

CONTEXTO DE DESENVOLVIMENTO DE MÍDIA INTERATIVA: *ESPANTE OS CORVOS DE VAN GOGH*

Cleomar Rocha / Media Lab, PPG ACV, UFG
Pablo de Regino / Media Lab, PPG ACV, UFG
Renato Cirino / LIME, PPG ACV, UFG
Vanderlei Veget Lopes Junior / Media Lab, PPG ACV, UFG
Wilson Leite / Media Lab, PPG ACV, UFG

RESUMO

O artigo discute o desenvolvimento da instalação interativa *Espante os corvos de Van Gogh* (2011), a partir de referências conceituais como agência, interatividade e transformação. Expõe o contexto poético de desenvolvimento, bem como alinha o trabalho a obras similares, no que diz respeito aos elementos técnicos e poéticos computacionais, além de refletir sobre as experiências lúdicas possibilitadas pela instalação. Define, por fim, os conceitos trabalhados na instalação, sugerindo sua constituição poética, definida enquanto trabalho artístico de mídia interativa.

Palavras-chave: arte, interatividade, tecnologia

ABSTRACT

The article discusses the development of an interactive installation Espante os corvos de Van Gogh (Scare the Crows of Van Gogh), from conceptual referrals to the agency, interactivity and transformation. Exposes the poetic context of development, as well as align the work to similar productions, with regard to the technical elements and computer poetics, besides reflecting on the playful experiences made possible by the work. Sets, finally, the concepts worked at the installation, suggesting their poetic creation, defined as interactive media artwork.

Key words: art, interactivity, technology

Introdução

Ampliar fronteiras, instaurar contextos, possibilidades, com o foco em elementos ainda não totalmente formalizados e, muitas vezes, fazer avançar ideários. Considerando-se a poética artística em *Espante os corvos de Van Gogh*, o trabalho, uma instalação interativa, se posiciona no âmbito da pesquisa, do desenvolvimento e da prospecção de experiências com mídias interativas. Com tais enfoques, destacamos a imbricação entre arte e tecnologia, mormente o estabelecimento de seu foco em torno de processos dinâmicos da imagem, do movimento, da busca por um incremento do estímulo aos sentidos, valendo-se da eletrônica, dos processos interativos dos computadores, estimulando a participação do já interator. Em última

instância este trabalho tem como objetivo apresentar o contexto de desenvolvimento da instalação *Espante os corvos de Van Gogh* na busca de interatividade com os fruidores do projeto.

Trata-se de um trabalho em arte e tecnologia, concebido, projetado e desenvolvido pelos pesquisadores integrantes do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da Universidade Federal de Goiás, Media Lab - UFG, coordenado pelo Prof. Dr. Cleomar Rocha. No decorrer das reuniões foram verificadas e testadas possibilidades tecnológicas, desdobramentos possíveis e caminhos poéticos, até chegarmos ao projeto *Espante os corvos de Van Gogh*.

Instaurar contextos para a fruição a partir da especialização de técnicas, de tecnologias e de sua utilização no favorecimento da relação entre obra e fruidor, com vistas ao aumento do envolvimento e interação, não é algo recente. Remonta a tempos em que os chamados “panoramas” encantavam seus espectadores, no século XVIII. E mesmo a períodos anteriores na história da ilusão, como destacado por Oliver Grau (2007) ao afirmar que estamos historicamente sempre preocupados com maneiras mais efetivas de aumentar a ilusão. Esta é possibilitada por estratégias que vão, ao mesmo tempo, diminuir o distanciamento crítico do espectador e criar maior envolvimento emocional do fruidor com o trabalho. De acordo com Grau:

[...] o atual ingresso em espaços de imagens virtuais criadas por computador não é a inovação revolucionária que seus protagonistas pretendem que seja, como se a idéia de realidade virtual não tivesse uma história (GRAU, 2007, p. 393).

Considerando esse argumento de Grau, e o atual papel das tecnologias nas artes, partimos para a verificação das estruturas relacionadas ao incremento desse envolvimento do fruidor em ambientes digitais, assim como foram denominados por Janet Murray (2003). A autora busca definir o que comporia a “estética do meio digital”, ou seja, o que estaria diretamente relacionado à imersão do fruidor, à agência e à transformação. A imersão relaciona-se ao “prazer de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” (MURRAY, 2003, p. 102). A agência liga-se à “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (*Idem, op. cit.*, p. 127). Por sua vez, transformação, pode ser compreendida como a capacidade das mídias computacionais mudarem de

forma, desencadearem processos dinâmicos e metamorfosearem estruturas visuais e seus contextos narrativos ¹.

Nesses termos, algumas condições presentes estruturalmente no contexto computacional ou das mídias digitais, atuam como facilitadores, ou seja, como estruturas favorecedoras da interação. Isso ocorre pelo fato de desencadearem processos dinâmicos, convidativos à participação do fruidor. Sabendo de antemão, no entanto, que a busca pelo aumento do envolvimento, tal como apontamos, não é exclusividade dos contextos das mídias digitais. Assim, como ferramentas, os sistemas computacionais, segundo Mônica Tavares (2005), ampliam, inegavelmente, o “campo dos possíveis” e o artista:

[...] é o responsável pela idéia, pela narrativa [...] já o computador, com todas as suas potencialidades, é o auxiliar técnico, ou seja, o instrumento utilizado para possibilitar a exploração sistemática do campo de possíveis (TAVARES, 2005, p. 116)

Logo, ao definir a construção de nosso objeto, dentro do contexto das mídias interativas, cumpria-se aproveitar os diversos recursos possibilitados pelo aparato computacional, no sentido de criar elementos para incrementar o envolvimento com o fruidor, aplicando nessa produção algumas das bases conceituais abordadas por Cleomar Rocha (2005) tangentes ao conceito de interação, assim destacado pelo autor:

[...] o foco da arte é transferido do objeto artístico acabado para um processo de inter-relação com o observador, agente fruidor, que ganha importância cada vez maior [...] enquanto os trabalhos de técnicas tradicionais situam seu foco no objeto, convocando o olhar do público, os trabalhos participacionistas, ainda que tivessem materiais comuns, voltavam seu foco para a participação do público – agente fruidor – convocando não apenas o olhar, mas todo o corpo e seus sentidos (ROCHA, 2005, p. 31)

A separação entre a narrativa e as possibilidades dadas pelo aparato tecnológico, conforme proposta por Tavares (2005), foi importante, do ponto de vista metodológico, para a execução do trabalho *Espante os Corvos de Van Gogh*. Partimos de algumas dentre as definições de interatividade, discutidas inicialmente pelo grupo no contexto da disciplina Poéticas Artísticas da Cultura Contemporânea

¹ Tratando dos contextos e veiculação de narrativas, um dos principais argumentos para a definição da utilização da obra *Campo de trigo com corvos*, de Vincent Van Gogh, relaciona-se, além do favorecimento ao reconhecimento e o prazer daí advindo, o elemento narrativo que encontra-se implícito à obra, associado ao movimento que a pintura sugere, o voo dos corvos, as sinuosidades do campo de trigo, ou seja, o movimento congelado pelo olhar do pintor. A sugestão narrativa da obra de Van Gogh foi explorada pelo cineasta japonês Akira Kurosawa, em seu filme *Sonhos*.

do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, e do intuito de desenvolver objeto que fosse necessariamente assentado sob a base computacional, com fundamento na definição de Couchot (2003, p. 28): “Toda imagem numérica é interativa em um momento ou outro de sua existência”.

Definição metodológica: experiência, experimentalismo, interação

Além de representar um importante referencial teórico para a concepção de *Espante os Corvos de Van Gogh*, no que tange à questão da interatividade, o trabalho prático desenvolvido por Couchot, em associação com o artista Michel Brett, intitulado *Les Pissenlits*, também serviu-nos de exemplo de utilização de aparato tecnológico para promoção e incremento da participação do fruidor ².

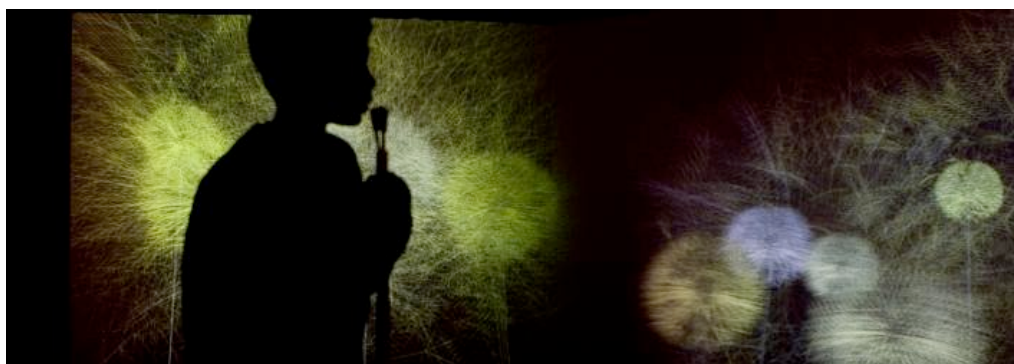


Figura 1: *Les Pissenlits* (1988-2005), de Edmond Couchot e Michel Brett, combina projeção de imagens que simulavam dentes-de-leão com a possibilidade de participação do fruidor a partir do sopro, o que gerava resultado na imagem projetada.

A partir desse referencial preliminar, conduzimos a definição do objeto que seria produzido. O aparato tecnológico inicial foi: um microcomputador, projetor de imagens e *webcam*, que viria a ser substituída pelo sistema *Microsoft Kinect*. Essa substituição trouxe um caráter de experimentalismo ao trabalho e contribuiu para o resultado final alcançado pelo grupo, com o incremento da interação com o fruidor.

² Conforme descreve o próprio Couchot a respeito de seu trabalho *Les Pissenlits* : “A primeira versão foi uma pluma. Nossa idéia era recriar um gesto, velho como o mundo. Quando se vê essas obras, queremos reencontrar o gesto natural de soprar. No caso, soprar uma imagem, pela primeira vez na história”. Disponível em <http://edcouchot.tumblr.com/>

Nesta situação, segundo Edmond Couchot, o fruidor era ao mesmo tempo receptor e emissor. A máquina respondia *a sua ação devolvendo* em imagens (movimento dos corvos) aumentando o seu eu cognitivo exercendo junto com a máquina e a obra proposta a experimentação, a ação. O trabalho em questão é caracterizado pelo conceito de primeira interatividade de que fala Couchot. Esse conceito é um modelo que se baseia no estímulo-resposta ou ação-reação proveniente da relação direta entre homem e máquina por meio de algoritmos que reconhecem o corpo e o simulam no sistema digital (COUCHOT, 2003b, p.32). Enfim, elencamos fala do autor:

Os dispositivos interativos imaginados pelos artistas tendem a solicitar a participação do corpo inteiro. Existe aí uma nova forma de hibridização entre a obra e o espectador que, longe de afastar a arte para uma despretensa desmaterialização em que o corpo seria negado em proveito de puras abstrações, abre-se para outros horizontes. (COUCHOT, 2003b, p.37)

A experiência lúdica proveniente do processo interativo com a instalação, seja pelos sons emitidos ou pelo movimento da imagem que, por vezes causavam sobressaltos entre os transeuntes desavisados ao cruzar o campo de trigo simulado, ultrapassou a expectativa sobre os simples mecanismos que permitiam o processo interativo entre fruidor e instalação. O resultado da agência, a saber a transformação, era traduzida e verificada na forma de sorrisos e olhos atentos às possíveis fugas dos corvos pelos céus digitalmente projetados. Os pássaros possuíam 15 ações de movimento possíveis e que eram aleatoriamente ativadas pelo sistema, a partir da agência dos interatores. Uma das primeiras reações dos interatores era a de buscar a máquina ou mecanismo que permitia a animação dos corvos da obra *Campo de trigo com corvos*, porém tais possibilidades de fuga dos corvos e os sons estridentes emanados pelo sistema sonoro que davam suporte a animação incitavam o fruidor a insistir nas ações para espantar os corvos de Van Gogh com a curiosidade de saber para onde os pássaros voariam. Alcançamos dessa forma o objetivo de experimentar o aparato tecnológico com finalidades outras que fogem do contexto objetivo de confronto, conquista e superação tão comumente encontrados nos jogos eletrônicos comerciais da contemporaneidade.

É de se notar que, no âmbito da arte tecnológica, o tema do experimentalismo é por vezes explorado pelos criadores. De fato, o experimentalismo tem acompanhado o desenvolvimento dessa vertente artística, desde a concepção dos primeiros trabalhos. A tônica dessa questão reside na utilização de aparatos já encontrados ou

desenvolvidos pela indústria com outras finalidades que não as relacionadas necessariamente às artes. Tais aparatos, que vão desde os próprios computadores, softwares, objetos tecnológicos diversos, são convertidos em potencializadores de interfaces ou na própria interface otimizada para a relação entre o trabalho artístico e o fruidor.

Exemplo de experimentalismo nos é dado pelo pioneiro da arte tecnológica no Brasil, Abraham Palatnik. Em sua incansável busca para dar movimento às imagens que produzia, Palatnik modificou estruturas físicas de lâmpadas, circuitos elétricos e telas, para criar os seus *Aparelhos Cinecromáticos* e seus *Objetos Cinéticos*. O resultado de seus experimentos, produzidos a partir da década de 1950, alcançaram repercussão mundial, tendo o artista conseguido produzir interessantes resultados de dinamicidade com as imagens. Sobre o experimentalismo, Palatnik defende que:

Para inventar alguma coisa é preciso possuir um comportamento anticonvencional. Eu acho que as indústrias deveriam convocar artistas plásticos porque eles possuem um potencial perceptivo que pode resolver muitos problemas (PALATNIK, 2009)

Suportes para criação: aspectos materiais e poéticos

A utilização do *Kinect*, um acessório de *videogame* utilizado para interação remota, com câmara e sensor infravermelho de movimento, visava aproveitar a capacidade desses recursos para captar movimentos com mais efetividade que uma *webcam* convencional. Embora criado exclusivamente para ser utilizado com o console *Microsoft Xbox 360*, em *games* que dispensam o *joysticks* e cuja interação com o jogador se dá mediante o reconhecimento de seus gestos e movimentos, a liberação de código de programação, para permitir seu uso em microcomputador, já havia sido obtida e disponibilizada livremente na web. Outros exemplos de utilização experimental do aparato foram conferidos, dentre os quais destacamos a aplicação *Kinect-Ultra*³.

³ Disponível em <http://code.google.com/p/kinect-ultra/>



Figuras 2 e 3: Microsoft Kinect e aplicação Kinect-Ultra desenvolvida a partir da adaptação para utilização do aparato em microcomputador.

A investigação desempenhada pelo grupo acerca da viabilidade de uso experimental do *Kinect* mostrou resultados favoráveis e, com isso, foi iniciada a fase de testes, com a aplicação preliminar das bases de programação associadas ao software *Processing*. Nessa etapa, contamos com a participação do programador associado ao grupo, Wilder Fioramonte, no desenvolvimento dos primeiros testes e condução dos trabalhos relacionados à programação. As orientações dadas pelo programador foram igualmente relevantes para a definição e adequação de nosso objeto.

Seguindo o projeto do grupo, tínhamos a ideia de instalar o trabalho em um dos corredores de acesso à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, visando promover a interação com alunos, professores, pesquisadores e frequentadores. Essa interação se daria por meio da projeção de imagem, a partir de microcomputador, e da abertura para interferência na imagem projetada pelos passantes, com a captação, pelo *Kinect*, do movimento de deslocamento frente à projeção, dentro do espectro de abrangência do aparelho.

A possibilidade de utilização de um espaço interno da Faculdade de Artes Visuais foi determinante para a proposição e a escolha do tema da interação, focado em imagem bastante difundida nos circuitos relacionados às artes. Além disso, a obra *Campo de trigo com corvos*, pintada nas últimas semanas de vida de Vincent Van Gogh, prestava-se, por ser também muito popular, ao nosso intuito, que era trazer ao trabalho um contexto imagético ou narrativo que pudesse ser reconhecido facilmente pelo fruidor. A utilização desse trabalho de Van Gogh nos parecia, de antemão, ter um grande potencial de atração, pela referência artístico-cultural da obra e seu reconhecimento, base de instauração da poética.



Figura 4: *Campo de trigo com corvos*, de Vincent Van Gogh, 1890. Disponível em <http://thebarking.com/2011/12/art-historians-ruined-my-lovely-poster-art/>

Cabe aqui ressaltar que quando buscamos atrair o fruidor e incrementar sua interação com o trabalho e defendemos a utilização de imagem que julgamos ser de fácil reconhecimento por este fruidor, estamos nos reportando à *Poética* de Aristóteles, na qual o filósofo afirma que as imagens proporcionam prazer a quem as contempla pela identificação com o original, conforme tradução proposta por Fernando Gazoni:

Por isso [as pessoas] comprazem-se olhando as imagens, porque ocorre que, ao contemplá-las aprendem e montam raciocínios do que é cada coisa, por exemplo, este (que está desenhado) é aquele (que eu já tinha visto anteriormente). (ARISTÓTELES, 2006, p. 42)

Nesses termos, é enfatizada, a nosso ver, a ideia de representação, na qual se fundamenta a arte poética, cujo reconhecimento proporciona prazer. O ato de reconhecer, na representação, aquilo que lhe deu origem, pressupõe, evidentemente, o conhecimento. Ou seja, leva a supor que haja referencial prévio no repertório mental de imagens e conceitos do fruidor. Com esse fundamento, consideramos pertinente ao trabalho a utilização da imagem de *Campo de trigo com corvos*.

Na aplicação criada a partir do software *Processing*, o *Kinect* ficou destinado à captação do movimento, dentro de sua base de alcance, e a imagem dos corvos foi transformada em animação. Enquanto na pintura original os corvos permaneciam estáticos, na projeção, adquiriam mobilidade, em resposta à identificação de

movimento pelo sistema, como se o fruidor pudesse “espantá-los”, mediante a movimentação frente à instalação. Cumpriu-se o objetivo de aproximação ao gesto natural, assim como fez Couchot, em *Les Pissenlits*, ao visar o gesto natural de soprar, relativo aos “dentes-de-leão”.



Figura 5: Interação de fruidor frente ao trabalho *Espante os Corvos de Van Gogh*, instalado em um dos corredores de acesso à Faculdade de Artes Visuais da UFG, 2011.

Os aspectos técnicos considerados para a instalação foram resultado de equipamentos disponíveis e concepção de projeto de instalação, em que pese a orientação poética prioritariamente atendida. Neste sentido foram usados um computador Desktop (4 GB RAM, Placa de vídeo *onboard* de 128 MB, 50 MB para a instalação dos softwares e Processador de núcleo duplo), um projetor multimídia, um sistema de som com duas caixas sonoras e o Microsoft Kinect. Sobre softwares foram usados o Sistema Operacional Windows 7 x64, o *Processing* (Versão 1.5.1) e uma máquina Virtual Java.

A disposição de equipamentos seguiu a orientação descrita pelos diagramas a seguir, dentro das limitações do espaço utilizado.



Figuras 6 e 7 - Diagramas da proposta de instalação com disposição do equipamento (vistas lateral - estudo de interferência - e superior - medidas da instalação).

A disposição final pode ser verificada nas figuras de 8 a 10, em apresentação na Faculdade de Artes Visuais, UFG, em Goiânia-GO.



Figuras 8 e 9 - Estrutura de projeção da imagem da pintura *Campos de trigo com corvos* de Van Gogh. Aparato sonoro composto por uma caixa acústica amplificadora, computador desktop e aparato de detecção de movimento provido pelo Microsoft Kinect localizado acima do banco de madeira.

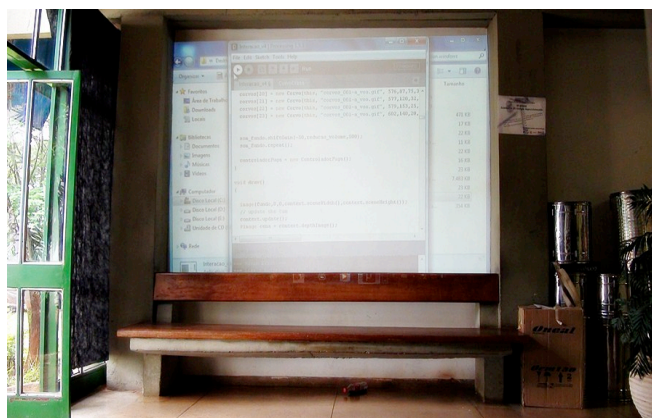


Figura 10 - Imagem do software *Processing* com os algoritmos da obra *Espante os corvos* de Van Gogh.

Considerações finais

Em vista do resultado prático auferido na apresentação de *Espante os Corvos de Van Gogh*, acreditamos ter alcançado resultado satisfatório ao optarmos pela base computacional para o desenvolvimento da proposta. Com isso, foi possível destacar o seu real potencial narrativo, lúdico, para o incremento da interação. Voltamos a destacar o pensamento de Murray (2003), que concebe o computador, por si só, mesmo “sem qualquer conteúdo de fantasia”, como um objeto encantado, atuando como “um ser autônomo e animado, percebendo seu ambiente e executando processos internamente gerados”, podendo ainda parecer uma “extensão de nossa própria consciência, captando nossas palavras pelo teclado e exibindo-as na tela com a mesma rapidez com que podemos pensar nelas” (*Idem, op. cit.*, p. 102). A autora une a ideia de encantamento aos processos realizados pelo sistema e sua velocidade de resposta. De forma direta, liga-os ainda a um sentido de poder e de “conexão mais afinada com o usuário”, o que poderíamos caracterizar também como potencial de interação.

Observou-se que a introdução das interfaces gráficas, com a consequente esteticização dos ambientes gráficos computacionais, pode incrementar novas possibilidades narrativas, assim como, dada a ênfase ao visual, abrigar representações (ou simulações) e utilizar-se de metáforas visuais, de modo a se esperar o reconhecimento da relação por parte de quem vê. Também permite reforçar, a partir do poder de atração das imagens, as estruturas estéticas do meio, como a imersão, a agência e a transformação, elementos efetivamente aplicados em *Espante os Corvos de Van Gogh*.

Os três elementos estéticos, definidos por Murray (2003) e presentes no trabalho, ao mesmo tempo em que remetem à base do encantamento aristotélico, visto na *Poética*, abrigam em si uma relação com o lúdico e com os jogos. Essa relação funda-se na argumentação de Murray, que vê, sobretudo na agência, algo oferecido de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas comumente relacionado ao jogo.

Referências

ARISTÓTELES. Poética. *In*: GAZONI, Fernando Maciel. *A Poética de Aristóteles: tradução e comentários*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br>>. Último acesso em março de 2012.

COUCHOT, Edmond. *Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond; BRET, Michel. Imagem da obra Les Pissenlits. Disponível em: <<http://www.livingdesign.net.br/wp-content/uploads/2010/05/dente-de-leao.JPG>>. Acesso em março de 2012.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie Hélène; BRET, Michel. “A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas”. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Unesp / Senac, 2007.

KINECT-HACKS. Kinect Ultra Seven Public Release. Disponível em: <<http://kinect.dashhacks.com/kinect-ultra>>. Acesso em março de 2012.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural / Unesp, 2003.

ROCHA, Cleomar. “O imaterial e arte interativa”. *In*: DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete (Orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: Educs, 2005.

TAVARES, Mônica. “O pacto de leitura das poéticas interativas”. *In*: DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete (Orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: Educs, 2005.

PALATINIK, Abraham. Biografia. Disponível em: <<http://www.abrahampalatnik.com.br/biografia>>. Acesso em março de 2012.

X-BOX. Imagem de divulgação do Kinect para X-Box 360. Disponível em: <<http://www.xbox.com/en-US/Kinect?xr=shellnav>>. Acesso em março de 2012.

Cleomar Rocha

Pós-doutor em Estudos Culturais (UFRJ), Pós-doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP), Doutor em comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem. Professor do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (FAV, UFG), e coordenador do Media Lab UFG. Ex-presidente da ANPAP. Artista.

Pablo de Regino

Mestrando em Arte e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Graduado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico (2003). Membro do grupo de pesquisa Media Lab - UFG.

Renato Cirino

É graduado em Comunicação Social com habilitação em jornalismo e mestrando no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. Atualmente ocupa o cargo de Técnico audiovisual da Universidade Federal de Goiás.

Vanderlei Veget Lopes Junior

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. É graduado em Comunicação Social (2007) e em Direito (2000). Atua como pesquisador vinculado ao Media Lab/UFG e como Gestor na Secretaria de Estado da Cultura de Goiás.

Wilson Leite

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais - FAV/UFG. Pós-graduado, lato sensu, em Cinema - Cambury (2007), Graduado em Artes Visuais - hab. em Design Gráfico - FAV/UFG (2001). É membro do grupo de pesquisa Media Lab UFG. Professor no curso de Design - PUC-Goiás, de Publicidade e Propaganda das Fac. ALFA. Designer.