

Discursos visuais e a percepção do eu: o espelho como ferramenta de reflexão crítica no Design

Discursos Visuales y la Percepción del Yo: El Espejo Como Herramienta de Reflexión Crítica en el Diseño

Visual Discourses and the Perception of the Self: The Mirror as a Tool for Critical Reflection in Design

Gustavo Orlando Fudaba Curcio, Sarah Rocksane Araújo, João Vitor Pereira Moura, Ketilley Luciane de Jesus Púrpura

Processos Experimentais; Discursos Visuais Contemporâneos; Reflexos; Autoimagem

Este artigo investiga a relação contemporânea com a imagem mediada pelo espelho e como as tecnologias e discursos visuais moldam a percepção de si. A pesquisa inclui uma abordagem teórica, imagética e experimental: a identidade teórica explora a relação entre imagem e design, a imagética coleta referências de arte e design, e a experimental cria um espelho interativo que incorpora intervenções artísticas para estimular a reflexão sobre identidade visual. O objetivo é contribuir para a compreensão da dinâmica entre indivíduos e imagem nas novas mídias e discursos visuais.

Procesos experimentales; Discursos visuales contemporáneos; Reflejos; Autoimagen

Este artículo investiga la relación contemporánea con la imagen mediada por el espejo y cómo las tecnologías y los discursos visuales moldean la autopercepción. La investigación incluye un enfoque teórico, imaginario y experimental: la identidad teórica explora la relación entre la imagen y el diseño, la imaginaria recoge referencias del arte y el diseño, y la experimental crea un espejo interactivo que incorpora intervenciones artísticas para estimular la reflexión sobre la identidad visual. El objetivo es contribuir a la comprensión de la dinámica entre los individuos y la imagen en los nuevos medios y discursos visuales.

Experimental Processes; Contemporary Visual Discourses; Reflections; Self-image

This article investigates the contemporary relationship with the mirror-mediated image and how visual technologies and discourses shape self-perception. The research includes a theoretical, imagistic and experimental approach: the theoretical identity explores the relationship between image and design, the imagistic one collects references from art and design, and the experimental one creates an interactive mirror that incorporates artistic interventions to stimulate reflection on visual identity. The aim is to contribute to the understanding of the dynamics between individuals and image in new media and visual discourses.

1 Introdução

Em agosto de 2024, teve início a exposição Aberto3, realizada na antiga residência de Chu Ming da Silveira, arquiteta e designer reconhecida pela criação de um dos mais icônicos elementos do mobiliário urbano brasileiro: o orelhão. Com curadoria de Kiki Mazzucchelli, a mostra reuniu mobiliário original de Chu Ming, editado pela Galeria ETEL, bem como interpretações de seu trabalho aplicadas à residência e uma seleção de obras contemporâneas de artistas nacionais e internacionais. Entre as obras expostas, destacou-se Burple (2022), do artista indiano Anish Kapoor, caracterizada por sua superfície espelhada, que envolve o espectador de forma imersiva e funciona como um portal que conecta os mundos tangente e surreal. Seu arco côncavo subverte as percepções usuais, promovendo uma experiência visual em que o espelho reflete tanto o observador quanto o ambiente ao redor. No entanto, essas imagens surgem distorcidas, coloridas, invertidas e com proporções alteradas, desafiando o espectador a confrontar a própria percepção de si

A partir de Burple, é possível refletir sobre como os objetos podem intermediar as relações entre os sujeitos e suas imagens. Essa intermediação não se limita à experiência individual, mas também conecta os processos de recepção e percepção dessas imagens a dimensões coletivas da memória. Ao longo desta investigação, propomos discutir como a construção da imagem influencia a cultura de uma sociedade, evidenciando que os valores coletivos emergem de um repertório visual que, por sua vez, confere significado às relações humanas, às normas sociais e aos juízos de valor. Partindo da premissa de que o ser humano é essencialmente imagético, argumenta-se que as imagens, produzidas por diversas linguagens e sistemas de comunicação — artísticos, econômicos, sociais e midiáticos —, desempenham um papel central na configuração das experiências perceptivas e cognitivas do mundo.

A pesquisa propõe a criação de um protótipo de espelho interativo que transcenda a mera função reflexiva, integrando intervenções artísticas como mensagens e colagens. O objetivo é promover uma reflexão crítica sobre os processos de construção da identidade visual e suas implicações subjetivas e culturais. Partindo da análise das mediações tecnológicas e artísticas, o estudo problematiza os limites entre o real e o representado, enfatizando o papel das interfaces digitais na configuração das imagens. A investigação aborda as relações entre forma, conteúdo e interação, com foco em aspectos de usabilidade e experiência do usuário. Por fim, o estudo explora os processos de codificação, transmissão e decodificação de mensagens visuais na sociedade contemporânea, situando-se nas dimensões teórica, imagética e experimental, e explicitando suas contribuições ao avanço do Design da Informação.

2 O sujeito: entre a imagem e si mesmo

Ao analisarmos o desenvolvimento das técnicas de representação de imagens ao longo da história ocidental, identificamos ciclos marcados por avanços científico-tecnológicos diretamente associados às necessidades de comunicação de determinadas esferas sociais. Frente às limitações impostas pelas formas de expressão existentes — textos, imagens e sons —, surgem novas soluções artísticas e técnicas, muitas delas documentadas na história da arte como respostas criativas e tecnológicas às demandas culturais de cada época. O tratado *Da Pintura*, de Leon Battista Alberti, datado do século XV na Itália, representa o primeiro estudo sistemático sobre a construção de imagens no Ocidente. Alberti apresenta uma abordagem técnico-metodológica que articula teoria da cor, geometria e óptica euclidiana como fundamentos essenciais para a produção de representações visuais. Sua proposta ultrapassa a mera reprodução do real, aspirando a criar imagens que traduzam dimensões intangíveis do mundo, consolidando a ideia de que a arte é tanto um reflexo quanto uma idealização da realidade. Conforme o historiador Norbert Elias em *O processo civilizatório*, a realeza e a burguesia europeia buscaram durante os séculos subsequentes ao renascimento, na Itália não apenas modelos de educação e produção artística, mas também seus valores éticos e estéticos, seus modos à mesa, sua etiqueta social assim como respostas às aspirações teológicas, estas, na religião católica, mais tarde, será a autora dos preceitos que seriam utilizadas como justificativa para os empreendimentos marítimos e colonizadores.

A necessidade da compreensão da importância da criação de uma teoria estética da imagem a partir destes pressupostos pode ser encontrada nas obras de diversos historiadores, críticos e teóricos da arte, que dedicam seu trabalho na reflexão do que constituem a imagem e a representação do mundo dentro da história da comunicação e da sociedade.

Uma obra de arte completa é uma obra do espírito humano, e nesse sentido também uma obra da natureza. Mas na medida em que os objetos dispersos são compreendidos conjuntamente e mesmo os mais comuns são acolhidos em seus significados e dignidade, ela está além da natureza. Ela quer ser apreendida pelo espírito que nasceu e foi formada harmoniosamente, e este encontra o que é excelente, o que é em si mesmo perfeito também de acordo com a natureza. (Goethe, 2008, p.22).

Em seus escritos sobre arte, Goethe desenvolve uma reflexão crítica sobre a construção de uma estética que ultrapassa as fronteiras das artes visuais, propondo um entendimento mais amplo da produção artística. Este pensamento culmina no movimento *Sturm und Drang* (Tempestade e Ímpeto), que emergiu entre 1760 e 1780, influenciando o surgimento do romantismo literário. Para Goethe, a natureza é a fonte primordial da criação artística. O artista, sendo oriundo da própria natureza, é capaz de gerar uma "segunda natureza", que, embora derivada da primeira, mantém sua fidelidade a ela. Neste contexto, a obra de arte é vista como

um reflexo da natureza, elevando o objeto representado ao status de universalidade, o que se manifesta em sua concepção de beleza.

O autor afirma: "O belo é um fenômeno originário que, na verdade, nunca vem ele mesmo à aparição, mas cujo reflexo torna-se visível em milhares de exteriorizações distintas do espírito criador e é tão variado e distinto como a natureza mesma" (Goethe, 2008, p. 24-25). A partir da dinâmica das sociedades europeias, que originaram as dinâmicas presentes nos processos coloniais na América Latina, em particular, durante as invasões portuguesas, possuíam uma estética profundamente moldada por um repertório imagético específico. Os valores, as normas de etiqueta social e as expressões culturais dessas sociedades não se limitavam à posse de signos previamente estabelecidos e compartilhados de maneira ampla, mas eram também rigidamente reguladas pelas organizações e instâncias sociais vigentes.

Nesse contexto, os códigos culturais funcionavam como programas modalizadores e dominantes, orientando o olhar sobre o mundo visível de forma diferenciada, segundo os códigos culturais, ambientais, linguísticos e sociais em vigor. A apropriação e produção de imagens enquanto símbolos-chave de interpretação do mundo estão relacionadas às dinâmicas sociais. A intencionalidade e a interpretação do mundo segundo os códigos e aspectos oriundos das culturas ocidentais não são fruto de situações acidentais, mas resultado das tensões e regulações históricas. O homem é agente transformador de sentidos, produtor de significados e no momento da performance da produção destas imagens que as linguagens que moldaram e organizam o mundo são formadas. De acordo com Amossy:

A construção especular da imagem dos interlocutores aparece igualmente na obra de Michel Pêcheux, para quem A e B, nas duas pontas da cadeia da comunicação, fazem uma imagem um do outro: o emissor A faz uma imagem de si mesmo e de seu interlocutor B; reciprocamente, o receptor B faz uma imagem do emissor A e de si mesmo. Retomando esse princípio, Kerbrat-Orecchioni sugere incorporar "na competência cultural dos dois parceiros da comunicação [...] a imagem que eles fazem de si mesmos, do outro e a que imaginam que o outro faz deles". (Amossy, 2008, p. 11).

Na contemporaneidade, a produção de imagens de si está intrinsecamente ligada à exploração do *ethos* discursivo, no qual os indivíduos constroem e afirmam suas identidades por meio de imagens cuidadosamente ensaiadas, editadas e mediadas. Esse processo gerou um terreno fértil para questionamentos e especulações, uma vez que as narrativas construídas, apoiadas ou não em teorias psicanalíticas, desafiam e reconfiguram as crenças ocidentais, particularmente no que tange ao poder e à persuasão nos discursos contemporâneos. Como aponta Amossy, o *ethos* constitui um espírito, uma maneira de pensar e agir, refletindo a verdade do sujeito, que, muitas vezes, se revela de forma tácita, sem a necessidade de palavras explícitas, mas pela maneira como se apresenta ao mundo.

A elaboração dessa noção como construção de uma imagem de si no discurso é pesquisada nos trabalhos de pragmática e de análise do discurso de Dominique Maingueneau. Em *Genèses du discours* foi inicialmente apresentada uma "semântica global" que tenta inserir em um modelo integrativo as diversas dimensões do discurso e reservar entre elas um lugar determinante para a enunciação e para o enunciador. Na verdade, o enunciador deve se conferir, e conferir a seu

destinatário, certo status para legitimar seu dizer: ele se outorga no discurso uma posição institucional e marca sua relação com um saber. (Amossy, 2008, p.16).

Patrick Charaudeau (2007) aponta a espetacularização como um eixo central das estratégias discursivas contemporâneas, intensificada pelas tecnologias que mediam a produção e circulação de imagens. Esse processo, ao transformar a informação em espetáculo, subverte o contrato informativo, privilegiando a captação do público em detrimento do esclarecimento. No entanto, a espetacularização não é unilateral: resulta da interdependência entre mídia e audiência, configurando um sistema em que a demanda por visibilidade molda as dinâmicas narrativas. A ampliação das possibilidades de representação tensiona os limites entre público e privado, promovendo a espetacularização da identidade como afirmação individual e adesão a normativas socioculturais.

3 O espelho como mediador da autorreflexão

Ao integrar a pesquisa visual ao estudo do espelho como ferramenta de design, podemos identificar novas formas de utilizar esse objeto cotidiano para promover a reflexão crítica, a interação e a construção de significados. O espelho, além de refletir a imagem, reflete a nossa sociedade, cultura e identidade, e pode ser utilizado como uma ferramenta para questionar normas sociais, explorar identidades múltiplas e promover a inclusão. A pesquisa sobre o espelho como ferramenta de reflexão crítica no design é um campo em constante evolução, com novas possibilidades sendo exploradas, especialmente com o avanço das tecnologias digitais e a crescente importância da experiência do usuário. Foram escolhidos artistas plásticos cujas obras, ao utilizarem o espelho como material principal, se alinham com a temática da pesquisa, explorando a relação entre o objeto, a imagem e a construção da identidade. Como podem ser verificados a seguir, esses artistas oferecem uma rica diversidade de abordagens para a reflexão sobre o tema.

A obra de Yayoi Kusama, em especial suas instalações espelhadas, tensiona os limites entre arte, design e percepção identitária. "Infinity Mirrored Room – Filled with the Brilliance of Life" (2011) dissolve a fronteira entre sujeito e espaço, criando uma experiência imersiva onde a imagem do espectador se fragmenta e se multiplica infinitamente. A luz pulsante e os reflexos incessantes evocam a transitoriedade da existência, sugerindo uma conexão entre o eu e o cosmos.

O movimento Arte Povera, surgido na Itália na década de 1960, também contribui significativamente para a relação entre espelho, reflexão crítica e design. Michelangelo Pistoletto, artista italiano, incorporou o espelho como elemento central em suas obras, convidando o espectador a se tornar parte integrante da arte. Suas composições com espelhos questionam a percepção da realidade, a relação entre objeto e representação, e incentivam

uma interação ativa e participativa. O uso do espelho por Pistoletto subverte a passividade do observador, transformando-o em coautor na construção de significado e identidade. Pistoletto utilizou o espelho como uma tela para criar retratos de pessoas comuns, questionando a natureza da representação e a relação entre arte e vida. Sua série "Quadri Specchianti" (1964), é um exemplo emblemático dessa abordagem. Essas obras, caracterizadas pelo uso de uma superfície espelhada sobre a qual é aplicada uma fotografia, abrem um diálogo profundo entre a arte e o espectador, convidando-nos a refletir sobre nossa identidade, percepção da realidade e a relação entre arte e vida. A imagem fotográfica, frequentemente um retrato, é aplicada na superfície espelhada. Essa imagem pode representar um retrato, uma paisagem ou um objeto cotidiano. Portanto, o espectador não é apenas um observador, mas se torna parte integrante da obra de arte. Seu reflexo se une à imagem fotográfica, criando uma interação dinâmica e contínua.

A artista visual brasileira Regina Silveira é conhecida por suas instalações que exploram a percepção espacial e a relação entre o corpo e o ambiente. Em muitas de suas obras, o espelho é utilizado para criar ilusões de ótica, distorcer a imagem e questionar a noção de realidade. Muitas das obras de Silveira que utilizam espelhos convidam o espectador a se tornar parte da obra, interagindo com a sua própria imagem refletida. O espelho se torna um elemento narrativo em suas obras, permitindo a construção de histórias e metáforas visuais. Na obra "Labirinto" (1976), Silveira cria um labirinto de espelhos que desorienta o espectador e o convida a uma experiência sensorial intensa. O labirinto, além de ser um símbolo da jornada da vida, representa a complexidade da mente humana e a fragmentação da identidade. Já na série "Reflexos" (1980), ela explora a relação entre o corpo e o espaço através de espelhos que distorcem a imagem do corpo.

O espelho, enquanto dispositivo óptico e simbólico, assume centralidade na arte contemporânea ao refletir, distorcer e multiplicar a imagem, desestabilizando noções de identidade e percepção. Para Vilém Flusser (2007), as imagens não são meras representações, mas códigos que estruturam a experiência do real. No contexto digital, filtros e edições potencializam essa lógica, construindo identidades fluidas e reconfiguráveis, evidenciando a tecnologia como agente de mediação e construção do sentido.

Flusser vê a imagem como uma interface entre o homem e o mundo. Nesse sentido, o espelho, tradicionalmente associado à introspecção e ao autoconhecimento, foi transformado pelas tecnologias digitais. Hoje, câmeras, filtros e aplicativos ampliam as funções do espelho, complexificando sua relação com a identidade. Smartphones atuam como espelhos digitais, possibilitando a criação de múltiplas versões do eu, moldadas por algoritmos que codificam padrões de beleza e sucesso. Selfies tiradas no espelho ilustram a fusão entre a imagem técnica e a digital, evidenciando novas formas de autorrepresentação e complexidades no conceito de identidade. Stuart Hall (2006) oferece uma perspectiva sociológica para entender como imagens e reflexões moldam a identidade. Para ele, a identidade é uma construção social dinâmica, influenciada por raça, gênero e cultura. O reflexo no espelho não é meramente físico, mas um artefato cultural que carrega normas e expectativas sociais. Discursos visuais

em redes sociais negociam constantemente identidades, refletindo ideais e padrões impostos pela mídia. A crítica visual possibilita questionar e subverter tais padrões, permitindo uma reconstrução mais autêntica e plural.

Henry Jenkins (2006) explora o conceito de convergência cultural, destacando o papel ativo do público na criação de conteúdo. No contexto digital, o espelho se torna uma interface performativa onde identidades são encenadas e compartilhadas. Redes sociais integram câmeras, filtros e aplicativos, transformando o espelho em um palco para experiências visuais colaborativas, moldadas por uma inteligência coletiva que reflete tendências e valores culturais. Bruno Munari (2002) destaca a importância da experimentação no design. Ele propõe que objetos cotidianos, como o espelho, sejam reimaginados para provocar interatividade e ludicidade. Espelhos convexos ou côncavos, por exemplo, desafiam a noção de uma identidade fixa, criando imagens fragmentadas que revelam a fluidez da identidade. Espelhos também podem subverter ideais de beleza, promovendo diversidade e aceitação. Por fim, Reis (2008) ressalta o papel da materialidade no design. O espelho, com suas características físicas, atua como mediador entre sujeito e mundo, influenciando autopercepção e experiência. Historicamente, o espelho carrega significados culturais variados, sendo associado a introspecção, vaidade e até magia. Na era digital, ele se redefine como interface multifuncional que reflete, manipula e molda identidades em um contínuo jogo de significados e representações.

Dessa forma, o espelho transcende sua função tradicional, posicionando-se como um recurso fundamental para a reflexão crítica no design, desafiando percepções sobre identidade, beleza, e a relação entre indivíduo e sociedade.

4 Processos experimentais em design: criação do objeto espelho interativo

A partir da elaboração dos requisitos – categorizados como imprescindíveis, desejáveis e dispensáveis – foi realizado um Brainstorm com o objetivo de integrar as ideias que melhor atendessem às necessidades do projeto. Durante essa sessão, diversas propostas foram analisadas, culminando na seleção de duas ideias principais, ambas envolvendo a utilização de espelhos.

A primeira ideia consiste em uma instalação situada em um espaço com controle de luz, onde espelhos seriam estrategicamente posicionados nos quatro cantos do ambiente. Nessas superfícies refletoras, imagens seriam projetadas através de um projetor digital. O diferencial desta proposta é permitir que os espectadores não apenas observem seus próprios reflexos, mas também vejam as imagens projetadas se sobrepondo a essas autoimagens, criando uma experiência visual única e interativa. A segunda ideia selecionada envolve a criação de obras que utilizam estênceis aplicados diretamente sobre os espelhos. Estes estênceis seriam

concebidos como retratos de pessoas desconhecidas, onde o espaço preenchido pelo estêncil permitiria que o reflexo do usuário se tornasse parte integrante da obra. Assim, cada interação do público geraria uma nova e personalizada interpretação visual da peça, enriquecendo a experiência artística com a participação ativa dos visitantes.

4.1 Espaço e materialidade

O espaço designado para a instalação do espelho com os projetores é conhecido como Caracol, localizado no mezanino da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo (FAU/USP). Este ambiente foi considerado ideal para a instalação devido ao seu formato arredondado, que facilita a distribuição dos artefatos. Além disso, o controle de luz presente no local é um fator determinante para a visualização nítida das imagens projetadas, potencializando a experiência visual e interativa da obra.

Figura 1: Caracol do piso Museu. FAU USP Cidade Universitária



No entanto, como pode-se observar nas imagens a seguir, o "Caracol" acabou deixando de ser uma alternativa viável, pois, no período previsto para a instalação, o espaço foi alugado por uma editora de livros que o utilizou para armazenar os materiais destinados à Feira do Livro USP, evento anual realizado pela universidade. Diante dessa situação, tentou-se realocar o projetor para um ambiente externo. Contudo, a alta incidência de luz natural nesse local mostrou-se prejudicial à projeção de imagens digitais, inviabilizando a execução da ideia original. Com isso, a segunda opção foi selecionada para a instalação, haja vista que esta não apresenta a necessidade de utilização de projetores, ou outros aparelhos eletrônicos, somente os espelhos e as ilustrações, no caso, os stencils, reproduzidas sob eles

4.2 Execução

A execução do artefato foi subdividida em diversas etapas, com o objetivo de atender aos aspectos técnicos da instalação e organização das obras, além de causar o impacto visual desejado nos usuários, sem negligenciar a sustentabilidade e o reaproveitamento de materiais.

O projeto iniciou com o reaproveitamento de espelhos que seriam descartados, promovendo a sustentabilidade ao reduzir o desperdício e reutilizar recursos.

Figura 2: Espelhos encontrados e reciclados da Cidade Universitária



Em seguida, foi realizado um estudo detalhado do espaço para garantir a adequação da instalação, analisando aspectos como distribuição da luz e acessibilidade. A análise da instalação definiu os suportes necessários, optando por cavaletes de vidro com base de concreto no estilo Lina Bo Bardi, que ofereciam robustez e elegância, além de estarem disponíveis na FAU. A seleção criteriosa de imagens para reprodução foi realizada para garantir diversidade e impacto visual, escolhendo fotos que representassem uma ampla gama de fenótipos humanos.

O tratamento das imagens foi realizado utilizando Photoshop, com o objetivo de destacar os contrastes de luz e sombra, criando um efeito visual intrigante e dinâmico. Foram realizados testes iniciais com estênceis utilizando papel offset A4 para avaliar a precisão e a qualidade dos moldes, seguidos de testes subsequentes aplicando stencil sobre papel paraná de média gramatura, que ofereceu maior rigidez e durabilidade.

Figura 2: Seleção de Imagens Utilizadas.



As imagens selecionadas foram impressas com alta qualidade para assegurar uma reprodução fiel dos detalhes visuais, e coladas cuidadosamente sobre o papel paraná, garantindo aderência e estabilidade. O corte preciso das imagens já aplicadas foi realizado utilizando ferramentas especializadas para preparar as peças para a próxima etapa. Testes com tinta spray foram realizados para verificar a aderência e o efeito desejado, assegurando que a pintura fosse uniforme e durável. A pintura foi executada utilizando os moldes fixados aos espelhos, garantindo uniformidade e alinhamento preciso.

Figura 3: Artefatos finalizados e expostos na FAU/USP Cidade Universitária.



O período de secagem foi cuidadosamente monitorado para assegurar a durabilidade da pintura, evitando borrões e imperfeições. A organização e posicionamento dos cavaletes precederam a fixação final dos espelhos, assegurando estabilidade e uma apresentação visual harmoniosa. Para promover a interatividade, foram impressos QR Codes que direcionam os usuários para um questionário interativo, coletando suas impressões e feedback sobre a exposição. A exposição foi aberta ao público, proporcionando uma experiência visual imersiva

aos visitantes, que puderam interagir com as obras e refletir sobre as mensagens transmitidas. Finalmente, a coleta e análise de dados dos questionários permitiram a avaliação da interação dos usuários, fornecendo insights valiosos para futuras instalações, e o fechamento da exposição concluiu o ciclo do projeto com sucesso.

4.3 Resultados

A instalação exibida na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP foi avaliada por transeuntes, com base em um questionário que reuniu dados a partir da resposta de oito participantes. A instalação utiliza espelhos decorados com silhuetas de diferentes fenótipos, promovendo reflexões sobre identidade e autoimagem. A análise das respostas fornece um panorama sobre a percepção e os sentimentos gerados pela obra.

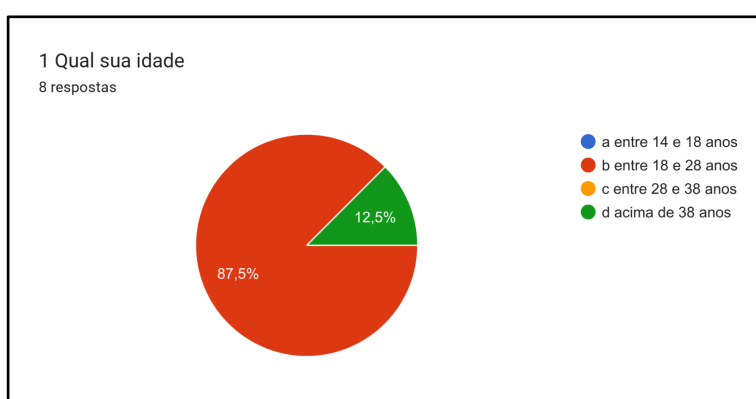
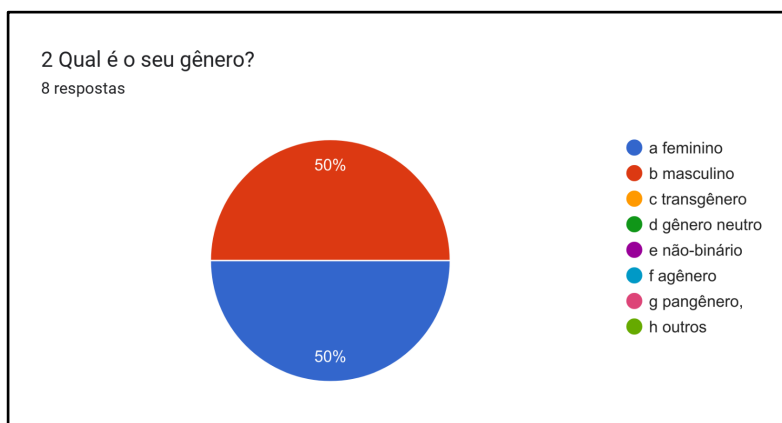


Gráfico 1: Idade.

A maior parte dos participantes (87,5%) estava na faixa etária entre 18 e 28 anos, enquanto 12,5% tinham mais de 38 anos. Em termos de gênero, houve um equilíbrio: 50% masculino e 50% feminino. Todos que responderam o questionário eram estudantes, o que demonstra a proximidade do público com o ambiente acadêmico e possivelmente com reflexões críticas e estéticas.

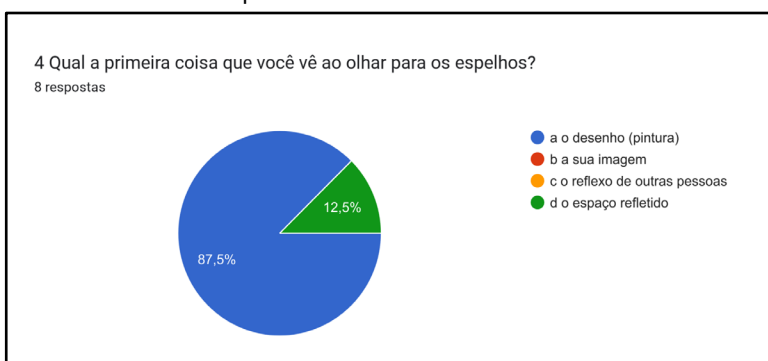
Gráfico 2: Gênero.



Ao serem questionados sobre a primeira impressão ao olhar para os espelhos, 87,5% mencionaram que observavam primeiramente o desenho ou pintura, enquanto 12,5% perceberam o espaço refletido. Nenhum dos participantes mencionou ver inicialmente a própria imagem ou o reflexo de outras pessoas, o que indica que o elemento artístico predominou sobre o funcional.

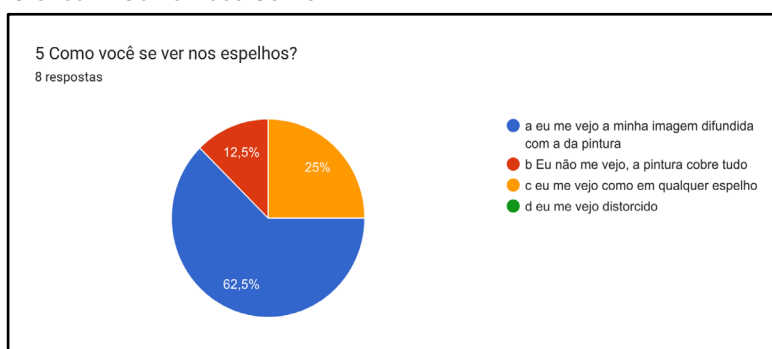
Quando perguntados sobre como se veem nos espelhos, 62,5% afirmaram que percebem sua imagem fundida com a pintura, sugerindo uma interação simbiótica entre o reflexo pessoal e o desenho. Outros 12,5% relataram que não conseguiam se ver, pois a pintura cobria tudo, enquanto 25% descreveram a experiência como similar a se olhar em qualquer espelho comum. Ninguém relatou distorções no reflexo.

Gráfico 3: Primeira Impressão.



Os sentimentos suscitados pela obra foram majoritariamente reflexivos, com 87,5% dos participantes relatando introspecção ao observar os espelhos. Apenas 12,5% afirmaram não sentir nada, e não houve respostas para sentimentos de desconforto ou beleza, destacando a capacidade da obra de instigar a autorreflexão acima de aspectos estéticos ou emocionais superficiais.

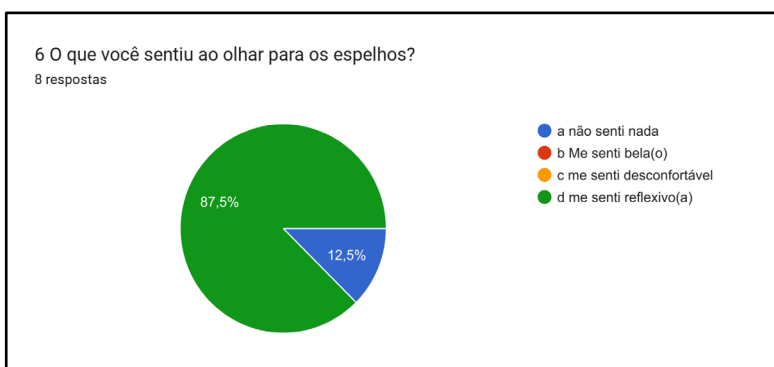
Gráfico 4: Como Você Se Vê.



Quando confrontados com a ideia de que as silhuetas poderiam ser reflexos de pessoas reais, as sensações variaram: 50% relataram curiosidade, 37,5% sentiram estranheza e 12,5% mencionaram tristeza. Ninguém indicou indiferença, reforçando a força da obra em provocar

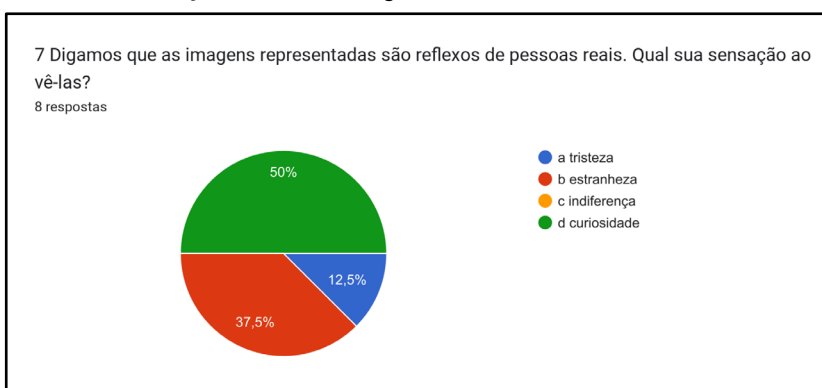
reações emocionais e engajamento. Por fim, a pergunta aberta revelou uma riqueza de interpretações sobre o significado da instalação.

Gráfico 5: O Que Sentiu.



Os jovens destacaram reflexões sobre a relação com o próprio corpo, as aparências e as interações sociais. Comentários como “me fez pensar em como me enxergo e como penso no outro ao mesmo tempo” e “leva a refletir sobre identidade e padrões de beleza” mostram que a obra tocou em questões profundas de autopercepção e identidade coletiva. Um dos participantes sintetizou a experiência ao afirmar: “Somos todos e somos nós”, sugerindo um senso de unidade e diversidade simultaneamente.

Gráfico 6: Sensação ao Ver as Imagens.



Em síntese, a instalação cumpriu seu propósito de gerar questionamentos sobre identidade, aparência e a relação entre o eu e o outro. A predominância de sentimentos reflexivos e a ausência de indiferença entre os participantes destacam o impacto significativo da obra no público jovem e acadêmico. O diálogo entre design/arte, corpo e sociedade, demonstrado nas respostas, indica que a proposta foi bem-sucedida em provocar pensamentos críticos e sensíveis sobre temas universais.

5 Conclusão

Ao analisar a evolução histórica da representação de imagens e o papel do espelho na cultura contemporânea, esta pesquisa propõe contribuições efetivas ao campo do design da informação, articulando conceitos oriundos dos estudos visuais, da arte e do design. A investigação evidencia a complexidade da relação entre imagem, identidade e sociedade, apontando a necessidade de uma abordagem interdisciplinar que contemple os processos de construção, mediação e interpretação da informação visual. Os resultados obtidos com o desenvolvimento e a aplicação dos protótipos corroboram a hipótese de que o espelho, além de um objeto simbólico e estético, pode ser compreendido como uma ferramenta de comunicação, capaz de estimular a reflexão crítica e promover novos processos de leitura e interpretação da autoimagem. A partir da integração de recursos gráficos, textuais e visuais, os espelhos interativos tornam-se dispositivos de comunicação visual que materializam conceitos fundamentais ao Design da Informação, tais como percepção, codificação, decodificação e interação usuário-interface.

Ao explorar as fronteiras entre o real e o virtual, o estudo destaca o papel das interfaces digitais na construção da experiência informacional, evidenciando a influência de fatores culturais, sociais e tecnológicos na modelagem da autopercepção. A experiência imersiva proporcionada pelos protótipos permitiu aos participantes questionar suas próprias representações identitárias, promovendo um processo de recepção ativa e construção de sentido a partir de estímulos visuais, sonoros e textuais. A combinação entre o reflexo pessoal e as intervenções visuais, como colagens e mensagens textuais, favoreceu uma narrativa interativa que estimulou a autorreflexão dos participantes. As reações observadas, que variaram entre curiosidade e estranhamento, demonstram o potencial dos protótipos enquanto dispositivos informacionais interativos, capazes de gerar múltiplas interpretações. A instalação destaca a importância da construção da experiência informacional por meio de artefatos sensoriais e interativos. A pesquisa comprova a eficácia de estratégias visuais para promover reflexão crítica.

6 Referências

- Alberti, Leon Battista (1999). *Da Pintura*. Tradução: Antônio Da Silveira Mendonça. 2ª Ed. Campinas: Editora Da Unicamp.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul (2009). *Imagem*. Porto Alegre: Bookman.
- Amossy, Ruth (Org.) (2008). *Imagens De Si No Discurso, A Construção Do Ethos*. 1a Edição. São Paulo: Contexto.
- Charaudeau, Patrick (2007). *Discurso Das Mídias*. 1a Edição. Tradução: Angela S. M. Corrêa. São Paulo: Contexto.

- Design Culture (2024). *Selfies Do Futuro Em Instalação Com Espelhos Interativos*. Disponível Em: <https://bit.ly/3xp1w19> . Acesso Em: 20 Set.
- Dondis, D (2015). *Sintaxe Da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- Elias, N (1994). *O Processo Civilizador: Uma História Dos Costumes*. Rio De Janeiro: Jorge Zahar.
- Flusser, Vilém (2007). *O Mundo Codificado. Por Uma Filosofia do Design e da Comunicação*. São Paulo: Cosacnaify.
- Frascara, Jorge (2015). *El Poder De La Imagen: Reflexiones Sobre Comunicación Visual*; Dirigido por Carlos A. Méndez. 1ª Ed. - Ciudad Autónoma De Buenos Aires: Infinito.
- Goethe, Johann Wolfgang (2008). *Escritos Sobre Arte*. Tradução: Marco Aurélio Werle. 2ª Ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, Imprensa Oficial Do Estado De São Paulo.
- Hall, Stuart (2006). *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio De Janeiro: DP&A.
- Jenkins, Henry (2006). *Cultura Da Convergência*. São Paulo: Ed. Aleph.
- Lévi-Strauss, Claude (1949). *L'efficacité Symbolique*. Paris: *Revue De L'histoire Des Religions*: 5-27. Disponível Em: <https://bit.ly/3zjmpfb>
- Morin, Edgar (2018). *Cultura De Massas No Século XX – O Espírito Do Tempo*, 11ª Edição. Barueri: Forense Universitária.
- Munari, Bruno (2002). *Das Coisas Nascem Coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Noble, I. Bestley R (2013). *Pesquisa Visual. Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico*. Porto Alegre: Bookman.
- Reis, Alexandre Amorim dos (2008). *A Materialidade do Design*. In: *Multiculturalismo. Caderno de Estudos Avançados em Design*. N. 1, V. 1. Belo Horizonte: Santa Clara: Centro De Estudos De Teoria, Cultura E Pesquisa Em Design. UEMG. Disponível Em: <https://bit.ly/444aizf>
- Severino, Antônio Joaquim (2013). *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Cortez.

Sobre os autores

Gustavo Orlando Fudaba Curcio, Doutor, USP, Brasil <curcio@usp.br>

Sarah Rocksane Araújo, Doutoranda, USP, Brasil <sarah.rocksane@usp.br>

Ketilley Luciane de Jesus Púrpura, Doutoranda, Unesp, Brasil <ketilley0@gmail.com>

João Vitor Pereira Moura, Graduando, USP, Brasil <joaovitor.pmoura@usp.br>