorama de imaginações navegáveis” - Felipe Negreiros

### Feira de Produções

- 15h - Feira de produções - Expositores (60+) com produções em papelaria, decoração artesanal, ilustração, zines, crochê, etc

### Música

- 16h - Performance musical - Davi de Menezes
- 17h - Performance musical - GUIKA music
- 18h - Performance musical - Projeto Noodles
- 19h - Discotecagem - Lacreau
- 20h - Discotecagem - La Pala

### Oficina

- 9h - Oficina de bordado “Borta o Teu!” - PET Moda/UFC

## **Amostrinha**

**Data: 30/09/2019**

### Ateliê de criação

- 8h às 12h - Ateliê aberto para criação coletiva e Galeria aberta na Carnaúba Cultural
- 18h - Lançamento da Mostra o Teu! Design e Ativismo; Abertura dos editais da Mostra
- 19h - Abertura da Exposição Coletiva - Peaug, Kaly, Daniel Neves, Levi Banida, Amanda Benevides, Lui, Julianne Pinheiro, Alessandra Pereira, Beto Bessa, Larissa Maria, Ruan Alves

### Audiovisual

- 18h - Mostra de curtas e animações “Cine Deslocado” - Victor Félix, Ronald, Lui, Tiego, Levi Banida, Amanda Benevides

**Data: 01/10/2019**

### Ateliê de criação

- 8h às 12h - Ateliê aberto para criação coletiva e Galeria aberta na Carnaúba Cultural
- 18h - Intervenção - Ateliê Migratório

### Audiovisual

- 18h - Mostra de curtas e animações “Cine Deslocado” - Victor Félix, Ronald, Lui, Tiego, Levi Banida, Amanda Benevides

### Conversa

- 19h - Roda de conversa “Como agir hoje?” (design e ativismo) - Fortaleza Invisível, Turma PP4 (Design/UFC), Fridays For Future, Mateus Pompeu, Pifarada Urbana, Carnaúba Cultural

**Data: 02/10/2019**

### Ateliê de criação

8h às 12h - Ateliê aberto para criação coletiva e Galeria aberta na Carnaúba Cultural

14h - Oficina de Linoleogravura - Ruan Alves, Suellem Cosme e Vinicius Barroso

### Audiovisual

18h - Mostra de curtas e animações "Cine Deslocado" - Victor Félix, Lui, Tiego, Levi Banida, Amanda Benevides

### Conversa

19h - Aula aberta "Por que uma história da arte africana?" - Cláudia Marinho (UFC) e Henrique Cunha (UFC)

### **Data: 03/10/2019**

#### Ateliê de criação

8h às 12h - Ateliê aberto para criação coletiva e Galeria aberta na Carnaúba Cultural

14h - Oficina de Lettering + Lambe "Ato político na rua" - Lui e Mônica Rodrigues

### Audiovisual

18h - Mostra de curtas e animações "Cine Deslocado" - Victor Félix, Ronald, Lui, Tiego, Levi Banida, Amanda Benevides

### Música

19h - Sarau aberto - Projeto Mantiqueira, Pedro Falcão, Lucas Bessa, Marin e Quio Petrus

### **Data: 04/10/2019**

#### Ateliê de criação

8h às 12h - Ateliê aberto para criação coletiva e Galeria aberta na Carnaúba Cultural

### Audiovisual

18h - Mostra de curtas e animações "Cine Deslocado" - Victor Félix, Ronald, Lui, Tiego, Levi Banida, Amanda Benevides

### Música

18h - Encerramento da Amostrinha com Discotecagem - Avoante e Sis Martins

### **Data: 18/10/2019**

#### Conversa

18h - Encerramento da Exposição Coletiva da Amostrinha com Roda de conversa sobre Antiproibicionismo - Janaiane Soares

### Música

20h - Discotecagem - Bella Vibration

## **Mostra o Teu! Design e Ativismo #2**

### **Data: 07/11/2019**

#### Oficina

9h - Oficina de crochê - Peixe Arteiro

9h - Oficina de desenho sobre fotografia - Renata Cidrack

14h - Oficina de macramê para acessórios - Somos Entrelace

### Música

20h - Discotecagem - Festa Mundana

21h - Performance musical - Synestesya

### Gastronomia

9h - Izabelly Ricardo

14h - Jabuti Rango Veggie

### Roda de conversa

14h - Conversa sobre Processos de Criação - PPGArtes

16h - Apresentação de Coletivos - Psicologia Denegrada e Coletivo Sabiá

19h - Conversa sobre o Projeto Inúmeras - Levi Banida

### Feira de Produções

9h às 21h - Feira de produções - Expositores com produções em papelaria, decoração artesanal, ilustração, zines, crochê, etc

### Exposição

9h às 21h - Exposição de obras em ilustração, fotografia, instalações, etc - Zineteca Fortaleza, Mostra Percursos, Levi Banida, Bianca, Stephanie Abreu, Sidnei Maia, Letícia Silveira, Bentes, Nayra Maria, Bárbara de Moira, Rebecca Mendes, Mirelle Sampaio, Emma

### Audiovisual

18h30 - Exposição audiovisual - Levi Banida, Gabi Trindade e Mike Dutra, Emma, Julia Moreira, Lola García

### Expressões artísticas

14h - Performance "Ocupação de não lugares" - Erika Miranda

19h - Desfile Babadeira - Marca Solo

20h - Performance - Lucas Viana

21h - Performance Divassoura Broom - Mumutante

22h - Performance "Máscara: autobordado para escapar do mundo" - Yuri Marrocos

### Intervenções

14h - Arte urbana - Cláudio Uchôa, Milene Correia, Milena Fernandes

### Registros

14h - Tatuagens em henna - Maria Clara

14h - Registros do evento em desenhos de observação - Grupo de Estudos em Sketches Urbanos

### **Data: 08/11/2019**

#### Oficina

9h - Oficina de String Art - Linha de Prosa

9h - Oficina de Bordados Subversivos - Adriana Gomes

14h - Oficina de encadernação - Lia Alcântara

#### Música

18h - Performance musical - Jam Session

19h - Performance musical - Miopia não tem cura

20h - Performance musical - Coquetel Dumundu

21h - Performance musical - Gravatas Borboletas

22h - Performance musical - Santos de uma Esquina

### Gastronomia

9h - Larissa Rodrigues

14h - Jabuti Rango Veggie

### Feira de Produções

9h às 21h - Feira de produções - Expositores com produções em papelaria, decoração artesanal, ilustração, zines, crochê, etc

#### Exposição

9h às 21h - Exposição de obras em ilustração, fotografia, instalações, etc - Zineteca Fortaleza, Mostra Percursos, Levi Banida, Bianca, Stephanie Abreu, Sidnei Maia, Letícia Silveira, Bentes, Nayra Maria, Bárbara de Moira, Rebecca Mendes, Mirelle Sampaio, Emma

#### Audiovisual

14h - Cine Reflexus - Cineclube do Curso de Cinema e Audiovisual (UFC)  
18h30 - Lançamento do filme Fora D'água - Raul Felipe, Natália Rodrigues, Cisco Rodrigues, Rouseane moraes, Ayla nobre, Geraldo rocha, Jocelia Carlos, Hannah Cecilia  
19h30 - Exposição audiovisual - Levi Banida, Gabi Trindade e Mike Dutra, Emma, Julia Moreira, Lola García

#### Expressões artísticas

14h - Performance "Dandara come beterrabas" - Levi Banida

#### Intervenções

14h - Arte urbana - Cláudio Uchôa, Milene Correia, Milena Fernandes

#### Registros

14h - Tatuagens em henna - Maria Clara  
14h - Registros do evento em desenhos de observação - Grupo de Estudos em Sketches Urbanos

### **Mostra o Teu! na Web #3**

**Data: 01/03/2021**

#### Oficina

15h - Oficina "Escrita a segunda mão" - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra

#### Conversa

18h - Abertura: Diálogo entre produção e encontros - Equipe de produção da Mostra o Teu! na web

**Data: 02/03/2021**

#### Oficina

14h - Oficina "Criando um espelho de si com colagem" - Patrícia, a Mulé Colagista

#### Expressões artísticas

17h - Aula-espetáculo "A Casinha Mágica de Bonecos" - Milena Fernandes e Juliana Tavares  
18h - Web-performance "Madalena: Da palavra à carne" - Caroline Diniz

**Data: 03/03/2021**

#### Oficina

15h - Oficina "Escrita a segunda mão" - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra  
19h - Oficina de live acessível - Projeto Foca nas Mina

**Data: 04/03/2021**

#### Oficina

19h - Oficina de fotografia acessível - Projeto Foca nas Mina

**Data: 05/03/2021**

Oficina

15h - Oficina “Escrita a segunda mão” - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra

Música

18h - Web-show - Caroá Jam

**Data: 08/03/2021**

Oficina

15h - Oficina “Escrita a segunda mão” - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra

Conversa

18h - Troca de experiência: arte urbana - Hirlan Moura, Erika Miranda, Raquel Santos, Nara Adjane

**Data: 09/03/2021**

Conversa

18h - Troca de experiência: arte urbana - Hirlan Moura, Erika Miranda, Raquel Santos, Nara Adjane

**Data: 10/03/2021**

Oficina

15h - Oficina “Escrita a segunda mão” - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra

Conversa

18h - Troca de experiência: arte urbana - Hirlan Moura, Erika Miranda, Raquel Santos, Nara Adjane

**Data: 11/03/2021**

Conversa

20h - Programa Se Intera! I- Baticum Proletário, Adna Lima, Maiara Mora e Bel Rodrigues

**Data: 12/03/2021**

Expressões artísticas

16h - Sarau “Escrita a segunda mão” - Virginia Oliveira e Thamires Coimbra e convidades

Conversa

20h - Programa Se Intera! II - Baticum Proletário, Adna Lima, Maiara Mora e Bel Rodrigues

**Data: 13/03/2021**

Conversa

20h - Programa Se Intera! III - Baticum Proletário, Adna Lima, Maiara Mora e Bel Rodrigues

**Data: 15/03/2021**

Exposição

18h - Lançamento do site do Ecossistema Criativo e da Galeria Emergente - Mostra o Teu! Ecossistema Criativo

**Data: 24/03/2021**

Exposição

18h - Lançamento da galeria digital da “Intervenção Urbana: Cola o teu em Quixas” - Mari Rodrigues, Ale Vertigem, Igor Cesar, Richelly Santos

- **Descrição exploratória dos eventos**

## Mostra o Teu! Feira de produções em arte e design, 2018.

### Qual necessidade (do espaço, do ambiente, das pessoas) despertou o início das atividades?

Não existia no DAUD um espaço expositivo para os trabalhos acadêmicos, onde os estudantes pudessem trocar experiências, conversar e praticar livremente sobre outros interesses em Design, fora aqueles já disponibilizados no curso; enquanto estudantes de uma universidade pública havia uma inquietação sobre evidenciar o design feito por pessoas dissidentes produzindo atualmente, e as possibilidades de fazer um design com resultados mais localizados na sociedade.

### Quem foram as pessoas envolvidas?

Turma 4, 5, 6, 7 do Design; CA gestão Motirõ; curso de Design Moda; Oficina Digital; Varal; LTC; alunos do DAUD e estudantes de outros cursos universitários (história, artes visuais, jornalismo, publicidade); ex estudantes de Design; estudantes interessados em cursar Design; pessoas com vivências não acadêmicas; coletivos artísticos; freelancers, negócios e artistas independentes.



*Fotografia do palco principal da 1ª edição, ao fundo ocorre a Feira de Produções.*



**Descrever o que foi feito. Quais os procedimentos para essas atividades serem realizadas? Quais os recursos necessários para as atividades serem realizadas?**

reunião com CA; reunião com o departamento (ofícios e autorizações); formação das comissões de organização; criação do material gráfico; criação de formulários; comunicação com os participantes; multirão de produção do espaço do evento; realização ; chamada aberta, divulgação do evento por meio das redes sociais da UFC e por cartazes; convite à artistas e designers do mercado a compartilharem suas experiências no evento por meio de rodas de conversa.

**Quais atividades foram realizadas? Quais os seus temas?**

87 expositores na feira de produções contando com diversas linguagens (bordado, artes gráficas, publicações independentes, cadernos artesanais, acessórios, macramê, string art) além de uma programação paralela com mostra de filmes independentes (identidade, amor, vivência preta, experimentação visual), 1 workshop (precificação), 1 palestra (processo criativo), 4 shows musicais (eletrônica, funk, autorais independentes), 3 performances (identidade, experimentação projetual, arte interativa) e 1 desfile de moda (upsycling). Também participaram com a exposição de trabalhos de design 11 alunos (design, arte digital, brinquedo), das disciplinas de TAPG (publicações, zines) e PG2 (livros), e os laboratórios Varal (exposição de experiências, ferramentas, espaço da salinha), Oficina digital (exposição fotografia digital) e LTC (experimentação para logo do evento em tipografia, licença a fonte da identidade do evento, ferramentas)

### **O que as atividades buscavam proporcionar frente às necessidades do projeto?**

Em geral, as atividades formativas elencaram temas de subsídio à criativos que estavam iniciando no mercado de trabalho; as atividades expositivas pretendiam além de vendas, o contato dos expositores com outros olhares dos participantes e visitantes; a exposição de trabalhos acadêmicos pretendia conectar os trabalhos já realizados dentro de disciplinas e laboratórios com o público visitante; possibilitar atividades experimentais produzidas exclusivamente para o evento

### **Quais foram as relações criadas/facilitadas/motivadas como efeito das atividades realizadas?**

O evento marca um período histórico dentro do curso do Design, onde docentes e discentes criaram uma rede de produções acadêmicas integrando outros cursos, chegando até a proposições independentes; houveram muitas trocas de produções entre os participantes; visitantes do evento se tornaram estudantes do curso de Design e participaram da segunda edição do evento; houveram relatos de pessoas que diziam não saber que tinha um curso de Design na UFC; uma integração com estudantes do Design moda resultou em um desfile com as peças produzidas na disciplina de projeto;

### **O que foi encaminhado para um novo passo do projeto?**

O resultado das interações desta edição deixou mais latente a necessidade da mobilização estudantil dentro do DAUD; na reunião aberta onde membros das comissões organizadoras e de participantes do evento puderam avaliar o primeiro encontro e sugerir mudanças e interesses para a próxima edição, deixou-se como encaminhamento a continuidade do evento com o tema “Design e Ativismo”; foi possível também organizar as demandas do projeto e dividir tarefas entre os participantes.

## Amostrinha, 2019.

### Qual necessidade (do espaço, do ambiente, das pessoas) despertou o início das atividades?

O que ativou o início das atividades foi a vontade de dar continuidade ao evento agora de uma forma mais participativa, ao passo que se experimentou outros formatos de evento e outras formas de incluir os participantes no processo colaborativo de construção da Mostra o Teu!;

Integração com a disciplina de PP4 na realização do projeto

### Quem foram as pessoas envolvidas?

CA gestão Coral, turmas 4, 5 e 6 disciplina de Projeto de Produto

1 e 4, e de Tópicos Avançados em Teoria de História - TATH, alunos do DAUD e estudantes de outras instituições, professores DAUD, coletivos artísticos, pessoas com vivências não acadêmicas, Carnaúba Cultural, vizinhos em torno a Carnaúba, coletivos ativistas, freelancers, negócios e artistas independentes, profissionais criativos atuantes no mercado.



*Fotografia da Carnaúba Cultural onde ocorreu a Amostrinha, na parte superior é possível visualizar a exposição audiovisual dos trabalhos .*

**Descrever o que foi feito. Quais os procedimentos para essas atividades serem realizadas? Quais os recursos necessários para as atividades serem realizadas?**

Com tema escolhido, a comissão de produção da Mostra o Teu! realizou 3 edições no pátio do Daud o “Cine Deslocado” onde projetaram alguns subtemas que envolviam o tema Ativismo. O objetivo era provocar um espaço de deslocamento de nossa atenção para diferentes ideias sobre o tema; continuar a movimentação do projeto e agregar novos membros para as comissões de organização, por isso a ação foi localizada no DAUD.

Estudantes da turma 6, dentro da cadeira de projeto de produto 4 (que tinha como tema dinâmicas e complexidades em torno da prática de design), propuseram uma cocriação do evento entre os estudantes de design, para dar continuidade ao projeto Mostra o Teu! como um evento de Metadesign. Assim, foi realizado um evento-experimento, a Amostrinha, propondo a Carnaúba Cultural como plataforma de criação para a segunda edição da Mostra o Teu! e durante um mês, ocupou o espaço.

A Mostra o Teu! era responsável por gerar movimentos na casa e os gestores da Carnaúba eram responsáveis pela cozinha, que alimentava o espaço financeiramente. A programação da ocupação era pensada a partir das necessidades elencadas da primeira edição do evento e do que precisava ser feito para realização da segunda edição.

Começamos fazendo reuniões ou nos encontrando ocasionalmente no local. Durante uma semana deixamos disponíveis uma impressora e a própria casa como objeto de intervenção, também era o momento de receber visitas, instruir sobre as inscrições, apresentar o próprio projeto. Como recursos, foi aberta uma chamada para doação de materiais artísticos e foi realizado um bingo de uma tatuagem.

O espaço expositivo principal foi montado em mutirão, mas no decorrer do evento a casa se modificava com as adições de artes nas paredes e com os diferentes usos dos espaços.



Para montar a programação fizemos convites às pessoas que já haviam se aproximado da rede de alguma forma, mas a maioria dos participantes se aproximaram de forma efêmera enquanto a ocupação destrinchava. Ela também foi dividida em em linguagens, com duas aulas aconteceram fora da sala de aula e tivemos rodas de conversa

Criativos independentes foram convidados a visitar o que seria uma amostra do projeto e ali, juntos com a equipe de produção, já desenrolava o que era possível de realizar, quais os materiais disponíveis, quais eram os espaços... e já deixavam sua inscrição firmada por meio de formulários presencialmente. Os editais eram: apresentação de coletivos, registro, feira de produções, formações livres, feira gastronômica.

Foram realizados multirão de montagem do evento, identidade visual coletiva e a própria ocupação artística.

### **Quais atividades foram realizadas? Quais os seus temas?**

3 edições do “Cine Deslocado” no pátio do DAUD, em horários alternados e dias aleatórios da semana, foram projetados 42 vídeos curtos divididos em 3 temas principais: publicação independente, ocupação artística e tipos de ativismo. Logo após era aberto para comentários e sugestões do público;

Em colaboração com a Carnaúba Cultural, projeto auto-organizado, ocupamos o espaço cultural entre os dias 30, 31 de setembro a 30 de outubro com a seguinte programação em torno do tema ativismo:

Galeria Aberta (os participantes poderiam chegar, colocar sua arte no espaço e fazer parte da exposição coletiva);

Ateliê aberto em turno integral com materiais e impressora livres;

2 Rodas de conversa (composta por diferentes pessoas que estão em constante atividade pela cidade discutiram como o ativismo ocorre em Fortaleza em dois momentos: pensando no como agir hoje e pensando o antiproibicionismo);

Aula Aberta (por que uma história da arte africana?);

2 Oficinas (linóleo e lettering para lambe-lambe);

Sarau aberto (experimentação conectando diferentes artistas por meio do samba de roda e improviso);

1 bingo (tatuagem)

### **O que as atividades buscavam proporcionar frente às necessidades do projeto?**

O objetivo da ocupação era criar coalizões de criação para o que era possível de acontecer na segunda edição do evento, ao passo que projetos e pessoas se aproximavam da Amostrinha, a Mostra o Teu! Design e ativismo ia se construindo;

O objetivo da imersão criativa entre os ateliês, as intervenções e a equipe de produção era ampliar as possibilidades de interação com o projeto, aproximando mais participantes ao projeto e gerando experiências ao processo;

O objetivo das ações expositivas era aproximar participantes da cena artística da cidade ao mesmo tempo que conectava produções do curso de Design;

As rodas de conversa eram uma proposta de discussão sobre as possibilidades ativistas e quais os efeitos de ações emergentes. A partir das conversas poderiam surgir indicadores sobre como o tema poderia ser abordado na segunda edição;

As oficinas buscavam ativar produções de modo que os resultados fizessem parte da exposição coletiva (linóleo) e se finalizasse em uma intervenção urbana (lettering para lambe);

O bingo buscava custear a compra dos materiais da segunda edição.

## Quais foram as relações criadas/facilitadas/motivadas como efeito das atividades realizadas?

O cine deslocado acabou não sendo mais reproduzido devido a burocracia em conseguir os equipamentos de som e vídeo do DAUD;

Os interessados tinham três possibilidades exploratórias possíveis dentro da Amostrinha: poderiam participar do experimento ali naquele momento, poderiam estender sua ação que já estava na amostrinha para um segundo momento e poderiam apenas conhecer o projeto e se inscrever para participar do próximo evento;

Como resultado dessas interações, o grupo viu suas ações alcançarem um público mais envolvido com questões sociais, agregou novos membros para as comissões de organização e conseguiu um expressivo crescimento dentro da cena artística de Fortaleza; foram 24 inscrições presenciais, das quais 15 pessoas estavam participando pela primeira vez;

5 Intervenções de criação coletiva (com os materiais disponíveis, com seus próprios materiais, desenhos autorais);

um dos participantes da roda de conversa conheceu a Carnaúba e dias depois articulou um projeto com a casa;

o deslocamento das disciplinas TATH e PP4 para a Carnaúba geraram a visita da turma de PG4 bem como de outros estudantes;

A oficina de lettering para lambe-lambe foi reproduzida na semana de design, um semestre depois do evento;

O bingo não gerou vendas o suficiente e sua venda foi estendida para o dia de realização de um pocket show para angariar fundos para o projeto.

## O que foi encaminhado para um novo passo do projeto?

Organizar as inscrições presenciais, abrir um novo formulário online;

Foi já nesse experimento que as comissões organizadoras saíram montadas: comunicação, conteúdo, estratégia, financeiro, id visual, infraestrutura, produção;

Diferente da primeira edição que buscava aglomerar a programação, decidiu-se por separar atividades que exigiam reflexão e concentração em um dia e atividades difusoras no segundo;

Escrever um manifesto e articular uma intervenção para a segunda edição do evento.



*Fotografia da abertura da Galeria Aberta, onde os participantes apresentaram seus trabalhos.*



## Mostra o Teu! Design e ativismo, 2019.

### Qual necessidade (do espaço, do ambiente, das pessoas) despertou o início das atividades?

Apesar de ainda carregar parte dos mesmos objetivos da primeira edição da mostra oteu! de querer gerar movimentos entre as produções acadêmicas e a sociedade, o ponto de partida para pensar o evento foram as vivências e como as violências do cotidiano atingia os estudantes envolvidos no processo. Do interior e das margens da cidade para o centro de Fortaleza estudar design, uma profissão totalmente mantenedora do status quo. Foi proposto um evento de metadesign que buscava através da execução do trabalho de design dentro da Mostra, ativar o departamento de arquitetura, urbanismo e design de dentro pra fora, de forma a afunilar as relações entre o corpo docente e os estudantes.

### Quem foram as pessoas envolvidas?

Participaram os inscritos da Amostrinha, a cadeira de TAPG com uma intervenção de lambes no espaço, o desfile da Solo - marca independente de acessórios. O Design Ativista expondo trabalhos da oficina que realizaram no Centro Cultural Belchior, a zineteca fortaleza que gravou um podcast no evento, e a Cine Refluxos do curso de cinema.



*Fotografia dos participantes da Roda de Conversa entre as experiências do Coletivo Sabiá e Psicologia Denegrada*

**Descrever o que foi feito. Quais os procedimentos para essas atividades serem realizadas? Quais os recursos necessários para as atividades serem realizadas?**

Um mês depois das experiências na Amostrinha e levando em conta os aprendizados das vivências anteriores, a comissão de organização buscava melhorias para os processos anteriores, realizando mais duas ações integrativas que não haviam sido executadas na produção do primeiro evento: mutirão de produção e encontro com os amostrades, ambas aconteceram na Residência Julia Pinto e buscavam uma aproximação maior entre quem estava produzindo e quem estava propondo o evento. Também realizamos uma reunião com o corpo docente do DAUD apresentando a proposta do evento e com a equipe de organização do II Colóquio de Pesquisa e Design, da qual a Mostra fez parte da programação da Semana de aniversário do Design.

Dentro da disciplina de pp4 foi a primeira vez que o processo da Mostra o Teu! foi minimamente sistematizado pensando a continuidade do evento por outras pessoas além daquelas que já puxaram as duas edições anteriores. Foram realizadas análise de similares, análise dos feedbacks dos 3 eventos, reunião coletiva sobre os quereres do grupo, leituras de textos, descrição e análise das experiências.

Assim, foi realizado um pocket show para que o custeio do evento não fosse totalmente do CA;

Um manifesto foi escrito coletivamente, ele foi apresentado na abertura do colóquio de pesquisa e design e também virou uma vídeo arte, projetada durante o evento.

**Quais atividades foram realizadas? Quais os seus temas?**

A programação foi dividida em dois dias, como forma de experimentar um formato mais longo da mostra. Segue a programação:

feira de produções

lançamento de um filme (cultura lgbtqi+);

mostra de curtas (independentes, curadoria mostra percursos)

roda de conversa conectando dois coletivos (biblioteca comunitária, psicologia para pretos),

shows musicais e uma jam session;

oficina de encadernação, de bordado, de desenho sob fotografias; grupo de estudos, roda de conversa

exposição coletiva dos inscritos e participação com os resultados da oficina Design Ativista realizada no CCB;

performances (identidade travesti, palhaçaria);

desfile (lançamento de brincos);

intervenções urbanas (ilustrações, instalação de objetos, ocupação de espaços vazios);

vídeos das ações da amostrinha e do próprio evento sendo projetadas em ambientes aleatórios do evento.



*Fotografia do pátio do DAUD onde ocorre a Feira de Produções*

### **O que as atividades buscavam proporcionar frente às necessidades do projeto?**

A mostra, construída como um evento de metadesign, trouxe, junto e a partir disso, questionamentos sobre protagonismo, visibilidade e fortalecimento de redes na produção artística, ativista e cultural independentes, tomando a própria prática como instrumento político de criação e afirmação de narrativas.

O Design se ocupou de sustentar um olhar atento para a alteridade e enxergar no território suas potencialidades e seus agentes de ação na intenção de projetar uma rede ativa e colaborativa, um Ecosystema para os criativos independentes cearenses com produção coletiva de conteúdo livre sobre formação, vivência e trabalho, trazendo questões e problemáticas do cotidiano ativista para debate, escurecimento e constatação por meio de dispositivos de design.

### **Quais foram as relações criadas/facilitadas/motivadas como efeito das atividades realizadas?**

A edição foi pensada sobre os parâmetros de como a ação ativista poderia influenciar o espaço em que a ação está sendo executada e o assunto geral do evento foram as possibilidades do fazer político que cabe ao designer e ao criativo. O DAUD foi transformado, nos dois dias de evento, em uma grande plataforma possível de experimentação e/ou apresentações de projetos. Em um primeiro momento, organizado pela própria comissão organizadora da mostra - uso de caixas de papelão em um palco no pocket show, transformação de materiais abandonados no departamento em estrutura de dois palcos na segunda edição. Em um segundo momento, durante o evento, onde paredes e árvores serviram de espaço inventivo para intervenções., perpassando a roda de conversa dos coletivos Curió e Psicologia Denegrada, a cadeir

2 palcos; 1 galeria

## O que foi encaminhado para um novo passo do projeto?

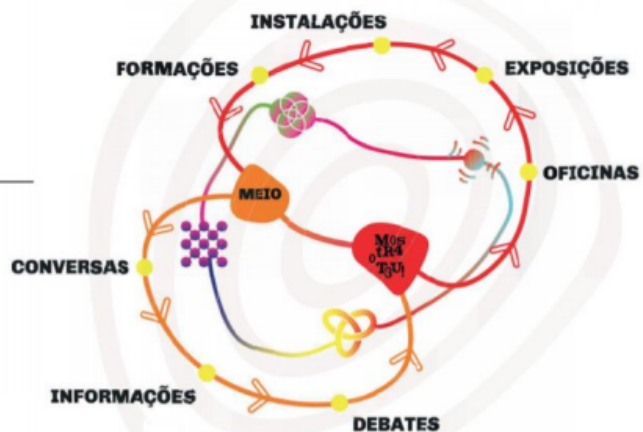
Como resultado da disciplina foi gerado um metaprojeto prevendo problemas e tentando contemplar as necessidades, as dinâmicas e complexidades desta rede que se formava em volta da Mostra o Teu! a partir da organização das experiências anteriores. O metaprojeto se sustentaria em uma plataforma virtual orientada por valores, parâmetros e manutenção auto organizada por criativos independentes do estado do ceará, que deveriam olhar para as problemáticas que atingiam seu cotidiano a fim de identificar possibilidades de ação de melhoria por meio das atividades organizadas na rede.

Os resultados somados da Amostrinha e da segunda edição Mostra o Teu! Design ativismo gerou uma organização sistêmica do processo de metaprojeto no que se chamou de Ecossistema Criativo.

Também foi projetado o “Cadernos de Amostragem” um dispositivo que ligaria o agente participativo ao Ecossistema através de links

Ecossistema Criativo e ativo,  
que difunde pessoas e produções,  
fortalecendo as ações coletivas  
através da aprendizagem,  
co-criação e cooperação;

-  agir
-  aprender
-  cooperar
-  compartilhar





## Mostra o Teu! na web, 2021.

### Qual necessidade (do espaço, do ambiente, das pessoas) despertou o início das atividades?

Se as edições anteriores foram movidas pelo incômodo dos estudantes de design frente às problemáticas que os atingia no cotidiano acadêmico, aqui, o que deu partida pra construção do evento foram as problemáticas que atingiam os criativos independentes. Vivendo a pandemia era impossível a realização da Mostra o Teu! como antes. Foi assim que liderados por um frente ativadora denominada “Friviow”, os eventos passados foram organizados em um portfólio e inscrito em editais que poderiam subsidiar alguns dos projetos que estavam em pausa naquele momento. Outro fato motivador era que já existia um metaprojeto, deixado pela turma de PP4, e que poderia ser realizado de forma remota: a plataforma do Ecosistema Criativo.

### Quem foram as pessoas envolvidas?

Disciplina video arte, turma 4, 5, 7, Design Digital, amostrades que participaram de edições anteriores, produtores independentes locais, SecultCE, Mostra o teu! Ecosistema Criativo, artistas independentes do CE, pessoas interessadas em arte e design, familiares dos agentes ativos, participantes dos chamamentos para intervenção e webperformance, freelancers, negócios e artistas independentes, microempreendedores, prefeituras municipais.

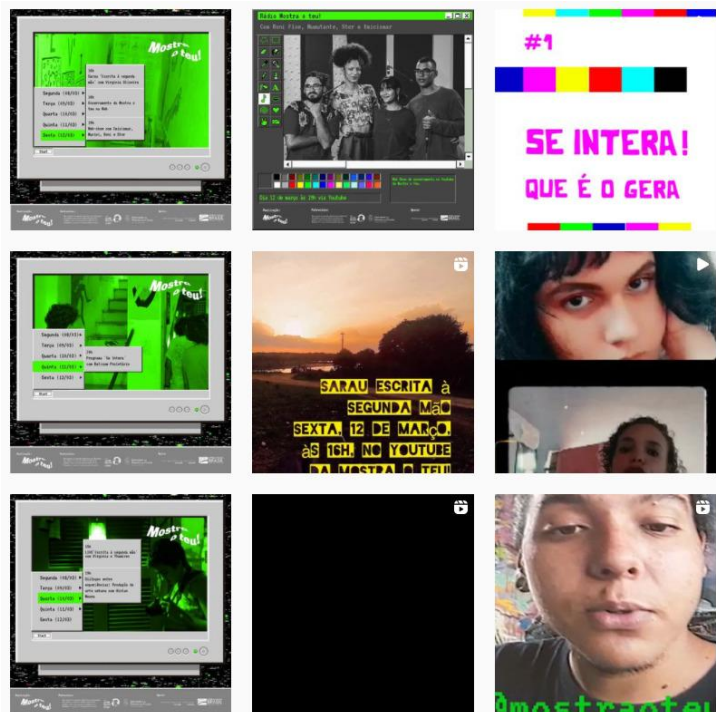
### Descrever o que foi feito. Quais os procedimentos para essas atividades serem realizadas? Quais os recursos necessários para as atividades serem realizadas?

O formato do evento foi híbrido, tendo sua programação formada essencialmente por vídeos gravados e apresentados online. A atividade Cola o teu! em quixas buscou promover uma galeria aberta no centro da cidade de Quixadá, e após um chamamento aberto, imprimiu e colou as

artes no formato lambe-lambe. As obras foram fotografadas e postadas em formato de vídeo onde é possível ouvir uma áudio descrição de cada uma das obras.

### Quais atividades foram realizadas? Quais os seus temas?

- 1 video-arte registrando a intervenção de Quixadá;
- 1 performance como ação de TCC em parceria com a disciplina de cinema;
- 1 MPV do site [www.mostraoteu.com.br](http://www.mostraoteu.com.br)
- 3 murais de lambes em Quixadá e 1 galeria virtual com a descrição das fotos dos lambes; videos das ações gravadas; video-apresentação do perfil do amostrado no site
- 1 Festival; 2 Web Shows, 1 programa de conversas; 1 sarau; 2 oficinas sincronas; 1 troca de experiências; 1 intervenção urbana; 2 web performance; 1 aula-espetáculo



Print das ações disponíveis no instagram da Mostra o teu!

### O que as atividades buscavam proporcionar frente às necessidades do projeto?

Pretende-se, fomentar o protagonismo em futuras ações coletivas que possam partir dessas novas interações e conexões propícias dentro da plataforma visando transformação social. Ancora-se em um sistema que articula **relações de cooperação, aprendizagem, compartilhamento e ação em um ecossistema criativo**. Propomos que os participantes interajam com o sistema e sejam cocriadores de sua manutenção. Desse modo, a contribuição que vem do meio externo molda as interações e a identidade da rede, pois também fazem parte dela, tornando o fluxo da plataforma naturalmente colaborativo.

### Quais foram as relações criadas/facilitadas/motivadas como efeito das atividades realizadas?

Esse formato digital teve a execução de uma mostra via financiamento da Lei Aldir Blanc como um evento de lançamento da rede Ecossistema Criativo. Um chamamento foi aberto, apresentando o projeto, seus sistemas e possibilidades de executar projetos cocriativos, e propondo formas de ações na rede: exibição de trabalhos no site, colaboração na execução do projeto, apresentar um trabalho em forma de show/oficina ou trabalhar juntos em um projeto, opção que foi nomeada Fazendo a Ponte. Obteve-se 35 inscrições. Destas, 8 propuseram uma ação cultural e 4 dos projetos realizados nesta edição foram propostas cocriativas elaboradas no projeto Fazendo a Ponte.

### O que foi encaminhado para um novo passo do projeto?

O resultado dessa ação culminou no lançamento do mínimo produto viável pro ecossistema criativo começar a acontecer, expandiu suas ações para o interior do estado, fortaleceu parcerias e proporcionou experiências mercadológicas . Este formato evidencia uma atuação mais pulverizada do público, pois os participantes estavam em vários lugares do estado.

## **2. Análise das edições**

Terminadas as descrições, as perguntas ativadoras foram organizadas em uma tabela em busca de entender o campo de ação do projeto. O objetivo foi analisar a distribuição das atividades e suas interações em três camadas de realização que correspondem ao meio que o agente Criativo está envolvido: universidade, sociedade, mercado.

A organização das Tabelas de Análise das Edições parte de 8 aspectos do objeto, fruto do resumo das perguntas ativadoras: necessidade local, agentes ativos, agentes participativos, procedimentos, recursos, produtos, intenções, impacto, memória do projeto. Os aspectos do objeto (coluna da tabela), impactam o meio (linhas das tabelas) em que o agente está operando; o agente opera de acordo com seu querer e intenção; o meio é onde o objeto interage. Não se pode dimensionar o impacto.

- **Lista de perguntas e respostas do formulário**

## **Formulário de Pesquisa & Feedback sobre processo de projeto da Mostra o teu!**

### **→ Seção 1**

#### **Quem é você e como colaborou com a Mostra o teu!**

*O objetivo destas perguntas é conectar agentes e os níveis de colaboração e demais relações dentro do sistema, levando em conta as atividades de trabalho que a pessoa desenvolveu junto a Mostra o teu!*

#### **pergunta 1 - Seu nome**

**pessoa entrevistada 1:** Suellem Cosme  
**pessoa entrevistada 2:** Amanda Maria  
**pessoa entrevistada 3:** Victor Felix  
**pessoa entrevistada 4:** Milena Fernandes  
**pessoa entrevistada 5:** Max Rodrigues  
**pessoa entrevistada 6:** Wistiney Ruan Alves Silva  
**pessoa entrevistada 7:** Haila Krulicoski  
**pessoa entrevistada 8:** Victor Silva Morais Furtado  
**pessoa entrevistada 9:** Beto Bessa  
**pessoa entrevistada 10:** Manoel Tobias Rocha Isaias  
**pessoa entrevistada 11:** Nicolas Aquino

#### **pergunta 2 - Seu e-mail**

**pessoa entrevistada 1:** [cosmesuellem@gmail.com](mailto:cosmesuellem@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 2:** [amandamrrvale@gmail.com](mailto:amandamrrvale@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 3:** [vy.felix@design.ufc.br](mailto:vy.felix@design.ufc.br)  
**pessoa entrevistada 4:** [correia.milenafernandes@gmail.com](mailto:correia.milenafernandes@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 5:** [maxrodrigues@design.ufc.br](mailto:maxrodrigues@design.ufc.br)  
**pessoa entrevistada 6:** [wistineyruan@gmail.com](mailto:wistineyruan@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 7:** [haila.krulicoski@aluno.uece.br](mailto:haila.krulicoski@aluno.uece.br)  
**pessoa entrevistada 8:** [victorsmfurtado@gmail.com](mailto:victorsmfurtado@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 9:** [betobessa@design.ufc.br](mailto:betobessa@design.ufc.br)  
**pessoa entrevistada 10:** [manoeltobiasrocha@gmail.com](mailto:manoeltobiasrocha@gmail.com)  
**pessoa entrevistada 11:** [Nicolassouzaaquino@hotmail.com](mailto:Nicolassouzaaquino@hotmail.com)

#### **pergunta 3 - Sua Profissão**

**pessoa entrevistada 1:** Designer, Produtora Cultural, Gravurista e Bonita  
**pessoa entrevistada 2:** urbanista-arquiteta, produtora cultural  
**pessoa entrevistada 3:** Videomaker/ Designer  
**pessoa entrevistada 4:** artista  
**pessoa entrevistada 5:** Designer  
**pessoa entrevistada 6:** designer  
**pessoa entrevistada 7:** Estudante universitária, artista e produtora cultural  
**pessoa entrevistada 8:** Designer



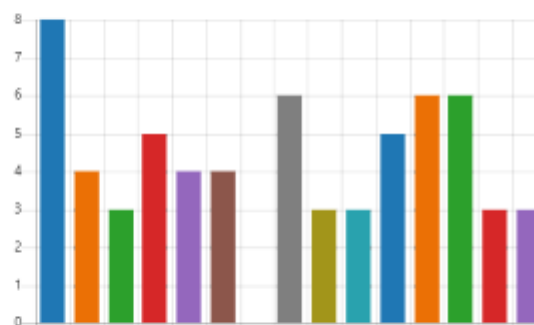
**pessoa entrevistada 9:** Editor de Arte

**pessoa entrevistada 10:** designer

**pessoa entrevistada 11:** Designer de Produtos, Designer Gráfico, Fotógrafo...

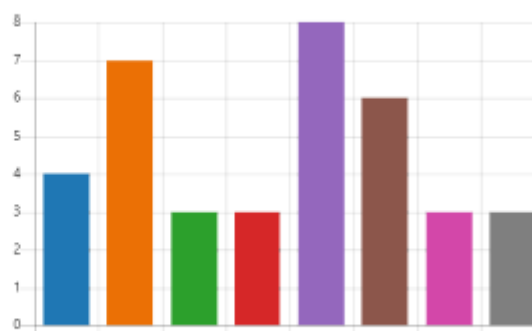
**pergunta 4 - Marque as funções que você exerceu no processo da Mostra o teu!**

**Marque as funções que você exerceu no processo da Mostra o teu!**



**pergunta 5 - Marque os eventos da Mostra o teu! que você trabalhou diretamente:**

**Marque os eventos da Mostra o teu! que você trabalhou diretamente**



**pergunta 6 - Especifique as atividades que você colaborou.**

**pessoa entrevistada 1:** "Mostra o teu 2018: Participei na produção geral, nos corres de documentação para uso do espaço e dos materiais como cadeiras, mesas, projetores, microfones, salas, ofício de funcionamento para não ocorrer aulas no mesmo horário, ida ao

centro para compra de materiais para o funcionamento do evento, criação de peças para a divulgação e materiais impressos como os crachás e posters, nos dias do evento participei ativamente como produção geral em contato com a galera que estava expondo, a galera da própria produção que ainda tinham algumas duvidas de funcionamento ou da própria função, ajudando aqui e acolá nas salas com rodas de conversas pela noite!

Amostrinha: Participei mais ativamente próximo aos dias do evento, criando os flyers de divulgação junto com gabriel e alice, e nos dias do evento como produção geral, além de ministrar uma oficina de gravura juntamente com ruan e vinicius!

Mostra o teu 2019: Na segunda edição também ajudei na produção geral nos dias do evento, nos corres para uso de materiais da universidade (que sempre foram bem difíceis de conseguir), nas oficinas que ocorriam pela manhã, na transformação do espaço para ocorrer o evento como pôr varais de barbantes, mover cadeiras e mesas, pregar materiais das exposições :)

Mostra o teu na web: Participei da Coletiva friviow que estava a frente da organização, escrita dos editais, produção geral, fiquei encarregada da comunicação, criei alguns flyers para divulgação e estava em contato com algumas pessoas da equipe para produção de texto e conteúdo para ser postado nas redes sociais e site da mostra!

Mostra o teu, mulher! no Zona de Criações Porto Dragão: Participei como apoio no dia da gravação

Site Mostra o teu!: Participei na organização e construção do conteúdo para compor o site para Ingrid Pitta botar o dela no ar!"

**pessoa entrevistada 2:** "Amostrinha na Carnaúba Cultural: início da minha carreira de faz-tudo na mostra de mi corazon; primeiro contato foi de muita produção executiva desvendando problema na hora; limpei chão, montei espaço, coloquei azarte da galera nas paredes, subi e desci escada carregando material, fiz arte (minha e da mostra) pra colar na parede, meu primeiro lambe inclusive, comprei pão na esquina pra merenda nos mutirões de execução do evento, fiquei divulgando as coisa no instagram, fiz acampamento na carnaúba pra receber inscrição e arte pra exposição aberta, organizei a execução da expo audiovisual (catando e baixando os envios), organizei tbm as etiquetas com nome de artistas e obras, organizei lista com bios dos artistas pra divulgação, organizei lista com a descrição das atividades do evento pra divulgação, escrevi texto de postagem de divulgação, selecionei fotos de artistas e do evento pra postagem e divulgação, fui muito modelo nas fotos das amizades que tavam cobrindo o evento hehehehh tbm cheguei junto nos mutirão de produção das artes gráficas de divulgação de artistas e atividades do evento, que maisssss, num sei, ahh, articulei as amiga psicóloga pra falar de antiproibicionismo junto da deusa historiadora jana no evento de fechamento da exposição prolongada tbm fiz o etc do evento (organização do espaço/divulgação). virei cadelinha oficial da mostra <3333

Mostra o teu! 2019: aqui eu ja tava mais me sentindo parte da rede dps da imersão que foi a Amostrinha e quando vi ja tava meio que encabeçando produção geral do evento, principalmente executiva tbm. participei desde a organização e seleção de propostas

inscritas ao contato direto com artistas e pessoas envolvidas e demais propositores pra agilizar materiais e espaços e encontros, ajudei a montar e organizar a programação do evento, virei no daud com as bbs pra montar palco e cenáriosssss, captei doação de materiais pros cenários serem possíveis, desci mesa pra caralho do andar de cima pro pátio pras expositoras, briguei com professor do departamento por causa de projetor, montei sala de exibição e fiquei pastorando equipamento, organizei lista com bios e @s dos artistas pra divulgação, organizei lista com a descrição das atividades do evento pra divulgação, escrevi texto de postagem de divulgação, selecionei fotos do evento pra postagem e divulgação, fiz cobertura de atividades nas redes sociais, chamei amigos pra venderem suas artes (Jerri) e comidassssss (Larissa), imprimi coisa, corri na carnaúba cultural pra pegar material, recepcionei e auxiliei artistas na montagem das exposições, mediei roda de conversa entre coletivos com Larissa Maria, organizei a expo audiovisual (catando e baixando os envios), estive na produção executiva de basicamente tudo, intervenções, oficinas, exposições, performances

Mostra o teu! na web 2021: estive na mobilização, movimentação e ativação da mostra em pandemia junto da Friviow, desde a escritura dos projetos e confabulações de possibilidades de atuação até a prestação de contas. estive na concepção e escritura do projeto. Montei o guia Amostrate para a abertura das inscrições para o ecossistema. organizei inscrição, divulguei nas redes sociais, escrevi texto e fiz postagem. entrei em contato com artistas pra fechar programação do evento, fiz o encaixe das ações. fiz a produção de três oficinas (criação de links, presença e gravação das salas, divulgação e produção de conteúdo específica pra cada ação), sarau e videoperformance da Caroline Diniz, além de ter colado na produção executiva da intervenção de arte urbana em Quixas em que tbm fiz a escritura, narração e gravação das audiodescrições de todas as obras expostas na galeria virtual dessa ação. fui a responsável tbm pela organização do financeiro deste edital, coordenei os pagamentos todos e demais divisões financeiras do orçamento à prestação de contas. tbm fiz a linha social media exaustivamente.

Mostra o teu, mulher! no Zona de Criações Porto Dragão: estive trabalhando no parto que foi aproveitar a brecha aberta no Porto Dragão mesmo a gente tendo sido aprovadas no edital para fazer uma coisa completamente diferente do que saiu. estive na produção e fiz a linha cantora no dia da gravação, achei tudo kkk

Site Mostra o teu!: escrevi projeto, pensei fluxo do site junto da programadora, organizei TODO o conteúdo do site, dos textos iniciais sobre a Mostra passando pelas informações e obras de cada um dos artistas do ecossistema criativo, catando de link por link cada uma das obras expostas, além das fotos de identificação de artistas e demais integrantes da rede. tbm brinquei de programação pra agilizar o trabalho da Pitta pra corrigir erros de "clicabilidade", foi massa kkkk"

**pessoa entrevistada 3:** "Mostra 2019 - Ajudei a organizar o evento em geral no DAUD . Organizar o espaço, montar estruturas de apoio (mesas, palco, etc.) Acompanhar o evento, prestando auxílio.  
Mostra 2021 - Audiovisual. Captação e edição de imagens, criação de conteúdo pro instagram."

**pessoa entrevistada 4:** “Criação de texto dramático, confecção e manipulação de bonecos para o espetáculo”

**pessoa entrevistada 5:** “Particpei do processo de concepção da Mostra o Teu e da Amostrinha de 2019. Ajudei a preparar o espaço, montar palco etc, na criação de peças para as redes sociais e na captação de vídeos e fotos.”

**pessoa entrevistada 6:** “concepção, produção e execução da mostra em diversos momentos”

**pessoa entrevistada 7:** “Particpei na adaptação do texto para o edital, na descrição das imagens para as redes sociais, publicação das peças gráficas e na mediação de uma programação.”

**pessoa entrevistada 8:** “Particpei da Mostra o teu! Na Web ajudando a produzir a identidade visual da Mostra e também desenvolvendo posts para a divulgação do evento nas redes sociais.”

**pessoa entrevistada 9:** "Ajudei desde de elaborar o nome do evento junto da Ale, até auxiliar com os correr em geral de organização: carregando coisa, levando materiais de casa pra produzir cartazes, sinalização e elementos da decoração.

Reflexões e elaborações sobre o encontro em PP4, e além do encontro em si, pensamos no desenvolvimento da caixa ""Instiga"". Ajudei também a pensar na nossa linguagem e identidade gráfica."

**pessoa entrevistada 10:** “Ajudei a pegar e guardar coisas, lembro de ajudar a montar o varal de luzes também, ir atras de quem tava a chave do CA, também estava na equipe responsável por pensar o lugar espacialmente, lembro de ter impresso a planta baixa do daud numa a3, acho que ainda tenho ela, rabiscamos bastante, tbm levei coisas do daud para a Amostrinha, esse tipo de atividade mais operacional.”

**pessoa entrevistada 11:** Particpei das duas edições presenciais (2018 / 2019) ajudando em tudo que pude !. Montar palco, colar lambe, arranjar iluminação, falar com as bandas, os artistas em geral, fui parceiros dos monitores da organização pra direcionar e informar tudo, tudo em metacriação com todos... é muito bom participar de um espaço onde todos fazem, onde todos estão felizes por fazer, agradeço muito ao mostra por ter me ensinado tanto sobre as pessoas, sobre o poder que temos juntas...

**pergunta 7 - O que despertou seu interesse em participar ativamente da Mostra o teu?**

**pessoa entrevistada 1:** “Desde que entrei para o Design em 2015 lá na Fanor eu buscava algo que me instigasse e me desse vontade de continuar acreditando que o que eu fazia poderia acarretar realmente alguma mudança, pros outros e pra mim, mas a instituição particular não me trazia nada além de muros de criação desenfreada pro mercado de trabalho e sem pensamento crítico, quando entrei na UFC em 2018 entrei em contato com pessoas que queriam algo do tipo com o que estavam estudando, pra além de ser só algo criativo e divertido, até um belo dia o Ruan vir falar comigo e mais algumas pessoas sobre o

Projeto e me apresentou a gata (ale), a partir daí eu adotei a ideia de coração, até perceber eu já tava 100% envolvida, trabalhar com algo cultural era algo que eu precisava pra seguir acreditando, eu poderia simplesmente ver pessoas que produziam trabalhos que eu acreditasse sendo expostos, vendidos e essas artistas podendo ganhar algo com isso, além de ver de perto a troca entre artistas que é algo muito bonito de se ver, que era algo que eu buscava desde o início, me sentir em comunidade, sentir que tem pessoas acreditando e tentando como eu estava, e trabalhar para que essas pessoas sejam vistas é a melhor sensação que eu poderia ter naquele ano :) isso que me fez contribuir ativamente pra essa comunidade que é a mostra o teu! A troca com a galera antes, durante e após o evento também foi algo essencial, ver o brilho no olho de todo mundo é a coisa mais gostosa <3”

**pessoa entrevistada 2:** “la em 2019 foi que eu nunca tinha visto o daud tão lindo, tão vivo como vi na Mostra de 2018 que participei como público. eu fiquei simplesmente enfeitiçada pela mobilização linda que tava tomando de conta da galera pq conhecia várias pessoas queridas que tavam na produção e aí não sei, parecia simplesmente que era onde eu precisava estar: dentro daquilo tudo. tava sobrando trabalho, eu peguei e fui dar uma força mesmo sem saber direito como ajudar. aí eu me apaixonei pela lombra da produção cultural, mergulhei fundo neste frissom, amei a adrenalina louca e uma coisa foi puxando a outra, quando vi ja tava viciada em trabalhar com mia parceira incrível e inspiradora pra caraiiiiiiii te amo Ale!!!!!!!!!!”

**pessoa entrevistada 3:** “A proposta, as pessoas que idealizaram, as pessoas que se juntaram, o movimento para fora da universidade, a valorização da arte cearense, o processo colaborativo e metalinguístico.”

**pessoa entrevistada 4:** “a possibilidade de realizar projetos e sair do plano das ideias”

**pessoa entrevistada 5:** “O tema Design e Ativismo me atraiu bastante, além da proposta de movimentar a universidade com produções de artistas independentes e periféricos.”

**pessoa entrevistada 6:** “o impulso em transformar as estruturas que me cercaram, a possibilidade de trabalhar junto com amigos em algo que nós acreditamos”

**pessoa entrevistada 7:** “Pensar na Mostra enquanto uma rede colaborativa entre estudantes universitários despertou meu interesse de aproximação pela forma que o projeto faz uma abertura para quem não possui experiências oficializadas na área artística e cultural e pretende seguir trabalhando com isso. Além da Mostra funcionar como uma rede de apoio, você passa a conhecer muitas pessoas que se tornam fontes de referência e inspiração pelo trabalho que exercem, vivendo uma realidade muito próxima da sua <3”

**pessoa entrevistada 8:** “Primeiramente, o fato de ser uma iniciativa muito independente e que começou no meu curso de graduação. Além disso, o tipo de arte que era exposta e produzida ao longo do evento.”

**pessoa entrevistada 9:** “Vontade de criar espaços plurais e acessíveis para se pensar, conversar, fazer e apresentar arte e outras formas de intervenções gráfico-áudio-visuais.”



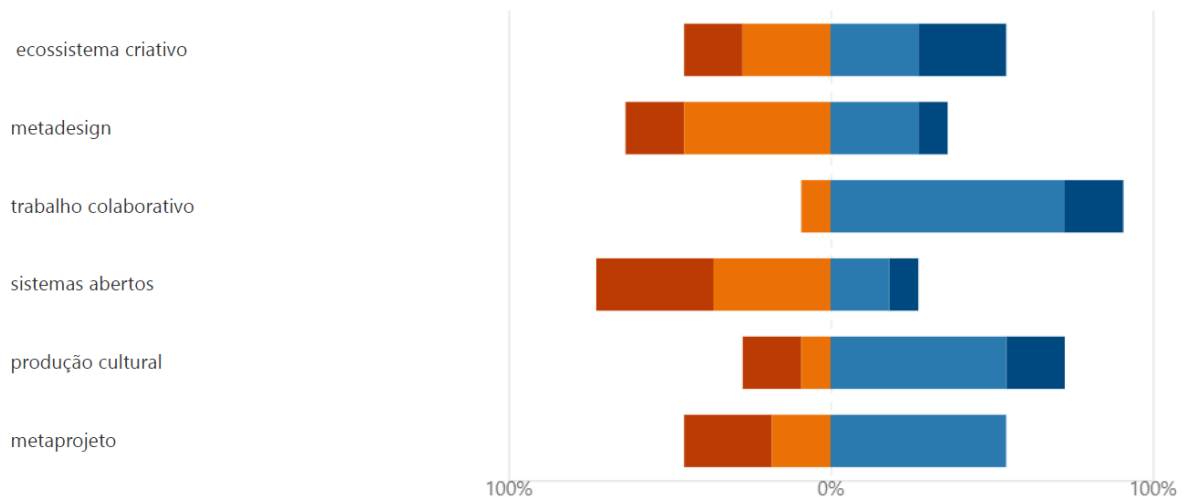
**pessoa entrevistada 10:** “eu estava no início do curso e muito empolgado para participar de todas as atividades e projetos, a proposta da Mostra me animou muito pois foi algo que veio dos alunos para os alunos, e achei incrível poder abrir espaço para criadores e criativos que não conseguem muito essa abertura no mercado comum.”

**pessoa entrevistada 11:** “Meu principal interesse foi na principal proposta da Mostra, que é o espaço criado pra que você Mostre o seu, bote o teu, coloque seu nome e sua arte pra jogo..”

**pergunta 8 - O quanto você entende/sabe conversar sobre cada um desses temas?**

**O quanto você entende/sabe conversar sobre cada um desses temas?**

■ muito pouco   ■ pouco   ■ bem   ■ muito bem



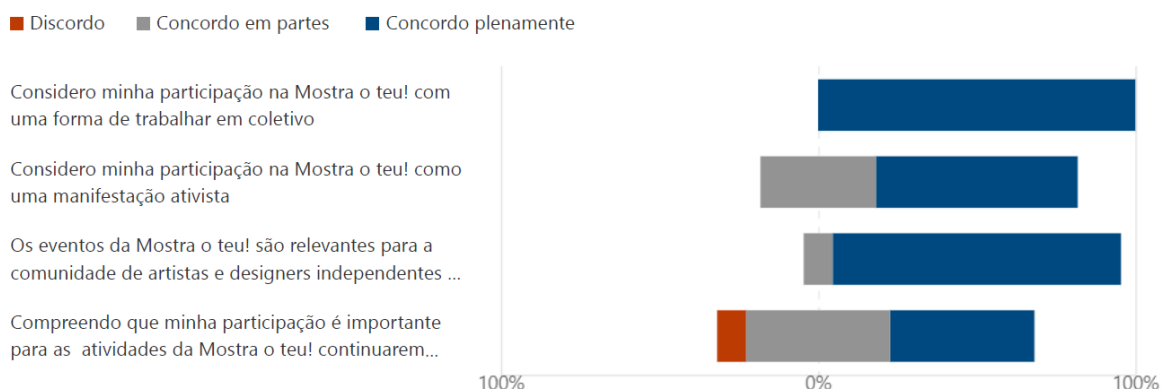
**→ Seção 2**

**Trabalho colaborativo - Relatos de experiência & criação de memória**

*O objetivo é conseguir mapear as conexões entre os agentes participativos e conseguir estabelecer relações entre o impacto das ações colaborativas dentro do processo de projeto.*

**pergunta 9 - A partir de suas experiências pessoais no processo da Mostra o teu!, marque o que mais se aproxima de sua opinião sobre os seguintes aspectos.**

**A partir de suas experiências pessoais no processo da Mostra o teu!, marque o que mais se aproxima de sua opinião sobre os seguintes aspectos**



**pergunta 10 - Conte quem foram as pessoas que tu trabalhou junto, ou que estiveram envolvidas de alguma forma com tua participação na Mostra o teu!. Cite nomes, sobrenomes se possível, e o que fizeram juntas pra fazer a atividade acontecer.**

**pessoa entrevistada 1:** “Ale, Amandinha, Ruan, Nicolas, Alice, Felix, Pr, Amanda (turma 8), Raul, Marília, Yana, Isabely Ricardo, Vinicius, Larissa Maria, Ingrid Pitta, Levi Mota, Hailla, Vitor, max”

**pessoa entrevistada 2:** “Ale, Suellem, Ruan, Nicolas, Beto, Victor Felix foram quem primeiro me instigou nessa empreitada mas na real pode jogar aqui os nomes todos de todas as pessoas do ecossistema e as que só passaram que ja trabalhei com elas também kakakaak Alezinha e Frivow me fizeram seguir y seguimos <3”

**pessoa entrevistada 3:** Na mostra 2021: Ruan Alvez (produção do pokect show); Hailla (Conteúdo do instagram); Amanda, Alessandra, Vitor, Suellem ( pré produção em geral)”

**pessoa entrevistada 4:** “Escrevi a dramaturgia do Mostra o teu, Mulher! em conjunto com Alessandra. Recebi sugestões pertinentes da Juliana Tavares sobre o texto A casinha Mágica de Medos. Da equipe de edição da Casinha Mágica de Medos, destaco o contato com Bruno Mariano, com quem já trabalhei em um outro processo do IFCE. Bruno bastante atencioso com sua função”

**pessoa entrevistada 5:** “Alessandra Pereira, Ruan (esqueci o sobrenomek kk), Beto Bessa, Suellem Cosme e Amanda (esqueci o sobrenome tbm kkk), acho que foram as pessoas que mais estiveram a frente e com as quais eu mais troquei ideia sobre a proposta do evento e com as quais eu fiz a maioria dos corres de montar, agilizar coisas etc. A Maria de Cordel tava também nas fotos, a gente revezou algumas vezes. Mas lembro também de outras pessoas que foram bem presentes: A Alice e a Marília”

**pessoa entrevistada 6:** “nossa, muitas pessoas. tentei dar meu máximo pra ativar todos que participaram, de uma forma geral, estive relacionado a todos que conseguia alcançar.”

**pessoa entrevistada 7:** “Alessandra Pereira, Suellem Cosme, Ruan, Victor Furtado, Amanda Maria, Patrícia (colagista)”

**pessoa entrevistada 8:** “Atuei diretamente com a Suellem Cosme e com a Haila Krulicoski dentro da produção de comunicação do evento. Também interagi/trabalhei com o Victor Felix de maneira mais voltada aos vídeos produzidos e divulgados no evento. Também tive um suporte imenso (gratidão) da Amanda Maria no que diz respeito a documentos e prestação de contas.”

**pessoa entrevistada 9:** “Acho que trabalhei com todo mundo. Mas de forma mais próxima com a Ale e o Max na primeira edição. Depois também com Amanda, Ruan, Nicolas, Larissa, Renata da arquitetura.”

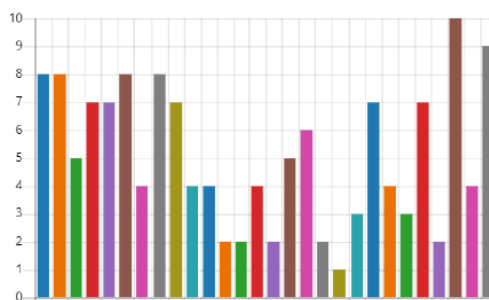
**pessoa entrevistada 10:** “Lembro da alicia (a que está na foto), ruan wistney, victor, alessandra, marilia bezerra, vitoria marinho, paulo renato, lucas baptista, lucas borges, suellen cosme”

**pessoa entrevistada 11:** “Participei com Larissa, Alice Rodrigues, Ruan Alves, Alessandra, Félix, Beto, Amandinha, Suellem, Marília, Vitor e mais uma cambada de gente, construímos o palco juntos, fizemos o varal de luzes, dispomos as mesas, sinalizamos os espaços, colamos lambes, foi tudo muito perfeito.”

**pergunta 11 - Marque as palavras que se aproximam do objetivo principal da(s) atividade(s) que tu trabalhou.**

Marque as palavras que se aproximam do objetivo principal da(s) atividade(s) que tu trabalhou

● COMPARTILHAR	8
● AMPLIAR	8
● EXPOR	5
● COOPERAR	7
● AGIR	7
● APRENDER	8
● PROJETAR	4
● INSTIGAR	8
● FAZER COLETIVO	7
● APRESENTAR	4
● COMPOR	4
● PERMANECER	2
● DEIXAR	2
● CONTEMPLAR	4
● SUSTENTAR	2
● FLUIR	5
● CONVERGIR	6
● FOCAR	2
● PROTEGER	1
● AGLOMERAR	3
● ENVOLVER	7
● PROJETAR	4
● TENCIONAR	3
● ATIVAR	7
● FIXAR	2
● CONECTAR	10
● GUARDAR	4
● CRIAR	9



**pergunta 12 - Comente sobre o processo de fazer a Mostra o teu! com a mão na massa. Os perrengues, o que precisou de documentos, de falar com pessoas, de ir até tal canto... Seja sucinta, e tente lembrar do que mais se destaca, de acordo com suas experiências pessoais.**

**pessoa entrevistada 1:** “Eu nunca tinha trabalhado com algo parecido com a mostra, quando tive contato a primeira vez, as falas, as ideias, as reuniões, parecia algo que daria menos trabalho, mas por estarmos em um ambiente universitário que precisa de documentação até pra você soltar um peido, tudo se torna mais difícil, lembro de ter que fazer reunião com o chefe de departamento para falarmos sobre o uso do espaço, do material em geral, ele pareceu meio pé atrás mas no fim das contas "deu certo", alguns dias antes também fui ao centro com a galera da equipe pra comprar alguns materiais para ajudar na decoração e na exposições, além de ir em busca de gráficas para imprimir os posters, crachás, adesivos das mesas, no dia do evento o corre foi mais de busca de alguns materiais para execução das atividades, vendas de bebidas dentro do c.a durante as festas,

e ajuda nas rodas de conversas, e isso seguiu durante as outras edições da mesma forma, cada um fazendo um pouco de cada coisa, mas alguns principalmente sobrecarregados, é difícil manter o ritmo quando geral está ocupado com a universidade, estágios e problemas pessoais, então acho que o acordo principal é você saber dizer não e conversar sobre as possíveis coisas que você pode ajudar e tentar ser paciente com o próximo caso ele não consiga fazer, e saber pedir ajuda quando precisar!”

**pessoa entrevistada 2:** “burocracias de inscrição em edital pra captação de recursos e usos de espaços culturais públicos e coletivos (ter projeto semi articulado, ter portfolio, ter registros de comprovação de atuação, ter MEI e pagar o carai da MEI); desenvolvimento de orçamento geral de ação a partir de orçamentos de equipamentos e profissionais (esse vai e volta de informação até a coisa fechar, as precarizações que flutuam em torno dessa ideia linda de fazer o dinheiro girar e chegar no maior número de pessoas possível); bucho de emissão de nota pra pagar artista pq quem nunca fez antes tem dificuldade mermo e haja dor de cabeça pra todos os documentos estarem certinhos e batendo lindo na hora da prestação de conta; uma dificuldade que tornou o processo burocrático de ser contratado por edital uor pra mim foi ter um projeto fake oficial com equipe tal e o projeto real que tava acontecendo meio diferente :( me deixou muito noiada e dificultou a gestão de recursos pois adicionou nós em minha cabeça”

**pessoa entrevistada 3:** “Tiveram reuniões pre mostra 2021, com a alessandra, amanda, suellem, ruan e vitor ( na casa da alê).

Por ser online, não houveram muitos corres presenciais. no meu caso, o maior foi ter que ir em dia de chuva para o studio gravar os pockets show. o ruan fez esse corre comigo,e o dono do studio tambem ajudou bastante com a iluminação, que não tínhamos.”

**pessoa entrevistada 4:** “O contato que tive com as pessoas foi, na maior parte, tranquilo. O trabalho coletivo exige sempre paciência e disposição de todas as pessoas envolvidas. Como toda relação, alguém às vezes tem que ceder. O diálogo desarmado é o que nos leva à uma conclusão mais satisfatória. O respeito entre colegas principalmente. Projetos não se realizam sozinhos.”

**pessoa entrevistada 5:** “Acho que a montagem do palco foi um corre bem grande, de pegar jornal, pegar restos de móveis/coisas que ficavam ali atrás da sala dos professores. Lembro vagamente de ter separado uns modelos de ofício mas não lembro real se tava envolvido na entrega deles e tal. Lembro dos corres de materiais também das oficinas da amostrinha.”

**pessoa entrevistada 6:** “lidar com burocracia, ir buscar instrumento às pressas, articular pessoas e espaços, arrecadar fundos, escutar, escutar e escutar, comprar material no centro, me divertir bastante”

**pessoa entrevistada 7:** “Na edição online, os perrengues que enfrentei foi com tempo; sobre disponibilidade pra participar de algumas ações que gostaria, sobre prazos de escrita do projeto para submissão no edital e de publicação de cards nas redes sociais... além disso, não um aparelho de celular mais recente dificultou também o desempenho desse trabalho”



**pessoa entrevistada 8:** “Como participei da produção da Mostra virtualmente, não foi muito necessário "correr" atrás de algo, as dúvidas e problemas eram resolvidos dentro da comunicação interna do grupo. Apesar disso, sentimos que a divulgação poderia ter sido feita mais cedo, de maneira a chamar mais pessoas/público a participarem do evento. Dentro dessa modalidade virtual, sentimos falta do lado afetivo mesmo da Mostra. Das risadas, dos abraços e dos encontros inesperados..”

**pessoa entrevistada 9:** “Foi algo muito potente e também muito surpreendente, acho que pra nós estudantes e também pros professores do Design.”

**pessoa entrevistada 10:** “Foi bem tranquilo em boa parte, bem caótica em outra grande parte, muita coisa pra ir atrás, coisas pra montar, coisas pra pedir, coisas pra achar. Eu não cheguei a pegar os maiores perrengues, mas lembro muito do povo apressado e agitado, uma das poucas coisas que eu lembro foi o problema pra encontrar o varal de luzes que tinha feito na primeira edição, quando acharam nem todas as luzes estavam funcionando, se não me engano ele teve que ser refeito boa parte. inclusive nem sei por onde andas o bendito

Lembro também de ter ido pra uma reunião numa república, lá a gente organizou onde ia ficar cada coisa no espaço do daud, eu lembro de ter impresso a planta baixa do departamento.”

**pessoa entrevistada 11:** “Os perrengues de lidar com os materiais que não eram nossos, de tal hora perde-los, por conta da grande loucura que é fazer um evento acontecer, de chegar numa sala reservada para e ela tá sendo usada por algum professor do departamento....”

**pergunta 13 - Quais efeitos você presenciou, quais relações foram despertadas/criadas/facilitadas/motivadas a partir desta ação que você executou? Você pode contar pra gente sobre suas experiências pessoais ao presenciar a atividade acontecendo.**

**pessoa entrevistada 1:** “A maioria dos momentos marcantes são bons e esses momentos foram quando estávamos juntos fazendo as coisas acontecerem, seja de uma ida ao centro pra comprar algo, seja colando lambe pela universidade, construindo o palco juntos, limpando o departamento de madrugada tudo escuro e morrendo de medo de dar merda kkkk ou f1 juntos antes de fazer qualquer coisa, as trocas que aconteceram foram imensas desde o dia que a gente sentou lá no CA para falar sobre a criação da mostra até hoje quando nos encontramos presencialmente em algum canto, algum rolê e nem necessariamente falando sobre a mostra, mas da sensação gostosa que dá por vc ter vivido tanta coisa massa que você acredita com essas pessoas! Momentos difíceis foram mais acontecimentos de discussões entre as pessoas, documentações e papelada com a universidade sempre dava dor de cabeça, ou alguém tá sobrecarregado, já fiquei sobrecarregada em alguns momentos, mas depois do evento sempre relaxamos e deixamos rolar, nos juntamos e ficamos rindo e conversando, então é sobre isso!”

**pessoa entrevistada 2:** “o maior efeito: o upgrade que foi parcerias de f1 virarem parcerias de trabalho, uma loucura por si só. teve muito amor, respeito e inspiração crescendo ao

redor. so consegui me formar por causa da Mostra o Teu kkkkk sério, me deu uma motivação linda demais encontrar razão incendiária concreta realzona gostosa pra trabalhar junto de pessoas lindas e brilhantes e importantes pra carai”

**pessoa entrevistada 3:** “A ideia real de produção ( de tudo que é preciso para que o evento/atividade aconteça ). As dificuldades de trabalhar com varios artistas de diferentes linguagens, mas também a certeza de que é possível. Ver o real poder da coletividade, e ver um pouco do que ela pode gerar. Conhecer e divulgar artistas incríveis e locais.”

**pessoa entrevistada 4:** “Particularmente, é sempre bom ver projetos culturais tomando forma e saindo do plano das ideias. A gente sabe que às vezes tem que se desfazer de uma coisa pra outra acontecer. Percebi algumas pessoas com quem gostei de trabalhar, outras nem tanto. Percebi quem consigo visualizar na minha trajetória, como amigos, mas não necessariamente como parceria de trabalhos e projetos. Toda atividade coletiva desperta na gente alguma coisas positivas e outras negativas”

**pessoa entrevistada 5:** “A experiência de construir e formular, o pré-evento, foi muito bom e enriquecedor, porque a gente teve muitas discussões bem interessantes sobre design e design dentro do contexto do ativismo. Ver as apresentações artísticas foram muito excitantes! De pensar, "poxa, tá acontecendo mesmo e as pessoas compraram a ideia".”

**pessoa entrevistada 6:** “é possível fazer em comunhão!”

**pessoa entrevistada 7:** “Foi bastante interessante além de participar da produção, participar de algumas ações como a oficina de fotografia, o encontro sobre intervenções urbanas e assistir ao show do Emiciomar com a Mumu... foram espaços que despertaram meu interesse para outras linguagens artísticas, além de conhecer pessoas de Fortaleza/Ceará que já faziam esses trabalhos e eu não conhecia.”

**pessoa entrevistada 8:** “A Mostra trouxe pra perto de mim muitos tipos de arte e de artistas diferentes. Vejo um movimento muito único na proposta do evento de literalmente 'Mostrar o seu', sejam trabalhos experts ou trabalhos iniciantes.

Além disso, algo que me tocou foram os dados divulgados pela Mostra, os quais mostram que a maioria dos envolvidos no evento são pessoas racializadas e da comunidade LGBT. Por fim, a experiência de presenciar arte tão abertamente foi algo que me tocou muito. Questionar o fato de que só aquilo que está em museus e galerias são manifestações artísticas válidas de apreciação.”

**pessoa entrevistada 9:** “Acho que instigado é uma palavra que define bem. A sensação foi de envolvimento das pessoas, de diferente espaços mas todas instigadas e convergindo para ver o que acontecia nos espaços de encontro.”

**pessoa entrevistada 10:** “Eu acho que no geral é uma experiência muito enriquecedora, acho incrível a possibilidade infinita de conexões que foram criadas naquele evento, eu lembro de estar muito feliz, e muito impressionado com o trabalho das pessoas, inclusive ainda uso alguns cadernos que comprei lá, uma bolsa e um estojo também

acho inclusive que a mostra me ensinou muito e meio que fez grande parte do meu posicionamento no curso, me fez enxergar novas formas de pensar design, formas que me agradam muito.”

**pessoa entrevistada 11:** “Eu lembro de ficar muito feliz, porque eu costumava ser a pessoa que ficava andando pelos ambientes, vendo como as pessoas se comportavam, e admirado pois sempre estavam discutindo algo sobre as artes nas paredes, ou sobre a comida de fulano que tava vendendo nas banquinhas da mostra, ou mesmo estavam dançando lá na casinha, envolvidos de certa forma pela proposta da mostra, envolvidos pela arte, pela culinária, pela aglomeração, pelos sorrisos, pelas pessoas...”

**pergunta 14 - Em relação a pós-produção, o que foi encaminhado após a ação ser realizada? Houve continuidade no projeto? Sua ação resultou em algum produto?**

**pessoa entrevistada 1:** “Creio que o site foi meio que uma ação de pós-produção, então sim, precisamos alimentar mais ele para darmos continuidade a esse acervo da mostra, acho que o que eu gostaria era de fazer alguma peça editorial tipo catálogo que registrasse todos os acontecimentos da mostra, que fosse realmente publicado e usado tbm como portfólio, também fazer alguns produtos para usarmos camisas, ecobags, vender e continuar gerando renda pro projeto enquanto não acontece durante o ano todo!”

**pessoa entrevistada 2:** “acho que a Mostra sofre de ausências com hiatos muito longos entre uma ação e outra oq, pensando o mundo digital que hoje é base para tudo, traz sempre dificuldade de acesso (e entrega) a público toda vida que a gente precisa comunicar alguma coisa. aí as coisas tem continuidade, enxergo um caminho consistente da mostra entre uma ação e outra, mas com essas grandes pausas que parece que a bichinha morreu entre elas kkk acho que as pessoas precisam entendê-la como ecossistema permanente e não só como uma ação pontual. não sei bem como resolver isso mas acho que pra ela existir perene precisa ser plano de trabalho constante.”

**pessoa entrevistada 3:** “Os produtos audiovisuais estão disponiveis no youtube e no instagram da Mostra. E por la elas se perpetuam no mundo da internet.”

**pessoa entrevistada 4:** “minha ação resultou em dois espetáculos de bonecos, sendo um deles muito importante pra minha pesquisa individual sobre teatro de mamulengo. Mesmo que o espetáculo não seja apresentado outras vezes, é um material que me serve bastante”

**pessoa entrevistada 5:** “Eu não participei efetivamente do pós. Quando veio 2020 eu me afastei novamente do curso e não consegui acompanhar o coletivo :/”

**pessoa entrevistada 6:** “a mostra é um movimento contínuo que traduz o ímpeto de quem a constrói, enquanto houver cooperação, haverá mostra o teu!”

**pessoa entrevistada 7:** “A mediação da oficina de colagem resultou em um vídeo sobre o processo criativo da própria Suellem, que participou da ação com a gente <3”

**pessoa entrevistada 8:** “Ao final da edição da Mostra o teu! Na Web, nós nos reunimos rapidamente pra celebrar a conclusão do evento. A identidade visual não teve uma

continuidade por ter sido desenvolvida dentro da modalidade que o evento foi feito. No entanto, as peças produzidas funcionam como registros do que aconteceu no evento.”

**pessoa entrevistada 9:** “Fiz o projeto gráfico e de produto em PP4 e sinto que os encontros me deram mais coragem e perspectiva da minha própria produção como designer-ilustrador-artista.”

**pessoa entrevistada 10:** “Eu tinha muita vontade de continuar no projeto, mas com a pandemia isso empacou um pouco e perdi o contato”

**pessoa entrevistada 11:** “Acredito que o principal produto seja tanto a própria mostra continuar a acontecer enquanto espaço, quanto o feedback dos artistas e da repercussão... até de inspiração a gente serviu pra uma outra mostra.”

**pergunta 15 - A partir das experiências adquiridas ao realizar as atividades que participou, que dicas tu daria para facilitar o processo de uma pessoa que está realizando pela primeira vez?**

**pessoa entrevistada 1:** “Creio que ter um caderno só pra organização do que você tem que fazer, organizar um horário na semana ou no dia pra fazer essas atividades da sua função dentro da equipe, buscar contribuir sempre com ideias e é isso, bote a sua verdinha tbm na roda :)”

**pessoa entrevistada 2:** “pede ajuda, bem, e traz a galera, de coletivo é bem melhor”

**pessoa entrevistada 3:** “Uma equipe de edição proporcional as atividades Organizar bem os equipamentos ( gravação, iluminação, etc.)”

**pessoa entrevistada 4:** “Manter o coração e a cabeça abertos. Nenhum processo cultural precisa ser doloroso, na verdade tudo flui melhor quando é feito com leveza. Lembrem que às vezes a gente precisa deixar uma ideia de lado pra aproveitar melhor outra e que às vezes isso otimiza o trabalho. O tempo também é quem diz quem fica e quem sai dos processos”

**pessoa entrevistada 5:** “Aproveite bastante a possibilidade de aprender com outras pessoas e sobretudo de descobrir coisas juntos. Se prepare para as reuniões, pense antes, pesquise, leve ideias e inquietações pra impulsionar a coisa.”

**pessoa entrevistada 6:** “se junta com quem tem os mesmos interesses e não desista!”

**pessoa entrevistada 7:** “Pergunte bastante, pesquise, fique disposta a ajudar e tire suas dúvidas com as pessoas que pensaram a Mostra inicialmente. Essas pessoas estão, de fato, motivadas a lhe ajudar, acreditam no que você é capaz e querem conhecer seu trabalho”

**pessoa entrevistada 8:** “Não gosto de falar a palavra "proatividade", porque é muito clichê. Porém, o fato de ter pessoas realmente interessadas dentro da comissão foi imprescindível à realização de tudo que fizemos.

Sendo assim, eu diria que uma dica seria que as pessoas tivessem comprometimento. Digo isso não só porque o comprometimento está ligado à produção de algo, mas também porque faz com que trabalhem melhor como grupo.

Dentro da comunicação, o comprometimento da equipe em estar nas reuniões e cumprirem as diferentes tarefas distribuídas deram mais segurança à organização pessoal de cada um dos envolvidos.

Uma outra coisa, mais pragmática, foi o suporte da comissão organizadora em informar o processo de prestação de contas e de documentação. Não só eu tive ajuda direta, como também vários dos artistas envolvidos. Esse "suporte técnico" foi importante para quem nunca tinha realizado uma atividade profissionalizante com a própria arte. Mesmo não sendo obrigação do evento ensinar isso, a comissão organizadora estava sempre presente."

**pessoa entrevistada 9:** "Acreditar em si e acreditar no processo."

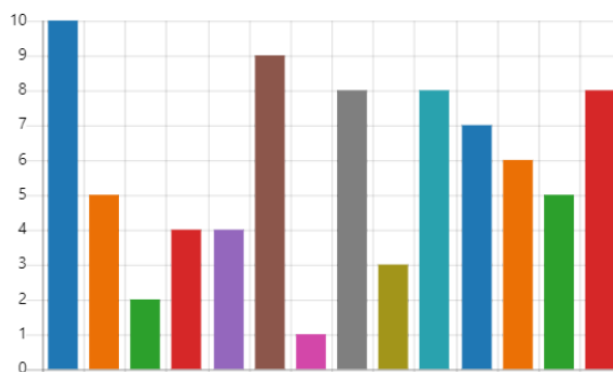
**pessoa entrevistada 10:** "Ser proativo, participar das reuniões ativamente, ser claro sobre o que lhe incomoda ou o que não gosta desde o início, ser honesto."

**pessoa entrevistada 11:** "Acredito que a principal dica é o da escuta e participação, mas claro não só isso... acredito que tentar ser claro e gentil com o público alvo da mostra é o principal ponto, se comunicar mesmo, falar sobre..."

**pergunta 16 - Quais experiências e aprendizados tu vivenciou ao fazer parte deste processo de produzir a Mostra o teu! em coletivo? Marque o que mais se aproxima da sua realidade:**

**Quais experiências e aprendizados tu vivenciou ao fazer parte deste processo de produzir a Mostra o teu! em coletivo? Marque o que mais se aproxima da sua realidade:**

- Descobri assuntos / pessoas / ... 10
- Projetei e desenvolvi projetos ... 5
- Ao expor na MoT, consegui o... 2
- Obtive retorno financeiro sob ... 4
- Ao participar da MoT consegu... 4
- Aprendi e adquiri experiências... 9
- Tive acesso a saberes acadêmi... 1
- Adquiri saberes sobre produç... 8
- Tive acesso aos conceitos de e... 3
- Obtive experiência e/ou desen... 8
- Me disponibilizei a realizar tar... 7
- Obtive experiência e/ou desen... 6
- Gostaria de experimentar mai... 5
- Sinto que faço parte da cocria... 8





**pergunta 17 - Espaço pra participar da memória da rede Mostra o teu! Deixe um relato sobre sua participação no projeto.**

**pessoa entrevistada 1:** “A MoT! é um espaço aberto de muito aprendizado, de muita troca, afeto, carinho, de recebimento das suas crenças, espero muito que entre uma galera massa futuramente pra gente ver os olhin brilhar que nem os nossos brilham quando vemos a mostra chegar longe e conquistar várias coisas, por que é juntinhos que a gente faz acontecer, que a gente vê o povo bonito e talentoso dessa cidade se amostrar!”

**pessoa entrevistada 2:** “palavras diretamente do tcc que a mostra o teu ajudou a tecer:

O meio do caminho (2021)

casa cheia, gente querida pra todo lado, aquele gostinho inaugural: brinquedo novo, felicidade arranhando a boca do estômago, sorriso involuntário que não se apaga. uma semana todinha vivendo uma obra de vida-arte-vida. no salão lotado eu vi tudo que era cor. e teve samba e teve forró e teve tambor. suor de litro, tudo quentinho, em erupção. todo corpo dançava porque a música dançava tudo. foi ali; senti dentro. a Mostra dentro de mim. criadora de metaespaços, disparadora de conexões, sonho concreto de lugar possível: aqui.

contornei tudo que havia de impossibilidade. coloquei meu primeiro lambe na parede, dei meus primeiros passos na produção cultural, tropecei insegurança na onda de ser artista, balancei; não caí. virei noite virei dia virei bicho. virei cidade do avesso. levei e trouxe, de bike mesmo, com a força das minhas pernas e entranhas, punhados sem fim de vontade de fazer acontecer. cresci, uns 15 saltos pra frente, de olho fechado mermo que era mergulho profundo; aterrissei, pé no chão.

faz dois anos desse sonho bom já já. tenho aprendido tanto. autonomia e liberdade transgressorassss. tecitura colaborativa de autoestima e pertença. muito, muito design, essa coisa que gosta de fazer pergunta e que tudo cria. engrossei o caldo, agora elevo o tom de voz. declamo assertiva o milagre que esse encontro fez diante de mim, esse ponto de ebulição que só de existir me ajuda a enxergar coisas que fazem os olhos brilhar, brilhar de vontade, de vontade de existir, de vontade de acreditar, de vontade de ser e ser!!!

retomei a narrativa esquecida aqui pelas gavetas de que tudo é possível. aqui, tudo é possível; porque a gente inventa. o ar desse ecossistema de criação me enche coração, mata abundante, raízes comunicantes. de lá pra cá, tenho desenrolado nós. aprendi a desenhar zonas de confluência sem papel nem caneta. ativação virou palavra de amor que eu assopro em todas as direções. e os ventos tem me levado a lugares desimaginados: plantei floresta, fui professora de criança no meio da rua, assistente de palco com e sem estrutura, levei carreira da polícia no Cedro, fui blogueira, entregadora, videomaker, cozinheira e também tradutora. tendo doado palavra e corpo, me invento agora arquiteta-urbanista em mais essa aventura Mostra o Teu! de criação.”

**pessoa entrevistada 3:** “A princípio a Mostra me parecia um caminho para olhar para fora da academia, para a arte urbana, para novos artistas e novas artes, para conhecimentos marginalizados, para pessoas marginalizadas. Mas é muito mais, é juntar tudo isso e

construir ( aqui) um espaço aberto, acolhedor, criativo, diverso, independente e 100% artístico.”

**pessoa entrevistada 4:** “Participar da Mostra o Teu! é uma experiência muito válida. Se você mantiver o peito aberto, vai perceber várias coisas que sozinha a gente não percebe. Coisas que gosta, que não gosta, processos, possibilidades. É uma rede de contato muito válida também.”

**pessoa entrevistada 5:** “Participar da Mostra o Teu 2019 foi um divisor de águas para mim, tive vários insights sobre metodologia de projetos que nem de longe eu consegui ter nas aulas e nos livros dos clássicos do design. A Mostra é um organismo vivo e complexo que te envolve de uma forma muito legal: você vai pras reuniões e sai muito instigado a continuar construindo, a pesquisar, a trazer ideias e misturá-las com as ideias dos outros. Sem falar que ver tudo que foi planejado acontecendo, mesmo que algumas vezes não da forma que foi planejado, é muito excitante. Só tenho a celebrar minha participação e a falar bem desse coletivo tão necessário e revolucionário!”

**pessoa entrevistada 6:**

**pessoa entrevistada 7:** “Poderia resumir o comentário em "gente, pode chegar junto que é massa" porque de fato é isso. As pessoas são muito acolhedoras e, apesar dos perrengues, a galera faz acontecer!”

**pessoa entrevistada 8:** “Ao participar da Mostra, pude perceber a importância de termos iniciativas independentes e que não se fecham em um único nicho. Para além do erudito e do popular, a Mostra se coloca como um portal de interação entre Academia e Sociedade. Pelo nível de alcance que o projeto teve em suas diferentes edições, ficou cada vez mais claro que nenhum desses dois âmbitos devem ser excludentes, pelo contrário, produção de conhecimento e criação artística são atividades que andam conjuntamente. Além disso, a rebeldia de poder ir contra tudo aquilo que dizem de uma arte "adequada", "validada" e "certa", é muito boa, gera adrenalina quando atravessamos os trabalhos expostos. Junto a isso, está o público cheio de diversidade de ideias, pensamentos, sexualidades e políticas.”

**pessoa entrevistada 9:**

**pessoa entrevistada 10:** “Participar da organização da Mostra o teu foi uma experiência muito única e que eu tenho orgulho de ter assistido isso acontecer inclusive queria ter participado muito mais, é uma oportunidade ótima de conhecer pessoas, aprender e ensinar e criar todo tipo de laços, é algo que particularmente me deixa muito animado, ver pessoas colaborando pra criar algo tão incrível”

**pessoa entrevistada 11:** “Queria deixar o relato que vem aqui na minha mente, que foi um dos primeiros momentos que a gente parou pra botar em prática a ideia da mostra, lembro dos membros da organização não botando fé nas minhas habilidades de electricista (kkkk ) mas quando o varal de luzes se acendeu, senti que nada a partir dali ia dar errado, e foi tudo muito lindo e intenso, e continua sendo...”

### → Seção 3

#### **Trabalho colaborativo - Auto-organização & autonomia do processo**

*Geração de dados de melhoria para o projeto e investigação sobre a ação dentro do sistema da Mostra o teu!*

**pergunta 18 - A partir de suas experiências pessoais, o que você acha que deveria melhorar no jeito de fazer a Mostra o teu? O que poderíamos tentar fazer de outra forma?**

**pessoa entrevistada 1:** “Creio que sempre mudar es artistas que chamamos, não ficar sempre nos mesmos, essa ideia de descentralizar que fizemos na mostra web foi por tudo, só queria que tivesse sido presencial ;-;”

**pessoa entrevistada 2:** “a coisa da continuidade pois presença = consistência, acho até que nossos problemas de comunicação seriam transformados com isso”

**pessoa entrevistada 3:** “Fazer presencial e levar os produtos para internet.”

**pessoa entrevistada 4:** “Não tenho sugestões no momento”

**pessoa entrevistada 5:** “Na edição que eu participei uma questão foi relacionada a estrutura e local, em algumas coisas a gente dependia muito do DAUD. Não continuei mas pelo que eu acompanho de fora de como se seguiu a mostra o teu, acredito que esses processos já foram melhorados.”

**pessoa entrevistada 6:** “utilizar outras ferramentas de trabalho”

**pessoa entrevistada 7:** “Curadoria. Acho que, apesar de a proposta ser realmente "fechar" com quem quiser chegar, surgem pessoas má intencionadas.”

**pessoa entrevistada 8:** “Acho que a Mostra está sempre em uma constante experimentação de si mesma. Sendo assim, acho que seria interessante pensar uma realização da Mostra que busque outras fontes de fomento. Acredito que há olhos voltados para esse tipo de iniciativa e que é bem possível que a Mostra consiga patrocínios, o que pode ser útil à infra-estrutura e realização do evento. Apesar disso, deve-se levar em conta que, quanto mais amarrado a uma instituição, mais burocrático e fechado são os trâmites de realização do projeto.

Acho que não seria questão de "melhorar", mas quem sabe 'refinar' a relação que a Mostra pode ter com investimentos financeiros, pois a iniciativa do evento tem o objetivo de devolver um resultado monetário aos artistas participantes. Até onde a Mostra pode ser aberta dentro dessas estruturas capitalistas fechadas?”

**pessoa entrevistada 9:** “durante os encontros, buscar formas mais efetivas de arrecadação de grana”

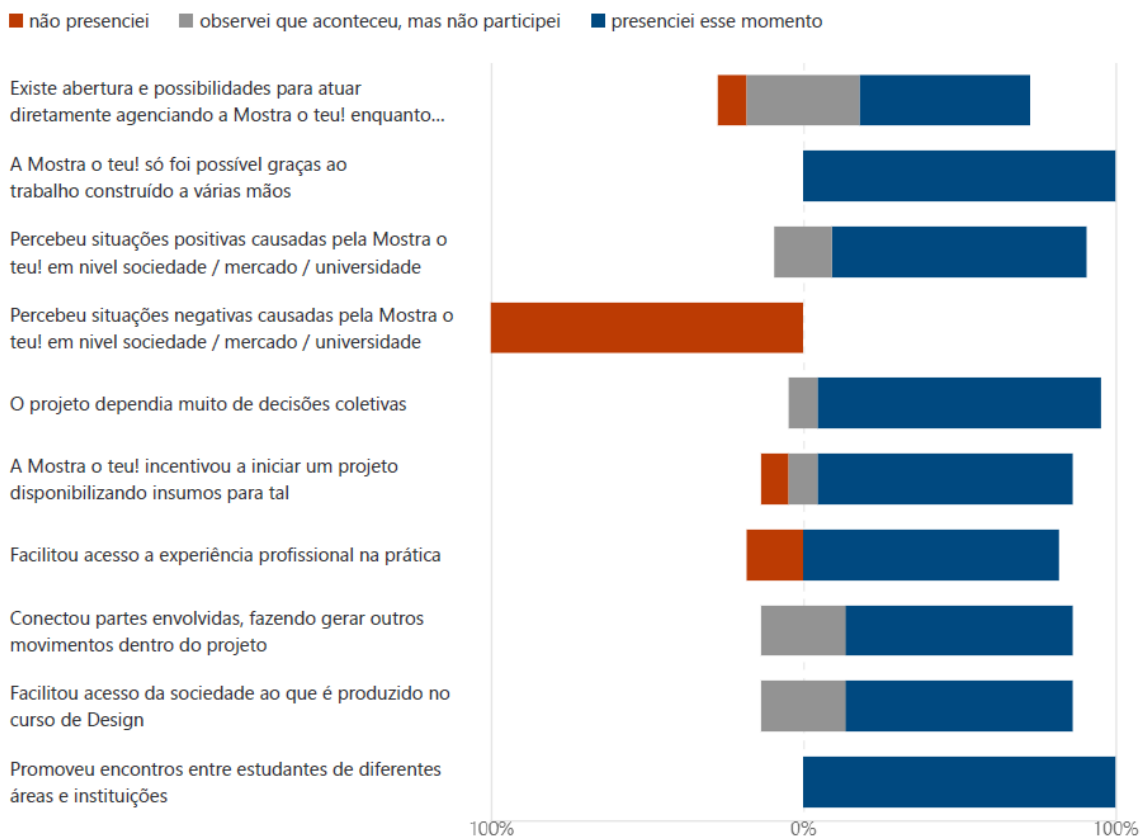
**pessoa entrevistada 10:** “Eu só participei de uma edição, então não sei o que mudou desde então, mas acho que estabelecer vários prazos com antecedência e tentar ao máximo cumpri-los é algo que ajudaria também, por mais que seja algo bem difícil para

todos. Conseguir se reorganizar quando alguém se ausenta também é importante, mas acho fundamental garantir que ninguém fique sobrecarregado. Acho que procurar patrocínio ajudaria o projeto a se manter também”

**pessoa entrevistada 11:** “Eu gosto da nossa experimentação, acredito que a gente melhora a cada edição, nos adaptamos e evoluímos!”

**pergunta 19 - Sobre sua participação no processo da Mostra o teu, marque o que mais se aproxima de suas experiências pessoais sobre os seguintes acontecimentos:**

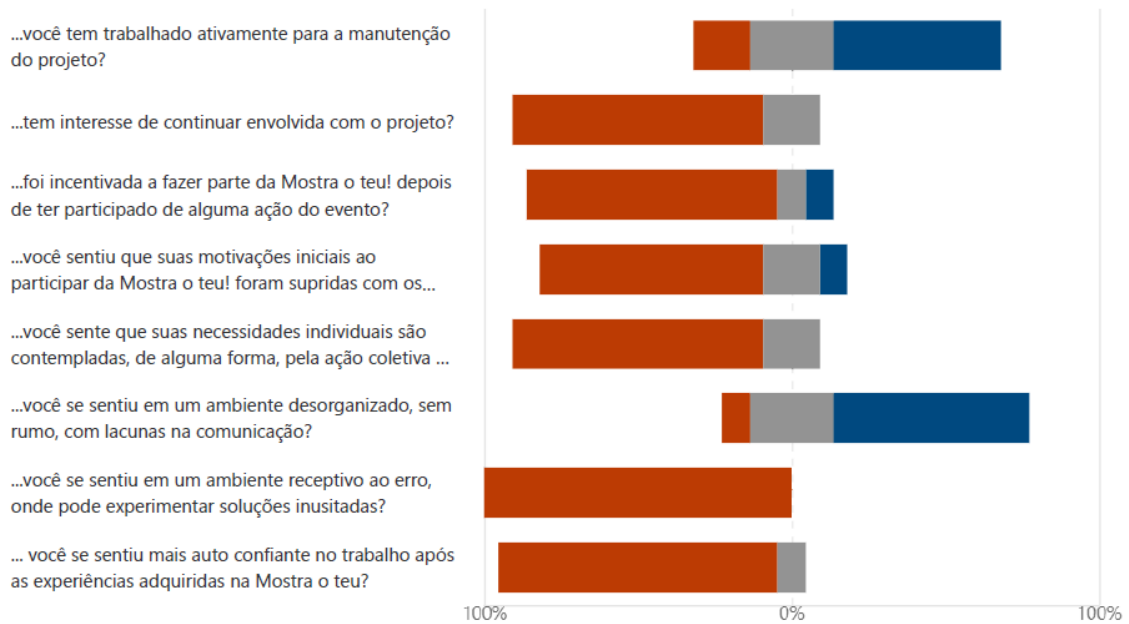
**Sobre sua participação no processo da Mostra o teu, marque o que mais se aproxima de suas experiências pessoais sobre os seguintes acontecimentos**



**pergunta 20 - E em relação a sua participação no projeto...**

## E em relação a sua participação no projeto...

■ sim ■ razoavelmente ■ não



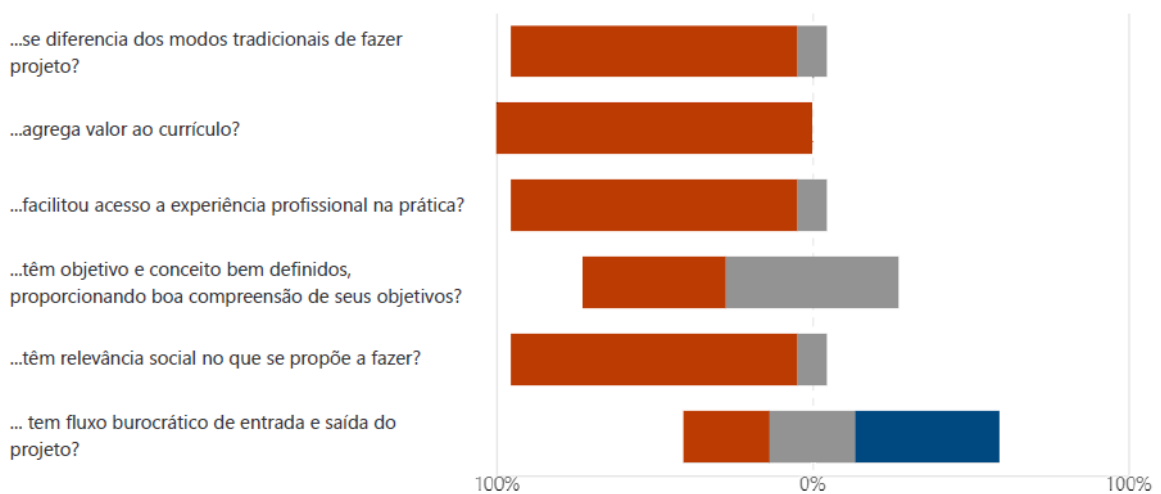
## → Seção 4

### Trabalho colaborativo - Participando de um Sistema Aberto Feedbacks & Geração de dados para ação futura do Sistema

#### pergunta 21 - Em sua opinião, a Mostra o teu!...

#### Em sua opinião, a Mostra o teu!...

■ sim ■ razoavelmente ■ não

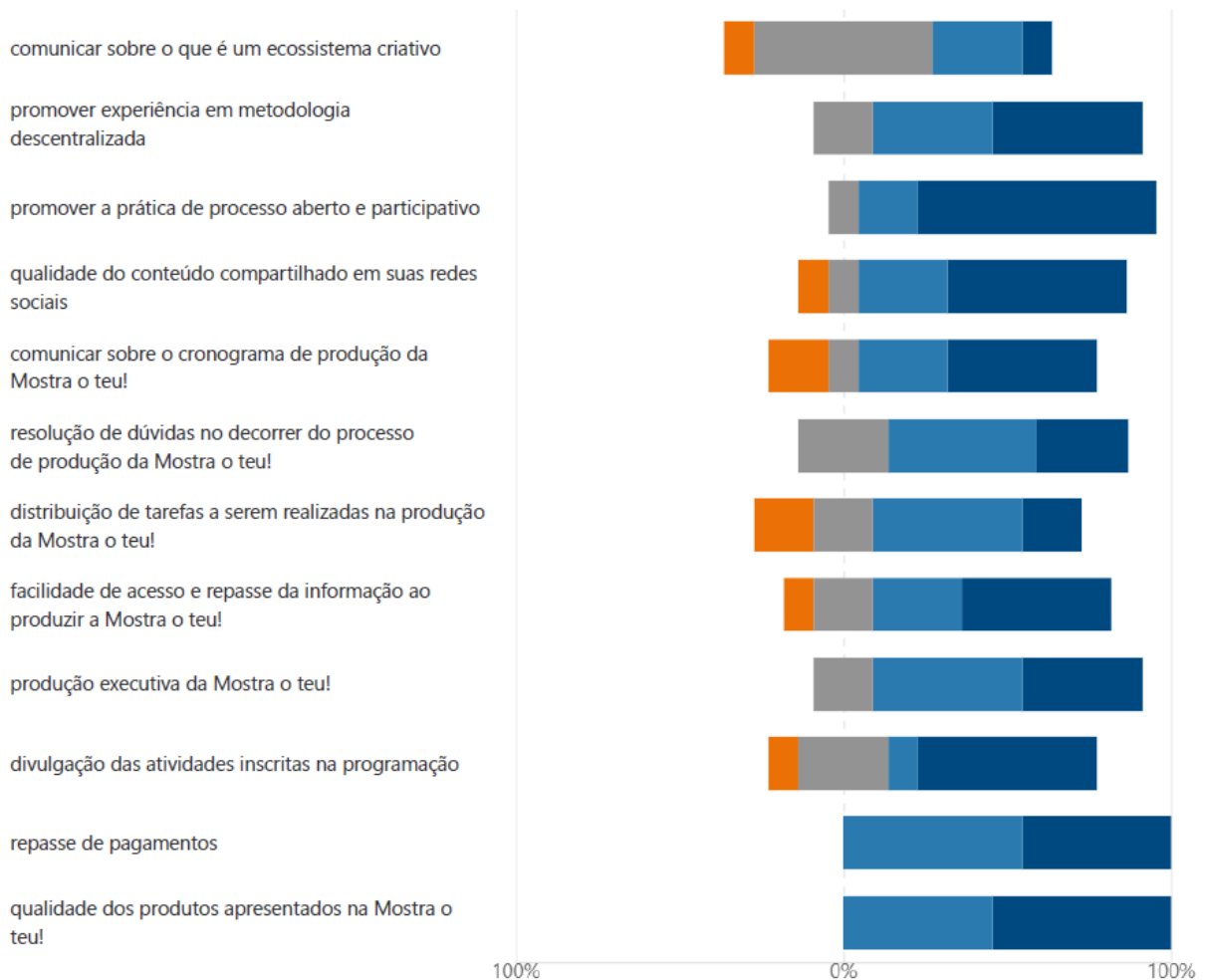




**pergunta 22 - Como tu avalia a ação da Mostra o teu!, enquanto projeto ativo e comunicativo, nas seguintes causas?**

**Como tu avalia a ação da Mostra o teu!, enquanto projeto ativo e comunicativo, nas seguintes causas?**

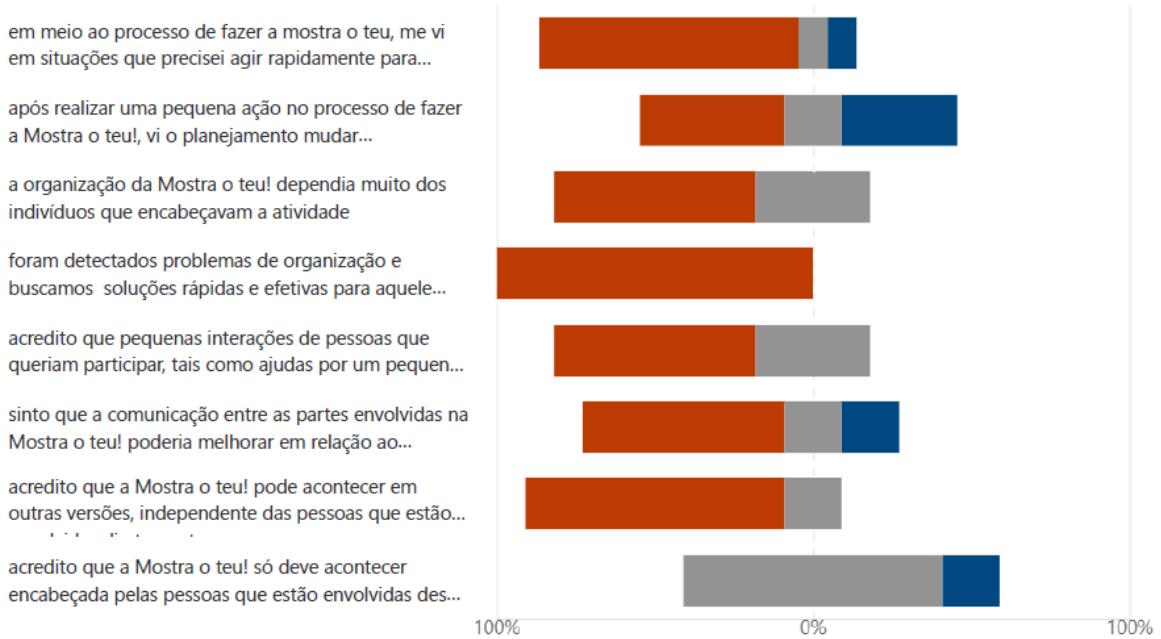
■ ruim ■ regular ■ bom ■ muito bom ■ ótimo



**pergunta 23 - Leia as suposições a seguir e responda, de acordo com as experiências que tu presenciou ao participar da Mostra o teu!**

**Leia as suposições a seguir e responda, de acordo com as experiências que tu presenciou ao participar da Mostra o teu!**

■ concordo ■ discordo ■ prefiro não responder



**pergunta 24 - Espaço livre pra deixar algum comentário sobre este formulário.**

**peessoa entrevistada 1:** “amiga por tudo! boa sorte nesse tcc, vem aí viu o diploma delaaaaaaaaa”

**peessoa entrevistada 2:** “morro de orgulho de voce meu amooooo acho tão lindo a mostra ser pesquisa de suas mãozinha”

**peessoa entrevistada 3:** “Eu gostaria de te participado mais desse movimento lindo. Mas sempre contribuo com o que consigo, e conseguirei cada vez mais!”

**peessoa entrevistada 4:**

**peessoa entrevistada 5:**

**peessoa entrevistada 6:**

**peessoa entrevistada 7:** “Amiga vc é tudo!!! Parabéns pelo projeto, sério mesmo. Lhe admiro demais <3”

p.s.: a última eu disse que preferia não responder porque acho que a Mostra tem potencial de acontecer, a partir do consentimento de vocês que idealizaram. Afinal, colocar um filho no mundo não é pra qualquer um <3”

**pessoa entrevistada 8:** “Esse projeto é muito lindo e único. Além disso, é um projeto necessário ao Design, uma área que muitas vezes se deixa levar pela corrente sem pensar de maneira crítica naquilo que se propõe. Essa visão simplista e alienada é algo que vemos até dentro de (certos) cursos de Design (rs). Por isso, é muito simbólico que a Mostra tenha surgido do espaço acadêmico, muito embora queira questioná-lo. A Mostra é um sacode na cara do Design e eu espero que ela enquanto ecossistema consiga criar sua própria biosfera.

Além disso, só tem gente linda envolvida, cada pessoa vc tem vontade de lascar um beijão por que oh povo GOSTOSO.”

**pessoa entrevistada 9:** “Como já falei, foi uma experiência incrível e riquíssima de saberes e de design e de tudo que é produção áudio visual. Acho que o desafio é como fazer uma renovação constante da composição da organização dos encontros. de um modo que mesmo se garanta os encontros com uma certa constância.”

**pessoa entrevistada 10:** “eu queria ter falado muito mais, mas foi isso que eu consegui puxar do que lembro. demorei pra responder pq eram muitos itens e respostas abertas heheh”

**pessoa entrevistada 11:** “Eu amo tudo isso ♥”