

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Emerson da Silva Massoli

DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS:
PROCESSOS HÍBRIDOS ENTRE ORIGAMI,
OP ART E TECNOLOGIA

Santa Maria, RS
2022

Emerson da Silva Massoli

**DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS:
PROCESSOS HÍBRIDOS ENTRE ORIGAMI,
OP ART E TECNOLOGIA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS
2022

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código Financiamento 001

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Massoli, Emerson da Silva
Desdobramento Contemporâneos: processos híbridos
entre
Origami, Op Art e tecnologia. / Emerson da Silva
Massoli.- 2022.
161 p.; 30 cm

Orientadora: Reinilda de Fátima Berguenmayer
Minuzzi

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, RS, 2022

1. Artes Visuais 2. Arte e Tecnologia 3.
Processos Híbridos 4. Origami 5. Op Art I. Minuzzi,
Reinilda de Fátima Berguenmayer II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados
fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da
Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central.
Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, EMERSON DA SILVA MASSOLI, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Emerson da Silva Massoli

**DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS:
PROCESSOS HÍBRIDOS ENTRE ORIGAMI,
OP ARTE E TECNOLOGIA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**.

Aprovado em 27 de abril de 2022:

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr^a. (UFSM) – Por videoconferência
(Presidente / Orientador)

Elaine Athayde Alves Tedesco, Dr^a. (UFRGS) – Por videoconferência
(Primeiro Membro da Banca)

Karine Gomes Perez Vieira, Dr^a. (UFSM) – Por videoconferência
(Segundo Membro da Banca)

Santa Maria, RS
2022

*Com amor, dedico esta pesquisa a meus pais,
Mary e Edson Massoli.*

AGRADECIMENTOS

A realização desta pesquisa de Mestrado só foi possível devido ao suporte, incentivo e compreensão de diversas pessoas e instituições. Agradeço a todos pelas contribuições para a conclusão de mais esta etapa de estudos, em especial:

- A CAPES pelo fomento desta pesquisa, no decorrer de dois anos.

- A minha orientadora, Reinilda Minuzzi, que me acompanha desde a graduação e, acreditou na realização deste trabalho. Obrigado por todo o incentivo e o apoio necessários nesse período, assim como por todas as oportunidades de aperfeiçoamento profissional oferecidas e encorajadas.

- Aos membros da banca, pelos apontamentos e contribuições, necessários para a construção e conclusão do estudo.

- A minha mãe, Mary Massoli e meu pai, Edson Massoli, por sempre me encorajarem a seguir os estudos na área, a qual escolhi estudar; a todo o suporte emocional e financeiro neste período e no transcorrer da minha vida e, por toda a compreensão nos momentos difíceis. Muito obrigado pelo amor e admiração demonstrados por mim e meu trabalho.

- Ao meu namorado, Samuel Mahatma, por a todo momento estar ao meu lado, me incentivando e apoiando, principalmente, nos momentos finais da pesquisa, sempre com muita compreensão. Muito obrigado por toda a admiração, o respeito, o entusiasmo, o amor e o carinho por mim e pela minha arte, sempre.

- A minha família, onde cada um auxiliou e contribuiu da sua maneira para a minha formação, em especial, ao meu irmão, Henrique Massoli.

- Aos meus amigos e colegas de cursos, pelos compartilhamentos de experiências, de conhecimentos e aflições durante o Mestrado.

- A UFSM, ao PPGART e a todos os professores e funcionários do programa, pelas contribuições e auxílios durante o curso.

- Ao MASM, a UFN e a Biblioteca Central/UFSM, pelas oportunidades de divulgar e de difundir a minha arte ao público em geral; bem como realizar os registros fotográficos da produção.

Muito obrigado a todos por contribuírem, cada um a sua maneira, para a realização deste estudo.

“Focusing isn't just an optical activity; it is also a mental one.”

Bridget Riley, Op Art Artist.

RESUMO

DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS: PROCESSOS HÍBRIDOS ENTRE ORIGAMI, OP ART E TECNOLOGIA

AUTOR: Emerson da Silva Massoli
ORIENTADOR: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

A presente pesquisa em poéticas visuais, vinculada à linha Arte e Tecnologia, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, propõe a instauração de instalações artísticas, a partir de elementos físicos e digitais, decorrentes da técnica de Origami e de imagens referenciadas no Movimento artístico *Op Art*, através da investigação de processos híbridos na Arte Contemporânea. A poética fundamenta-se na conceituação prática e teórica do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, aprofundado, a partir da prática artística própria do autor. Deste modo, o termo *Craft* refere-se a técnicas, predominantemente, manuais, nas quais o artista explora sua subjetividade pelo contato físico direto com os materiais e as ferramentas. No contexto da pesquisa, a manualidade está na técnica de dobradura em papel, o Origami; por sua vez, as tecnologias utilizadas, relacionam-se à construção das imagens inspiradas na *Op Art*, no caso, tecnologias digitais, envolvidas em dispositivos e *softwares*, empregadas na poética de forma semi-automatizada. O estudo desenvolve-se motivado pelos fenômenos contemporâneos de instabilidade, de efemeridade e de transitoriedade, decorrentes da condição de vida na Pós-Modernidade, afetando todas as dimensões dos sujeitos inseridos nesse contexto. Tais circunstâncias, observadas na vida pessoal do autor, servem de estímulo para a instauração dos trabalhos. São desenvolvidas conceituações, por meio de analogias entre os processos híbridos, a técnica de Origami e os aspectos históricos e estéticos da *Op Art* com a Pós-Modernidade, visando estabelecer um vínculo entre os tópicos abordados, na perspectiva, de inter-relacionar de forma subjetiva e pessoal, a prática artística com a teoria envolvida na pesquisa. Além disso, são abordados tópicos relacionados à apropriação e à percepção visual associados à Arte. Por meio da poética, são investigados e analisados os desdobramentos possíveis na Arte Contemporânea, através da hibridação entre Arte e Tecnologia, resultando em oito propostas artísticas, abrangendo os tópicos de estudo, os quais são apresentados ao público em três exposições individuais, permeando o hibridismo entre a materialidade e virtualidade em proposições interativas.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Hibridação. Op Art. Origami.

ABSTRACT

CONTEMPORARY DEVELOPMENTS: HYBRID PROCESSES BETWEEN ORIGAMI, OP ART AND TECHNOLOGY

AUTHOR: Emerson da Silva Massoli
ADVISOR: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

The present research in visual poetics, linked to the Art and Technology line, of the Graduate Program in Visual Arts, proposes the establishment of artistic installations, from physical and digital elements, resulting from the Origami technique and images referenced in the Movement artistic Op Art, through the investigation of hybrid processes in Contemporary Art. The poetics is based on the practical and theoretical conceptualization of the hybrid process between Crafts and technologies, in-depth, from the author's own artistic practice. Thus, the term Craft refers to predominantly manual techniques, in which the artist explores his subjectivity through direct physical contact with materials and tools. In the context of the research, the manuality is in the paper folding technique, the Origami; in turn, the technologies used are related to the construction of images inspired by Op Art, in this case, digital technologies, involved in devices and software, employed in the poetics in a semi-automated way. The study is developed motivated by the contemporary phenomena of instability, ephemerality and transience, resulting from the condition of life in Post-Modernity, affecting all dimensions of the subjects inserted in this context. Such circumstances, observed in the author's personal life, serve as a stimulus for the initiation of the works. Conceptions are developed, through analogies between the hybrid processes, the Origami technique and the historical and aesthetic aspects of Op Art with Post-Modernity, aiming to establish a link between the topics covered, in the perspective of interrelating in a subjective and personal, the artistic practice with the theory involved in the research. In addition, topics related to appropriation and visual perception associated with Art are addressed. Through poetics, the possible developments in Contemporary Art are investigated and analyzed, through the hybridism between Art and Technology, resulting in eight artistic proposals, covering the study topics, which are presented to the public in three individual exhibitions, permeating the hybridism between materiality and virtuality in interactive propositions.

Keywords: Contemporary Art. Art and Technology. Hybridity. Op Art. Origami.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “Desdobramentos Contemporâneos”	37
Figura 2 – Origamis piramidais, “Desdobramentos Contemporâneos”.....	38
Figura 3 – Módulos de desenho manual.	40
Figura 4 – Carimbos artesanais.	41
Figura 5 – Padrões digitais.....	41
Figura 6 – Visão frontal, “Desdobramentos Contemporâneos	42
Figura 7 – Detalhe “Desdobramentos Contemporâneos”.....	43
Figura 8 – “Profusões”.....	44
Figura 9 – Dimensões origamis, “Profusões”.	45
Figura 10 – Carimbos, “Profusões”.	46
Figura 11 – Detalhes, “Profusões”.....	47
Figura 12 – Montagem, “Profusões”.....	48
Figura 13 – “cycles lunares”, Mademoiselle Maurice, 2016	52
Figura 14 – “Tiger”, Mademoiselle Maurice, 2017.....	53
Figura 15 – “R1”, David Troice, 2020.	54
Figura 16 – “Zygy Stardust”, David Troice, 2020.....	55
Figura 17 – “Unholy 216”, Matt Shlian, 2019.....	56
Figura 18 – “Ara 323”, Matt Shlian, 2018.	57
Figura 19 – “Ambiguidades”.	58
Figura 20 – Origamis, “Ambiguidades”.....	59
Figura 21 – Imagens Op Art, “Ambiguidades”.	60
Figura 22 – Público interagindo com a obra “Ambiguidades”.....	61
Figura 23 – Detalhes, “Ambiguidades.	62
Figura 24 – “Curvatura del Espacio- Tiempo I”, Mario Morales, 2020.....	73
Figura 25 – Detalhes “Reacción BZ”, Mario Morales, 2020.....	74
Figura 26 – “O.T”, Peter Kogler, 2017.	74
Figura 27 – “Connected with ...”, Peter Kogler, 2019.	75
Figura 28 – “Unpainted Loops”, Mathias Krissmer, 2019.	76
Figura 29 – “Kinetic Paintings”, Mathias Krissmer, 2020.....	76
Figura 30 – “Descobertas Instáveis”.....	78
Figura 31 – Público interagindo com a obra “Descobertas Instáveis”.	78
Figura 32 – Elementos, “Descobertas Instáveis”.....	79

Figura 33 – Detalhes, “Descobertas Instáveis”.....	80
Figura 34 – “Estruturas II”.....	81
Figura 35 – Origami, “Estruturas II”.....	82
Figura 36 – Imagens Op Art, “Estruturas II”.....	83
Figura 37 – Detalhes, “Estruturas II”.....	84
Figura 38 – Perfil @desdobramentos_contemporaneos.....	105
Figura 39 – Diário virtual de artista.....	106
Figura 40 – “Recortes do espaço-tempo ilusório”.....	107
Figura 41 – Kirigamis Recortes do espaço-tempo ilusório.....	108
Figura 42 – Detalhes, “Recortes do espaço-tempo ilusório”.....	108
Figura 43 – Cartaz exposição “Recortes do espaço-tempo ilusório”.....	110
Figura 44 – Público interagindo com a obra “Recortes do espaço-tempo ilusório”.....	110
Figura 45 – Cartaz exposição “OP-ORIGAMI”.....	111
Figura 46 – Exposição “OP-ORIGAMI”.....	112
Figura 47 – Visão Exposição “OP-ORIGAMI”.....	113
Figura 48 – “Padrões Inconstantes”.....	114
Figura 49 – Imagem Op Art, “Padrões Inconstantes”.....	115
Figura 50 – Superfície, “Padrões Inconstantes”.....	116
Figura 51 – Elementos, “Padrões Inconstantes”.....	117
Figura 52 – “Estruturas I”.....	119
Figura 53 – Imagem Op Art, “Estruturas I”.....	119
Figura 54 – Exposição “Desdobrando Perspectivas”.....	121
Figura 55 – Cartaz exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.....	121
Figura 56 – Abertura da exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.....	122
Figura 57 – Exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.....	123
Figura 58 – Visão exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.....	124

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	HIBRIDIZANDO TEMPORALIDADES, ESPAÇOS E CONHECIMENTOS	19
2.1	PROCESSO HÍBRIDO ENTRE <i>CRAFTS</i> E TECNOLOGIAS	20
2.2	CONCEITOS SIMONDONIANOS E O PROCESSO HÍBRIDO	28
2.2.1	Interações de maioria e minoria com objetos técnicos	29
2.2.2	Hibridização de meios associados	32
2.3	DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS	36
3	ECLETISMO PÓS-MODERNO	49
3.1	ORIGAMI: DESLOCAMENTO POÉTICO	50
3.1.1	Apropriação, ressignificações e <i>Remix</i>	63
3.2	<i>OP ART</i> : RESGATE PARA A CONTEMPORANEIDADE	70
3.2.1	Ilusões contemporâneas: a percepção visual articulada à arte e tecnologia	85
4	CONCEITUAÇÕES PÓÉTICAS	91
4.1	ANALOGIAS CONTEMPORÂNEAS	92
4.2	OS DISPOSITIVOS DE AGAMBEN EM UMA POÉTICA HÍBRIDA	99
4.3	POSSIBILIDADES E AMPLITUDE DO AMBIENTE VIRTUAL	104
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	125
	REFERÊNCIAS	131
	APÊNDICE A – A CONDIÇÃO DE VIDA PÓS-MODERNA: INSTABILIDADE, EFEMERIDADE E TRANSITORIEDADE	134
	APÊNDICE B – PRINCÍPIOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE	145
	APÊNDICE C – IMAGENS DE <i>OP ART</i>	151
	APÊNDICE D – COMPLEMENTAÇÕES: <i>QR CODES</i>	156
	APÊNDICE E – IMAGENS DE <i>OP ART</i> DIGITAIS: RECORTES DO ESPAÇO- TEMPO ILUSÓRIO	157

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um contexto contemporâneo no qual todas as dimensões da vida em sociedade são instáveis, fugidias e efêmeras, modificando-se com frequência e, por conseguinte, afetando positiva e negativamente os sujeitos inseridos nessa narrativa. Em decorrência do desenvolvimento tecnológico, da globalização e, principalmente, da ascensão do sistema capitalista, emerge a Pós-Modernidade, fazendo com que presenciemos, com frequência, esses fenômenos de inconstâncias impostas pelas condições da vida pós-moderna¹.

Desta forma, definimos a Pós-Modernidade como uma condição histórica, a qual afeta, simultaneamente, todos os aspectos, sejam sociais, culturais, econômicos e epistemológicos, desenvolvendo-se em grande parte do mundo. Levando em conta o significado da expressão “pós”, temos em mente que é algo posterior ou uma superação a outro episódio. Nesse contexto, para alguns autores é a superação das concepções idealizadas na Modernidade; em contrapartida, outros pensadores, utilizando distintos termos, acreditam que seja uma continuação da Modernidade com algumas alterações na ideia clássica do projeto moderno. Além das particularidades em relação ao termo, existem outras relacionadas à pertinência do assunto ou princípio exato de surgimento do período, ocasionadas pela razão de estar presente na contemporaneidade, existindo uma dificuldade em relação ao afastamento necessário para o estudo, portanto, ocorrendo conflitos de posicionamentos entre os autores.

É relevante destacar que seguiremos a linha de pensamento de que a Pós-Modernidade não é uma superação ou contraposição à Modernidade, como indica o termo “pós”. Direcionaremos nosso pensamento na perspectiva da Pós-Modernidade ser uma continuação ou uma nova fase da Modernidade que estava em vigor ao seu surgimento; contudo, não há uma data ou período específico de quando a Pós-Modernidade entrou em atividade, o que só reforça a teoria de ser um novo estágio do período anterior.

¹ Sobre o assunto da Pós-Modernidade e sua condição de vida, remeter-se aos apontamentos feitos pelo autor em texto no Apêndice A, “A condição de vida pós-moderna: instabilidade, efemeridade e transitoriedade”.

Nessa perspectiva, a presente pesquisa se desenvolve possuindo como motivação para a prática artística os fenômenos da condição de vida pós-moderna, em especial, a instabilidade, a efemeridade e a transitoriedade. Tais questões, presentes no cotidiano contemporâneo, serviram como impulso criativo para o artista no decorrer da instauração das obras, permitindo uma reflexão individual sobre os aspectos de sua vivência pessoal, impostos pela Pós-Modernidade, fundamentada no aporte teórico, presente na pesquisa. Assim, os trabalhos se constroem por meio de analogias que articulam os tópicos de estudos com esta motivação, permeando o processo híbrido, fio condutor desta poética. Contudo, as propostas desenvolvidos nesta pesquisa não visam representar o contexto Pós-Moderno; os fenômenos da condição de vida pós-moderna serviram como impulso criativo para a prática artística desta poética.

Nesse sentido, nomeamos o processo híbrido utilizado na pesquisa de processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, no qual são articuladas tecnologias, técnicas e materiais analógicos e digitais, fundindo a tradicionalidade com a contemporaneidade, na perspectiva de valorização das singularidades próprias de cada tipo tecnológico. Objetivando hibridizar conhecimentos, temporalidade e espaços distintos do físico ao virtual, tal processo surge da necessidade de acompanhar os avanços tecnológicos sem esquecer das tecnologias primordiais que possibilitaram o desenvolvimento das atuais. Deste modo, a articulação de tecnologias ancestrais com as contemporâneas, propõe a visualização plástica e valorização da interdependência dos dois tipos tecnológicos, na perspectiva de investigação das limitações e da singularidade de cada um na concepção de uma nova informação híbrida.

Na conceitualização do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, levamos em conta a transdisciplinaridade e o interculturalismo presentes na arte contemporânea. Assim, os trabalhos desenvolvidos na poética referente a esta pesquisa de mestrado articulam a materialidade das dobraduras em papel, decorrentes da técnica de Origami, com imagens tanto analógicas quanto digitais, inspiradas no Movimento artístico *Op Art*, resultando instalações que permeiam a materialidade e a virtualidade dos elementos compositivos.

A utilização de elementos distintos - Origami e *Op Art* - parte do pressuposto de que as limitações estéticas, conceituais e barreiras artísticas seguiram até o

Modernismo, tais como a originalidade e a pureza de técnicas e estilos; na Arte Contemporânea as perspectivas são renovadas, e a vinculação de informações diversas é coerente, levando em consideração a proliferação ilimitada de conhecimentos permitida na atualidade. A prática com a técnica e o Movimento artístico vem de estudos realizados anteriormente², que necessitavam de aprofundamentos e novas perspectivas fundamentadas no campo artístico, aliando-se à arte e à tecnologia.

O deslocamento poético da técnica de Origami para o ambiente artístico contemporâneo é realizado no intuito de atribuir valor estético aos elementos decorrentes da técnica pertencente à cultura de massa global. No entanto, vista muitas vezes como uma atividade recreativa, na pesquisa a técnica é ressignificada, baseando-se na sua utilização de forma repetida como parte constituinte de proposições artísticas. Aludindo à sua essência cultural, de origem japonesa, onde é reconhecida como uma forma de arte, transmite, através do fazer manual, a subjetividade de quem está dobrando o material, expressando a interioridade singular para o mundo externo. Diante disto, o Origami é uma ponte entre a subjetividade humana e o mundo, uma forma de comunicação e expressão das vivências, neste caso, dos aspectos imperceptíveis da vida pós-moderna, pertencentes ao contexto motivacional do artista.

Seguindo pela mesma lógica, porém no sentido de resgate e ressignificação para a contemporaneidade, a referência nas obras produzidas dentro do Movimento da *Op Art*, baseia-se no contexto e nas motivações que contribuíram para que o Movimento se desenvolvesse no passado, quando um dos aspectos era a intensa mudança provocada pela globalização daquele contexto. Tais mudanças influenciaram a vida dos sujeitos do período, despertando nos artistas da época uma percepção de movimento constante, inspirando a criação de imagens em superfícies planas produtoras de ilusões ópticas como pulsação, vibração e deslocamento. Tal contexto, que influenciou na época, era o princípio do que estamos vivenciando dentro da atual condição de vida, o que legitima o *remix*³ das características visuais do

² Trabalho de Conclusão de Curso, Artes Visuais – Bacharelado em Desenho e Plástica/UFSM, com título “*Op Art* aplicada ao Design de Superfície para a construção de instalações artísticas a partir de Origamis”, apresentado em 2019.

³ O termo *Remix* é abordado na pesquisa, de forma mais direta na subseção 3.1.1.

Movimento para a atualidade, sendo reprogramadas na forma como são produzidas, inseridas no ambiente digital, o que possibilita a intensificação das ilusões ópticas.

Deste modo, é investigado o deslocamento da técnica do Origami da cultura de massa global para um novo campo e, conseqüentemente, propondo uma ressignificação, ao torná-lo um elemento artístico; do mesmo modo, a partir da *remixagem* da *Op Art* para atualidade, é analisado o quanto os Movimentos artísticos históricos ainda são pertinentes à nossa realidade, sofrendo algumas mudanças no decorrer dos anos.

Na pesquisa também exploramos a utilização das tecnologias, tanto no processo de instauração das obras, quanto na sua apresentação, possibilitando uma articulação entre a Arte e a Ciência, necessária diante da fragmentação das fronteiras entre os conhecimentos e suas respectivas áreas, instituída na contemporaneidade.

O conteúdo desta pesquisa está dividido em três capítulos, que contemplam o aporte teórico e as produções artísticas vinculadas ao assunto abordado em cada seção, fundamentados na teoria da poética, na qual teoria e prática artística possuem equivalência e desenvolvem-se concomitantemente. O primeiro capítulo aborda o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, fio condutor da pesquisa, no qual são apresentados os conceitos de *Craft* e hibridação utilizados na pesquisa, relacionando o processo a autores como Sandra Rey (2012), Lucia Santaella (2001) e Edmond Couchot (1993). No entanto, o processo é aprofundado utilizando como base os conceitos de Gilbert Simondon (2020), centralizando-se no trânsito e modo de aplicação de cada tipo de tecnologia, assim como nos procedimentos utilizados para hibridizar o analógico e o digital; seguindo com a apresentação da obra que dá nome à pesquisa e exemplifica o processo entre *Crafts* e tecnologias.

No capítulo seguinte são expostos tópicos de estudo, Origami e *Op Art*, nesta seção são abordados ainda assuntos como percepção visual, vinculada ao ambiente virtual e, apropriação, ressignificação, pós-produção e *remixagem* dentro do campo da arte contemporânea, relacionados, à *Op Art* e ao Origami. Da mesma maneira, são apresentadas produções de artistas contemporâneos que trabalham com os mesmos objetos de estudos, assim como propostas desenvolvidas na poética relacionada aos tópicos discutidos. Neste capítulo são utilizadas fontes teóricas de autores como Oliver Grau (2007), Nicolas Bourriaud (2009) e Eduardo Navas (2010).

Já no último capítulo são abordadas as conceituações que embasam o processo artístico. Nesta seção são apresentadas as analogias que formam a abordagem conceitual, relacionando aspectos históricos e características da técnica de Origami e das imagens de *Op Art* com a condição pós-moderna. Além disso, são apresentadas relações da poética como um todo com o conceito de dispositivo estabelecido por Giorgio Agamben (2009). Por fim, são apresentadas formas encontradas para difusão da produção, diante do atual contexto pandêmico, aliando-se às possibilidades proporcionadas pelo digital.

Após, são apresentadas as considerações finais acerca da pesquisa, comentando sobre o desenvolvimento da poética. O texto conta ainda com apêndices que complementam a escrita, apresentando textos complementares sobre a condição de vida pós-moderna, o Design de Superfície; assim como exibindo as imagens de *Op Art* desenvolvidas e *QR Codes*, dando acesso a elementos virtuais, pertencentes a pesquisa.

1 HIBRIDIZANDO TEMPORALIDADES, ESPAÇOS E CONHECIMENTOS

Considerando que, na atualidade, a transdisciplinaridade de conhecimentos é essencial para a produção de novos saberes e equidade entre as distintas áreas do conhecimento, percebemos a necessidade de trabalhar com a hibridização de conceitos, materiais, técnicas, linguagens e meios, visando produzir uma arte coerente com a contemporaneidade e o contexto cultural. Na arte atual a hibridização já é característica da maioria dos trabalhos, estando presente nas poéticas artísticas de modo consciente ou não pelo artista.

Nesse sentido, propomos uma poética híbrida de temporalidades, espaços e conhecimentos; para que isso aconteça, optamos em articular tecnologias primordiais e avançadas ou analógicas e digitais. Transitando entre os conhecimentos distintos, associados às duas informações, sendo que as tecnologias atuais são dependentes dos saberes atribuídos às mais antigas, são aprimoramentos concebidos pelo humano por meio do uso do conhecimento científico; nesse transitar pelas tecnologias, novos conhecimentos vão se interligando e se desenvolvendo, dando continuidade ao aperfeiçoamento técnico, por conseguinte, sociocultural.

Nessa utilização articulada de tecnologias, as temporalidades presentes em cada saber intrínseco no momento de seu desenvolvimento são compartilhadas entre si, levando em consideração, ainda, o instante no qual o artista e sua prática se encontram no momento de utilização de cada uma delas. As subjetividades singulares, atribuídas a cada um desses procedimentos, são decorrentes da temporalidade e da práxis, contudo, são necessários saberes opostos, mas complementares no manuseio de cada tecnologia. Assim, na hibridação de tecnologias analógicas e digitais são interligadas às temporalidades da habilidade manual e corporal presentes nas tecnologias primordiais, e o conhecimento teórico necessário para a utilização das tecnologias avançadas.

Do mesmo modo, acontece um trânsito entre espaços, do material ao virtual, ou vice-versa; no entanto, esse trânsito não é linear, acontecendo numa sucessão de alternâncias, contaminando-se um com os aspectos do outro, na geração de uma informação híbrida, podendo permanecer em qualquer um dos espaços sem perder as características do outro. Essa hibridação de espaços está se intensificando cada

vez mais na vida contemporânea, onde o material é vivenciado de forma virtual ou o inverso; como exemplo, as redes sociais, ocasionando tanto benefícios como problemáticas para as dimensões socioculturais da vida pós-moderna.

Nesta poética, os três elementos interligados (conhecimento, temporalidade e espaço) são hibridizados através da articulação das tecnologias analógicas e digitais, sucedendo o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, conceitualizado nos subcapítulos seguintes. Esperamos, com tal processo híbrido, produzir uma arte coesa com o contexto sociocultural pós-moderno, atribuindo valores equivalentes às mais variadas tecnologias presentes em cada técnica que, em um primeiro momento, podem parecer divergentes, porém, possuem em seu cerne semelhanças que as tornam análogas; tais semelhanças com o desenvolvimento humano e, por conseguinte tecnológico, foram se apagando, criando as concepções de superioridade técnica entre as tecnologias, algo que o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias propõe superar.

Deste modo, dentro da pesquisa concebe-se um sujeito-artista que tenha consciência durante sua prática artística da articulação de saberes distintos, que devem ser abordados com responsabilidade e respeito aos seus aspectos e limitações técnico-estéticas, conectando novamente a essência advinda de uma e o aperfeiçoamento da outra, na criação de um artista possuidor de uma subjetividade híbrida de conhecimentos, temporalidades e espaços.

1.1 O PROCESSO HÍBRIDO ENTRE CRAFTS E TECNOLOGIAS

A instauração das obras em desenvolvimento na pesquisa foram fundamentadas em um processo híbrido, intitulado de processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, conceitualizado a seguir. Nesse processo híbrido estão presentes os meios, técnicas e dispositivos em utilização no decorrer da insaturação das obras; sendo os *Crafts* as técnicas que envolvem o fazer à mão e corporal e as tecnologias relacionadas aos *softwares* gráficos, dispositivos, aplicativos móveis e plataformas digitais utilizadas para construção e/ou divulgação das obras.

Na produção artística contemporânea não existem limitações para o artista no decorrer do seu processo de instauração das obras; em meio a singularidade dos sujeitos as metodologias são diversas, o artista em sua prática, influenciado por sua

subjetividade, desenvolve os seus próprios procedimentos de trabalho, articulando técnicas, materiais, meios e conceitos transdisciplinares.

Diante dos inúmeros campos abertos e de incontáveis alternativas e maneiras de fazer, cabe ao artista instaurar seu próprio conceito e modo de fazer arte e disso resultam infinitas possibilidades de hibridação presentes na arte atual que operam transversalidades entre tecnologias avançadas e técnicas tradicionais ou remotas, entre a arte, as ciências, e elementos da cultural (REY, 2012, p. 02).

Considerando a afirmação de Rey, o presente subcapítulo visa apresentar a conceituação do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, pertinente à prática artística em desenvolvimento nesta pesquisa; fundamenta-se no diálogo de técnicas, materiais e meios envolvidos na prática artística do artista e do artesanato contemporâneos, promovendo uma articulação entre os dois sujeitos.

São utilizados, como referência, o pensamento dos autores Sandra Rey (2012), Edmond Couchot (1993) e Lucia Santaella (2001). É importante destacar que o processo híbrido em conceitualização baseia-se na poética em execução, utilizando-se, principalmente das concepções de Rey, para fundamentar o singular processo híbrido, construído no decorrer da instauração das obras através dos procedimentos artísticos.

O termo *Craft* tem origem no Movimento *Arts & Crafts*⁴, com início na Inglaterra, na segunda metade do século XIX, diante do período de Revolução Industrial e da crise do ecletismo, o contexto das belas artes, utilitários e, principalmente, da arquitetura, era o das novas tecnologias da época, do concreto armado, do vidro e do ferro. William Morris (1834-1896), um dos principais entusiastas do Movimento, acreditava que a arquitetura era a arte maior, pois os outros tipos de arte dependiam da relação com o espaço e as construções; nessa perspectiva era necessária a união entre arte e artesanato, a fim de não perder a beleza dos produtos, os quais estavam sendo produzidos pelas indústrias e, por conseguinte, possuindo uma baixa qualidade estética (SILVA, 2005).

O *Arts e Crafts* valorizava o artesanato, diante da padronização da indústria de massa; era um Movimento que não possuía como fundamentação a criação de um

⁴ Movimento estético e social, da segunda metade do século XIX, defendia o artesanato como uma alternativa para a mecanização e a produção em massa, em meio ao contexto da Revolução Industrial. Buscava a revalorização do trabalho manual em articulação com a produção industrial da época (PEVSNER, 2001).

estilo estético próprio, mas possuía como objetivos, a unificação dos projetos; a satisfação ao realizar o trabalho; a liberdade de expressão individual e o regionalismo. Não se fazia uma recusa às máquinas e às indústrias, pois essas eram necessárias para a diminuição dos preços dos produtos para o público, visto que os produtos artesanais eram em sua maioria mais caros, derivados do esforço que era dedicado a sua criação; assim se justifica o desejo de o designer comandar o processo criativo, artístico e estético na indústria (PEVSNER, 2001).

Para os pensadores pertencentes ao Movimento, deveria existir uma fusão entre o artista, o artesão e o arquiteto e, por consequência, a eliminação da distinção das grandes artes, como pintura, escultura e arquitetura das artes consideradas menores na época, como a gravura, mosaicos e tecelagem. Acreditavam que o novo profissional, trabalhador da indústria, deveria ser capaz de atuar em várias instâncias do processo criativo, sendo capaz de conhecer, compreender e produzir integrando os conhecimentos técnicos e ancestrais, com o propósito de elevação estética, colocando o controle da produção industrial nas mãos do novo profissional, o designer, evitando o desapareço da arquitetura, da arte e das suas derivações (PEVSNER, 2001).

O principal objetivo *do Arts & Crafts* era de revitalizar os ofícios artesanais, que estavam passando por um processo de desvalorização e ocultamento, devido ao desenvolvimento da indústria moderna; portanto, evitar o desaparecimento de técnicas tradicionais artísticas, desenvolvida por séculos pelos humanos, e aprimorados durante a sua evolução no tempo. Caracterizava-se por ser um Movimento que visava o hibridação entre as técnicas artísticas tradicionais e manuais do artesanato e a produção tecnológica industrial da época, a fim de fundir em um único produto as concepções do artesão/artista e do trabalhador da indústria, surgindo assim a profissão do designer (FORTY, 2007).

Nessa perspectiva histórica do Movimento, trazendo o termo para a contemporaneidade, por consequência, ele sofre algumas modificações, pois são contextos completamente diferentes, em especial em relação à industrialização, a qual, na atualidade, na maioria das vezes, não é vista - como alguns teóricos do Movimento afirmavam - como algo prejudicial à sociedade como um todo. A profissão de designer é algo que se consolidou a partir do século XX, superando algumas problemáticas sobre a criação no meio industrial.

Diante do exposto, na contemporaneidade, o termo *Crafts* refere-se ao princípio das técnicas, consideradas artesanais, de uso comum no passado e que na atualidade sofreram algumas modificações tornando-se mais automatizadas, ficando de lado a manualidade exigida anteriormente. Nos dias de hoje essas técnicas são utilizadas para manter vivas as tradições milenares, além de valorizar tanto simbólica e afetivamente, quanto economicamente os produtos derivados delas.

São técnicas consideradas *Crafts* aquelas que utilizam, além das técnicas mais históricas, materiais de uso comum e de fácil acesso e, principalmente, aquelas que utilizam da manualidade para sua feitura, explorando a subjetividade do artesão/artista e sua afetividade frente ao material. As técnicas de *Crafts*, vinculadas à conceituação desse processo híbrido, são derivadas da produção de utilitários desenvolvidas em séculos passados, as quais, ao longo dos anos, foram adotadas como sendo também técnicas artísticas; como exemplo, podem ser citadas a tecelagem, a serigrafia, o bordado, a cerâmica, o carimbo, o estêncil, o mosaico, a *decoupage*, o *quilting*, entre outros.

Em uma visão mais ampla do termo, são considerados *Crafts* manualidades específicas de uma cultura na qual não são comumente usadas como técnicas artísticas, tais como o Origami (Japão), o *Batik* (Indonésia), o *Borô* (Japão) e o *Rangoli* (Índia).

A partir da articulação dos *Crafts* com as tecnologias, conceitualizamos o processo híbrido; assim, hibridação artística designa, sobretudo, um processo contemporâneo atribuído às tecnologias automatizadas e fundamentadas nas imagens numerizadas. Edmond Couchot (1993) pensa a hibridação a partir das formas constituintes das imagens, ocorrendo em todos os tipos de imagens, inclusive aquelas criadas por meio de técnicas tradicionais que não envolvam meios digitais, produzindo-se a hibridação no momento em que essas imagens se tornam numerizadas, por conseguinte, na interação entre imagem, sujeito e objeto (dispositivo).

Diante do seu contexto de globalização e desenfreado avanço das tecnologias, o artista contemporâneo foi induzido a redefinir suas relações ante as tecnologias e refletir sobre seus processos artísticos, concluindo que seria impossível continuar produzindo arte no contexto contemporâneo, sem se deparar com a instauração ou

divulgação das obras em alguma tecnologia, devido à contínua presença e fácil acesso aos meios tecnológicos em nosso cotidiano. Portanto, cada artista no decorrer de seu fazer artístico articula diversos procedimentos, abandonando a concepção de que a arte deveria possuir uma essência única.

Sandra Rey (2012) afirma que a principal característica da arte produzida por um processo híbrido, atrelado às tecnologias, é redefinir as relações entre o artista, a obra e o espectador, sendo responsável por uma dissolução das especificidades, tanto dos sujeitos quanto dos meios, cruzando conceitos e operações da área das artes e das ciências.

A atuação nas artes visuais, hoje, não exige tanto do artista o domínio de saberes específicos da área e destrezas em técnicas que se encerram em gêneros e categorias mas, em contrapartida, exige habilidades para lidar com os dados que a cultura contemporânea dispõe, demanda capacidade de conceituação e a concepção de uma ideia própria de arte, exige a compreensão do conhecimento científico e tecnológico do nosso tempo e habilidades para conduzir projetos interdisciplinares (REY, 2012, p. 01).

Nessa perspectiva Sandra Rey (2012) afirma que o hibridismo é um elemento definidor de grande parte da produção artística contemporânea; porém, a autora amplia o conceito de hibridação para além do envolvido apenas em meios tecnológicos afirmando que o hibridismo ocorre entre o cruzamento de técnicas, materiais, conceitos, criação de procedimentos e apropriações de elementos não ligados estreitamente com a arte.

Diante do exposto pela autora, o processo híbrido em conceituação é legítimo, pois vai além da utilização das tecnologias, articulando técnicas e materiais primordiais, opostos às avançadas inteligências dos meios modernos; conectando culturas de diferentes períodos. O hibridismo entre as técnicas de *Crafts* e as tecnologias pode ser sintetizado como a articulação entre tecnologias, atuais e antigas, sendo que as mais novas são aprimoramentos das primitivas, através do conhecimento científico.

Podemos analisar, como exemplo, a evolução das técnicas de construção de uma imagem. Couchot (1993) afirma que desde o *Quattrocento*, a imagem vem passando por inúmeros processos evolutivos, alterando suas técnicas de criação e, por conseguinte, sua representação. Tem como princípio a utilização da perspectiva, na pintura renascentista, chegando às imagens digitais, processo decorrente da

mudança de mídia, da pintura para fotografia, da fotografia para televisão, e da televisão para o computador (COUCHOT, 1993).

Em relação às técnicas envolvidas nas imagens, o autor aponta um elemento mínimo que constitui a imagem no princípio da fotografia, no caso este elemento seria o minúsculo ponto vazado na câmera obscura, projetando a imagem no interior da mesma. Da imagem na câmera obscura, surge a decomposição da imagem em linhas, no sistema chamado pantelógrafo, o início da tecnologia da televisão.

Donald Kuspit (2006) aponta o pontilhismo na pintura, também como contribuinte para a decomposição da imagem, o que colaborou para a teoria de origem da televisão; apesar de toda a decomposição da imagem advinda da televisão, essa ainda era imanimulável. Esse problema é superado com a criação do computador e, por consequência, tem-se o advento da imagem numerizada, possibilitando a manipulação em pontos específicos, os *pixels*.

Com o aparecimento dos computadores e o triunfo dos *pixels* nas imagens, técnicas e materiais artesanais de representação, como a gravura e a goiva, a pintura e o pincel, e o desenho e o grafite ou carvão, foram possíveis de união em um mesmo dispositivo, simulando as características de todas as técnicas em um mesmo local, ainda com a possibilidade de corrigir facilmente erros indesejáveis. Esse processo de automatização das técnicas artesanais pelas tecnologias é caracterizado pelo embate entre a rigidez e disciplinaridade das tecnologias e a manualidade dos *Crafts*. As texturas, falhas e imprecisões características do *handmade*, somam-se à precisão, produtividade e difusão dos meios tecnológicos.

Lucia Santaella (2001) propõe uma divisão das imagens muito pertinente a essa abordagem, resultando em três paradigmas, sendo dois deles de extrema importância para a articulação e conceituação do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias. A autora indica a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção das imagens, sendo eles: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico.

O pré-fotográfico é atribuído às imagens produzidas de forma artesanal, utilizando de instrumentos manuais sobre suportes materiais, resultando em imagens de realidade matérica. O corpo, neste paradigma, tem um papel crucial, pois é a partir da articulação entre ele e os instrumentos que serão criadas extensões, responsáveis

pela instauração das imagens; possuidoras de aspectos únicos, sucedendo objetos autênticos. Assim, “Nessa imagem instauradora, fundem-se, num gesto indissociável, o sujeito que a cria, o objeto criado e a fonte da criação” (SANTAELLA, 2001, p. 164). Diante do exposto, constatamos que no paradigma pré-fotográfico se encontram as imagens produzidas por meio de técnicas artesanais, denominadas no contexto da hibridação em discussão, de técnicas de *Crafts*.

O segundo paradigma, o fotográfico, será considerado brevemente, pois é menos relevante para a conceitualização do hibridismo em discussão. A esse paradigma pertencem imagens resultantes de técnicas óticas, possuindo como suporte um elemento químico ou eletromagnético sensível à luz; resultando por meio da visão prolongada do artista, em conjunto com a câmera, uma imagem recorte do real e fixada no tempo e espaço, como a fotografia, o vídeo, a TV e o cinema (SANTAELLA, 2001).

Na contemporaneidade e no processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias podemos atribuir o paradigma fotográfico à divulgação das obras e ao registro do seu processo de instauração, por meio de fotografias e vídeos divulgados em plataformas digitais, especialmente redes sociais; em determinadas situações as imagens resultantes desse segundo paradigma, resultam em elementos integrantes das obras ou como uma obra em si.

O último paradigma, o pós-fotográfico tem relação com as imagens produzidas diretamente em meios tecnológicos, “[...] resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos” (SANTAELLA, 2001, p. 166). Diferenciando dos outros dois paradigmas anteriores, em relação ao substrato, no pós-fotográfico não há um caráter material, mas, sim, simbólico, a informação; em comparação ao sujeito da produção, nos dois primeiros paradigmas o artista depositava sua subjetividade sobre o material ou a máquina; em contrapartida, no terceiro paradigma o artista articula sua inteligência visual com a inteligência artificial da tecnologia, ocorrendo por meio da interação.

Ilustração dessas misturas pode ser encontrada nos fenômenos artísticos que recebem o nome de hibridização das artes e contemporaneamente aparecem de modo mais cabal nas instalações, onde objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturados numa arquitetura com dimensões, por vezes, até mesmo urbanísticas, responsável pela criação de paisagens signícas que

instauram uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativos e críticos capazes de regenerar a sensibilidade do receptor para o mundo em que vive (SANTAELLA; NÖTH, 2001, p. 183).

Diante dos três paradigmas das imagens e suas formas de produção notamos, principalmente pela habitual hibridação da arte contemporânea, que a articulação de imagens – tanto bidimensionais quanto tridimensionais, é essencial para a criação de uma arte realizadora de transversalidades entre meios, técnicas e ferramentas; subjetividades do artista frente aos materiais e objetos e, sobretudo, articuladora de processos de produção de distintas temporalidades.

Baseado nos paradigmas propostos por Santaella (2001), concluímos que a hibridação entre *Crafts* e tecnologias, é a articulação entre as imagens produzidas no paradigma pré-fotográfico e no paradigma pós-fotográfico, dispondo de imagens opostas em distintos aspectos, fusionadas por meio do processo híbrido. Quando ocorre o registro dessa produção desenvolvida através da articulação do paradigma pré-fotográfico e do pós-fotográfico, por meio de imagens resultantes do paradigma fotográfico ocorre uma hibridação entre os três paradigmas.

Diante da liberdade instaurada na contemporaneidade, o conceito de arte torna-se relativo e singular à subjetividade de cada indivíduo, por conseguinte os artistas estabelecem seus próprios conceitos e modos de trabalho, caracterizando-se pela interdisciplinaridade e a transversalidade de processos distintos, consolidando modos de trabalho e produções artísticas híbridas.

Nessa perspectiva, a conceituação do processo híbrido apresentado é própria do fazer artístico em produção na pesquisa, sendo possível de adequação a produções passadas de outros artistas e adotado na instauração de futuras obras. O propósito da hibridação entre *Crafts* e tecnologias é inter-relacionar processos, técnicas, ferramentas, materiais e meios distintos, principalmente em referência a relação do sujeito frente a esses elementos, separados por séculos de evolução, mas que continuam coabitando o mesmo espaço-tempo.

O processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias possui como pressuposto a valorização das tecnologias primordiais, parâmetro para o desenvolvimento das avançadas tecnologias contemporâneas, propondo uma articulação entre os dois conhecimentos e uma aproximação entre o artista contemporâneo e o artesão.

1.2 CONCEITOS SIMONDONIANOS E O PROCESSO HÍBRIDO

As culturas em geral são repletas de elementos variados, constituindo-se como uma hibridação em constante transformação. No entanto, o elemento principal, para que haja uma específica cultura, é o ser humano; o termo cultura é designado a tudo que é produzido pelo humano em contraposição ao que é dado pela natureza, considerando que somos seres sociais e aprendemos uns com os outros. Assim, o que não é dado pela natureza, o que não é biológico, mas que é produzido pelo humano, consequência da sua vida em sociedade, é cultural; portanto, são culturais seus modos de viver, manusear os materiais e os objetos estabelecidos e criados para determinar uma comunicação entre o homem e o natural, como exemplo, a arte (SANTOS, 2009).

Contudo, para Gilbert Simondon (2020) a cultura constitui-se como um sistema de defesa do ser humano contra as técnicas, numa suposição de que os objetos técnicos não possuem uma realidade humana. Para o autor, a cultura é desequilibrada, pois considera alguns objetos (no caso, os objetos estéticos), conferindo-lhes significações, mas exclui outros, os objetos técnicos, para o mundo sem estrutura que não possui significações, esses utilizados para o desenvolvimento dos objetos estéticos dispendo apenas da função utilitária, de uso.

Um dos intuitos de Simondon é manifestar, através do modo de existência dos objetos técnicos, que as máquinas não são uma ameaça ao ser humano, mas, sim, um elemento essencial de mediação entre o mundo natural e o humano, possibilitando a criação de elementos que virão a pertencer à cultura, os objetos técnico-estéticos, a arte em todas suas linguagens. Nesse sentido, propomos a partir de conceitos simondonianos, desmistificar pensamentos hostis de que técnicas envolvendo tecnologias avançadas, no caso digitais, são superiores a técnicas que exigem um esforço predominantemente manual. Para isso, articulamos aos conceitos desenvolvidos por Simondon (2020), o processo híbrido em utilização nessa poética artística.

O processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias é um hibridismo entre técnicas tradicionais e meios tecnológicos, em síntese seria um trânsito contínuo entre a manualidade atribuída às técnicas tradicionais analógicas, aqui chamadas de *Crafts*, e os mais diversos meios tecnológicos digitais. Até o momento, os *Crafts* utilizados

nessa poética são o Origami, o carimbo artesanal e, em uma visão mais ampla, o desenho manual. Já as tecnologias digitais presentes no processo são relacionadas a *softwares* gráficos, aplicativos móveis de edição de vídeo e *QR Codes*; técnicas e dispositivos fundamentados no conhecimento científico.

Os trabalhos instaurados por meio do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias nesse contexto, são categorizados como objetos-arte, constituindo, em conjunto, instalações artísticas; tais obras são formadas por elementos de origami e imagens inspiradas no Movimento *Op Art*. O processo híbrido não ocorre de forma linear, mas num trânsito de articulações entre manualidade e automatismos, material e virtual, efêmero e durável, imaginável e modelizado e representação e simulação.

1.2.1 Interações de maioridade e menoridade com objetos técnicos

Simondon (2020) afirma que os objetos técnicos podem estar ligados aos indivíduos de duas formas diferentes, denominadas por ele como maioridade e menoridade. A relação de menoridade é caracterizada pelo objeto técnico ser acima de tudo um objeto de uso, indispensável à vida cotidiana fazendo parte do círculo social e do contexto no qual o sujeito se desenvolve; é uma representação concreta, fundamentada na manipulação material, sucedendo uma sensibilidade, além de uma dominação do objeto sobre o indivíduo. É importante destacar que nesse tipo de relação do indivíduo com os objetos técnicos, o saber técnico é implícito, adquirido pelo hábito, e não pelo pensamento ou reflexão no manuseio.

Na relação de maioridade acontece o contrário, existe uma consciência e reflexão no uso dos objetos, baseadas nos meios de conhecimento racional formado pelas ciências; o sujeito tem domínio sobre os objetos, criando uma grande quantidade de relações medidas e um conjunto de características. Assim, Simondon (2020) denomina artesão o sujeito que mantém uma relação de menoridade com os objetos técnicos, e engenheiro o que possuía uma relação de maioridade; bem como de criança e do adulto, respectivamente a cada interação.

As discriminações entre as técnicas ou atribuição de adjetivos como nobre e não nobre, valorizada e desvalorizada sempre estiveram presentes nas sociedades; ao longo da história as técnicas caracterizadas como pertencentes à maioridade ou

menoridade, foram alternando sua categoria entre uma e outra, levando em conta o desenvolvimento tecnológico de cada período.

Essa atribuição de valor às técnicas contribuiu para a formação de um aspecto de parcialidade à cultura que incorpora os esquemas técnicos, reforçando a falta de uma universalidade. Simondon (2020) sugere que o pensamento humano deve estabelecer uma relação de igualdade entre as técnicas, sem a existência de uma denominação técnica que influencie na valorização de umas e na exclusão de outras técnicas no mundo técnico, reconhecido pela cultura de cada época. É preciso descobrir uma unidade do mundo técnico, na qual sejam fundidas as duas relações, maioria e minoridade, formando um sujeito com aspectos tanto de engenheiro quanto de artesão, para, assim, ter a possibilidade de estabelecer uma relação adequada entre o humano e os objetos técnicos.

Assim, a primeira condição para incorporar os objetos técnicos à cultura estaria em o homem não ser inferior nem superior a esses objetos, em poder abordá-los e aprender a conhecê-los, mantendo com eles uma relação de igualdade, de reciprocidade nas trocas; de certo modo, uma relação social (SIMONDON, 2020, p. 146-147).

Nessa perspectiva, o processo híbrido em desenvolvimento pode ser considerado como uma possibilidade para estabelecer essa relação apropriada entre o ser humano, no caso, o artista, com os objetos técnicos. O processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias tem como propósito valorizar com equidade as técnicas, envolvendo ferramentas e tecnologias contemporâneas; atribuir valores iguais tanto no processo de instauração dos trabalhos, quanto na apreciação estética dos resultados; o intuito é articular os resultados advindos das relações de maioria e minoridade, visto que é impossível não associar as duas formas e suas respectivas características com as técnicas em utilização; apesar da continuidade em atribuir os termos aos objetos técnicos, o objetivo principal é usufruir e atribuir significados simultâneos às distintas técnicas.

Nessa hibridação, o artista também se hibridiza, adquire aspectos do artesão na manipulação das técnicas de *Crafts*, cria um afeto sobre os materiais no contato físico direto, trabalhando com respeito às particularidades e propriedades singulares de cada um deles. Isso se dá fazendo uso das ferramentas como uma continuação do seu corpo, no intuito de produzir um objeto estético com intenção e significado; igualmente, adquire características do engenheiro na utilização das tecnologias,

principalmente na formação de uma consciência na prática com os meios, baseada no seu conhecimento científico sobre a máquina utilizada, podendo ser um saber mínimo ou especializado. Deste modo, é possível conceber um novo sujeito, um artista/sujeito técnico produzindo simultaneamente nas duas relações, de modo recíproco.

Retomando as atribuições de técnica aprendida pela criança (minoridade) e pelo adulto (maioridade), podemos constatar a existência de uma causalidade entre as técnicas e a idade da aquisição dos conhecimentos que formam o sujeito técnico. Pela aquisição precoce de uma técnica ainda na infância, mesmo que essa seja pouco racionalizada, o sujeito quando adulto permanece agindo irracionalmente com os objetos técnicos do conhecimento adquirido quando criança; essa técnica é carregada pelo hábito, constituindo os conhecimentos do técnico através de uma habilidade. Suas habilidades são representadas na obra produzida, não na sua consciência ou até mesmo no discurso; seu conhecimento é operante, uma capacidade de fazer, e não intelectual, um saber (SIMONDON, 2020).

Apesar dos aspectos parecerem primitivos, esse tipo de conhecimento técnico possui uma grande quantidade de informações como qualquer outra técnica aprendida por meio de símbolos ou esquemas; o seu fator de primitivismo não deve ser atribuído a uma falta de inteligência, mas, sim, a um rigor, não havendo a possibilidade de retorno à infância após atingir a fase adulta para a aquisição de novos instintos sobre a técnica (SIMONDON, 2020). Assim, seu conhecimento técnico é rígido, mas não havendo a necessidade de permanecer estático, possuindo a possibilidade de ser aperfeiçoado; no entanto, seus aspectos primordiais são submersos ao conhecimento científico nesse aprimoramento.

O conhecimento técnico adquirido na fase adulta é caracterizado por ser impregnado de razão, teor teórico e científico, além de sua universalidade. Os conhecimentos podem ser ligados entre eles, constituindo uma unidade técnica; podemos atribuir a aquisição desse tipo de conhecimento à compreensão, e posteriormente, à utilização das tecnologias digitais.

A articulação das relações de maioridade e menoridade propostas pelo processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, propõe uma unidade entre a universalidade simultânea, presente nas técnicas aprendidas pelos adultos, e a universalidade temporal da aprendizagem técnica da criança. Com essa união é

possível produzir, durante o fazer artístico, um vínculo entre a cultura e o saber, explícitos, respectivamente, na menoridade e na maioridade. Por conseguinte, tais características serão perceptíveis nos resultados desse processo, diante do público, por meio das obras.

No entanto, para o espectador ter consciência suficiente do processo de articulação entre as relações, é preciso, segundo John Dewey (2010), que ele crie sua própria experiência, a qual deve ter alguma relação com as vivenciadas pelo artista, acrescentando que, caso não exista esse ato de recriação das experiências, o objeto não será percebido como uma obra de arte. Simondon (2020) constata que a experiência é constituída pelos corpos da obra e do espectador com o meio deles; a experiência proporcionada pela obra de arte produz um modo de individuação no meio, o qual associa obra, artista e espectador, num montante de partes dos mesmos, que se individualizam (OLIVEIRA, 2010).

Levando em consideração as afirmações de Dewey e Simondon sobre experiência, no processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias as etapas envolvidas na instauração dos trabalhos são tão relevantes quanto os resultados decorrentes delas. Nesse sentido, as técnicas envolvidas na pesquisa no desenvolvimento das obras são registradas, através de fotos e vídeos, compondo um diário virtual de artista, exposto em ambiente virtual – uma rede social. O diário é interligado aos trabalhos físicos, por meio de *QR Codes* que podem ser acessados pelo público no momento de contato com a obra, permitindo com que tenha conhecimento de grande parte das técnicas e objetos técnicos envolvidos na instauração da obra, implícita em sua configuração formal. Proporciona, assim, ao espectador/participante uma experiência de vivenciar os processos envolvidos nos trabalhos.

1.2.2 Hibridização de meios associados

O conceito de meio associado, idealizado por Simondon (2020), tem grande pertinência no atual contexto contemporâneo em que estamos inseridos; suas constatações fazem analogia à condição pós-moderna e à imposição de instabilidade nas mais diversas dimensões da vida, impulso/motivação artística abordada nesta pesquisa. Na dimensão sociocultural, em decorrência da globalização, indivíduos e

objetos são condicionados a formarem novas associações com os meios em que se inserem, ao mesmo tempo em que o meio é construído por eles. Nesse sentido, o meio associado, em síntese, seria uma hibridação de meios, indivíduos e objetos em constante interdependência para manterem sua plena existência ou, como o autor declara, uma transdução entre corpos e meios.

Os corpos e os meios possuem uma relação de mutualidade, adaptam-se e constroem-se uns com os outros; é por intermédio do meio que algo vem a se formar, não existe meio sem corpo e, por conseguinte, corpo sem meio. Assim, não é possível a separação de um corpo e/ou meio, apenas a hibridação de corpos e meios. “Na arte pensar sobre o meio é pensar sobre a produção dos corpos obra e espectador, seus modos de funcionar, suas conexões e associações estabelecidas” (OLIVEIRA, 2010, p. 185).

“O meio associado é mediador da relação entre os elementos técnicos fabricados e os elementos naturais em cujo seio funciona o ser técnico” (SIMONDON, 2020, p. 106). Nesse sentido, na arte, o meio associado é o montante entre o meio tecnológico e o meio geográfico em que a obra se encontra, tal atmosfera de modo algum é estável, sendo um meio no decorrer da instauração do trabalho pelo artista e outro diferente, porém semelhante, na fruição pelo espectador. Portanto, o meio é existente através da mediação do humano, artista e público, e suas individualizações, resultando na obra de arte como um objeto tecno-estético.

Dois pensamentos se cruzam na construção da obra de arte como um objeto tecno-estético: um pensamento que anseia por dar forma, o técnico; e um pensamento que se estende na totalidade, o estético. Assim, refere-se a obra de arte como um objeto tecno-estético em suas dimensões técnicas e estéticas (OLIVEIRA, 2010, p. 186).

A partir de uma tecnologia, independentemente de ser avançada ou primordial, novas possibilidades podem surgir na forma como são utilizadas pelos indivíduos, as singularidades e os elementos pertencentes a dado meio associado relacionando-se ao corpo, formando novos meios de expressar suas qualidades e de serem utilizados; tal característica é atribuída, por Simondon (2020), como tecnicidade.

Diante do exposto, o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias visa articular as tecnicidades dos objetos técnicos na utilização de tecnologias digitais; bem como a tecnicidade do indivíduo presente nos trabalhos artesanais. Pela existência de particularidades nos dois casos, há meios associados distintos, que através das obras

serão vinculados, formando um novo meio associado, levando em consideração o meio do artista, quando artesão nas técnicas de *Crafts* e quando engenheiro – técnico na utilização das tecnologias digitais no momento de instauração dos trabalhos.

A instauração dos trabalhos por meio do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias é constituída em duas etapas, uma envolvendo a técnica de dobradura de papel, o Origami, e outra, na construção de imagens inspiradas no Movimento da *Op Art*, partindo de princípios do Design de Superfície⁵. Nessa segunda etapa pode ocorrer novamente outro processo híbrido, atrelado ao desenho manual e à manipulação digital das imagens nos *softwares* gráficos. Percebemos que, em cada etapa, por suas diferenças relacionadas ao tipo de tecnologia, analógica e digital, estão envolvidos variados meios associados; contudo, esses meios são articulados por intermédio do processo híbrido no decorrer da prática artística, resultando em trabalhos com um novo meio associado, um montante dos meios associados das etapas anteriores.

Na técnica de Origami, o meio associado é estabelecido pela articulação das propriedades do material utilizado na técnica, o papel e o artista como um artesão. Nesse sentido, é atribuída, sobre o papel, a subjetividade do artista, através do contato físico direto com o material; a técnica de Origami tem o caráter de absorver a subjetividade de quem está desenvolvendo as dobraduras, por ser realizada manualmente e por exigir um esforço, tanto físico quanto mental, exigindo concentração, conhecimento da técnica e de princípios matemáticos.

Nessa perspectiva, percebemos uma articulação das relações de maioridade e menoridade, pois o saber da técnica de dobradura na cultura de sua origem, a japonesa, é adquirido pelo hábito, pela manualidade, constituindo-se como uma habilidade, sendo uma tradição repassada por gerações; contudo, na contemporaneidade essas características permanecem, mas são conjugadas com o conhecimento científico, o que permitiu o desenvolvimento de novos tipos de dobraduras. Podemos dizer, em termos simondonianos, que houve um aprimoramento da técnica de uma época a outra, ou seja, a tecnicidade do Origami, presente no conjunto de dobraduras tradicionais, foi deslocada para a

⁵ Sobre o assunto Design de Superfície, remeter-se aos apontamentos feitos pelo autor em texto no Apêndice B, "Princípios do Design de Superfície".

contemporaneidade, formando um novo conjunto, o das técnicas contemporâneas de dobradura.

Apesar de todos elementos resultantes da dobradura de papel serem modelizados e terem a possibilidade de serem reproduzidos inúmeras vezes pela mesma pessoa ou por outras, cada nova dobradura resultante é única, a subjetividade que é atribuída ao papel pode ser diferente em cada contexto geográfico ou sociocultural; essa variação de subjetividade interfere no resultado de cada um dos elementos, apesar de, muitas vezes, não ser visível na configuração formal do origami. Assim, em cada elemento de origami presente nas obras há um (sub)meio associado, integrando o meio associado total da obra.

A etapa de construção das imagens é bifurcada de dois modos: um, iniciando com o desenho manual e finalizando-se no *software* gráfico; outro, acontecendo totalmente no ambiente virtual, mas ambos resultando em imagens digitais. Portanto, no primeiro modo, o meio associado às imagens em construção vai se hibridizando, pois, em princípio, parte do meio tecnológico envolvido no desenho manual e nas ferramentas: papel, lápis/grafite, régua e o meio geográfico, no caso analógico; posteriormente, a imagem do desenho manual é digitalizada, localizando-se agora em um meio tecnológico virtual, onde a imagem é finalizada, seguindo os princípios do Design de Superfície em *software* gráfico, presente na máquina/computador, reunindo todas as ferramentas utilizadas anteriormente, mas de forma imaterial. Na passagem de um meio a outro, do analógico para o digital, esses meios vão se hibridizando, pois apesar da imagem resultante ser digital, ela permanece com aspectos dos primeiros objetos técnicos envolvidos na sua construção, no entanto, articulando-se com os aspectos do meio digital.

O outro modo de construção das imagens acontece totalmente em meio digital, no *software* gráfico, um objeto técnico que preservou a tecnicidade de outros inúmeros objetos técnicos analógicos, reunindo todos em um único conjunto técnico. As ferramentas que eram, de certa maneira, integradas ao corpo do indivíduo, e precisavam de uma vivência de habilidades para serem utilizadas “corretamente”, estão agora reunidas em um meio virtual, sendo que para serem usufruídas, o usuário deve ter um mínimo de conhecimento científico (e experiência prática) sobre seu funcionamento.

No processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias a hibridação entre as técnicas artesanais - *Crafts* - e as tecnologias digitais ocorre diretamente na forma como as imagens digitais inspiradas na *Op Art* são aplicadas sobre os elementos de origami. Novamente o processo se bifurca em duas partes, as imagens são aplicadas sobre os elementos de origami através da impressão digital e do carimbo artesanal; assim, como são objetos técnicos distintos, por conseguinte, meios associados diferentes, integrando-se ao meio associado dos origamis. Na impressão das imagens sobre o papel que origina os origamis, tanto de forma artesanal quanto digital, incorpora-se sobre a superfície dos elementos o meio associado dessas técnicas.

Por meio do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias é possível articular técnicas e meios analógicos e digitais, vinculando meios associados distintos na perspectiva de criação de um ou mais novos meios associados nas obras de arte, resultantes desse processo; levando em consideração que, apesar das inúmeras etapas de instauração, passagens de um meio a outro, os resultados do processo preservam características dos meios no qual se deslocaram e dos sujeitos artesão e engenheiro.

As linguagens e objetos técnico-estéticos são fruto e pertencentes à cultura vinculada ao contexto ou meio associado em que se desenvolve. Nessa perspectiva, deve haver uma compreensão de que todas as técnicas, independentemente de serem analógicas ou digitais, primordiais ou avançadas, são potencializadoras da produção em Arte. É relevante destacar que assim como as máquinas - tecnologias - são uma ponte entre o homem e o mundo natural, a arte é um veículo de expressar visões de mundo construídas por um sujeito a outros conjuntos de indivíduos, criando uma rede de relações sociais, constituindo uma parte da cultura.

1.3 DESDOBRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS

A fim de tornar mais clara a compreensão do processo híbrido, expõe-se, detalhadamente, todos os procedimentos envolvidos na instauração de duas obras “Desdobramentos Contemporâneos” e “Profusões”, assim como são expostos os desdobramentos possíveis dos elementos compositivos dos trabalhos.

O trabalho “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 1) dá nome à pesquisa, assim como exprime por completo o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias; a

escolha do título da obra e, por conseguinte, principalmente da pesquisa, está relacionada às palavras em utilização que fazem referência à grande maioria dos tópicos abordados.

Figura 1 – “Desdobramentos Contemporâneos”



Fonte: Autor, 2021.

O termo desdobramentos é utilizado em função de aludir imediatamente à técnica de dobradura de papel, o Origami, principal elemento material dos trabalhos em desenvolvimento. A palavra também faz referência, em um sentido mais poético,

às variações visuais atreladas às imagens inspiradas no Movimento *Op Art*, “desdobrando” novas percepções visuais através das ilusões ópticas; assim como produz uma alusão aos aspectos impostos pela condição pós-moderna, estímulo para o desenvolvimento da pesquisa. Em última instância, relaciona-se ao trânsito ocorrido no processo híbrido, “desdobrando” uma nova informação ou elemento. Já o termo “contemporâneos” presente no título, qualifica a hibridação atual da arte, discutida na pesquisa e, sobretudo, intensifica o contexto motivacional para a produção artística pertinente à vida sociocultural instituída na contemporaneidade ou Pós-Modernidade, como é mencionado no decorrer da pesquisa.

Para o desenvolvimento do trabalho, em um primeiro momento foi feita uma pesquisa em meios eletrônicos, com o intuito de selecionar modelos de origamis que poderiam ser apropriados e, posteriormente, ressignificados por meio do processo artístico. Para essa proposta foi selecionado um modelo de dobradura que resulta em um origami piramidal (Figura 2), a seguir, foram feitos estudos com protótipos para escolha do papel e gramatura mais adequados ao origami, assim como decidiu-se trabalhar com três dimensões da mesma dobradura, visando criar um ritmo e uma unidade visual proporcionada pelas diversas possibilidades de montagem, levando, ainda, em consideração que a grande maioria dos trabalhos em desenvolvimento na pesquisa possuem inúmeras peças semelhantes, justamente pela variedade de desdobramentos que cada trabalho pode produzir na exibição em ambientes diferentes.

Após os estudos preliminares das dobraduras, foram desenvolvidas as imagens com inspiração na *Op Art* (APÊNDICE C), para os origamis das duas dimensões menores foram produzidas, seguindo princípios do Design de Superfície, padrões formados por módulos de desenho manual (Figura 3), posteriormente, digitalizados e finalizados em *software* gráfico, resultando em imagens digitais, porém, mantendo alguns aspectos da manualidade do desenho inicial. Já para os origamis maiores as imagens foram produzidas diretamente no *software* gráfico.

A hibridação na formação dessas imagens está presente em duas etapas. Em uma, no desenvolvimento das imagens, no caso, no processo que tem início no desenho manual e término no digital. Na outra etapa, na aplicação dessas imagens digitais na superfície dos papéis que originaram os origamis; nessa proposta para os origamis menores optamos pela impressão digital, resultando em imagens materiais

verossimilhantes às digitais, desdobrando-se de um ambiente, onde se encontravam virtualmente, para outro, na forma física. A decisão de se utilizar, nesse momento, da impressão, é relacionada à quantidade de aplicações que podem ser feitas sobre as folhas de papel em um curto espaço de tempo, permitida pela tecnologia presente nas impressoras.

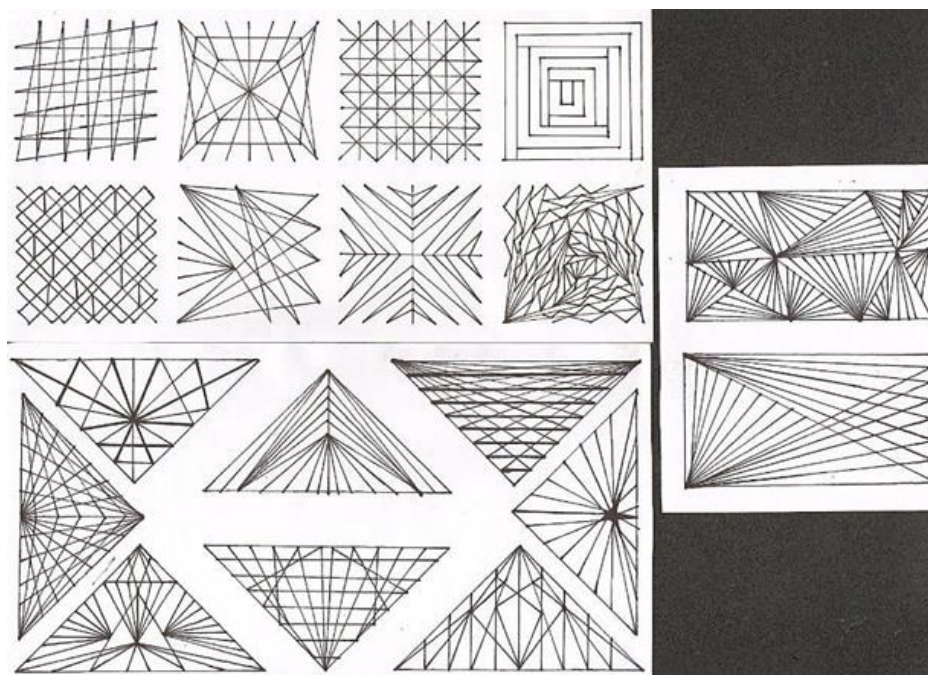
Figura 2– Origamis piramidais, “Desdobramentos Contemporâneos”.



Fonte: Autor, 2021.

No entanto, para os origamis de dimensões maiores decidimos utilizar da técnica de carimbo artesanal, levando em conta que seria a melhor opção em custo benefício, pois seriam grandes quantidades de impressões, caso se optasse pela impressão como anteriormente, em papéis de grande dimensão, resultando em um valor exorbitante ou que, muitas das vezes, não é encontrado em qualquer gráfica. Tais problemáticas não prejudicaram a poética, ao contrário, enriqueceram-na, acrescentando mais um *Craft* ao processo híbrido, além do Origami e do desenho manual já presentes, possibilitando assim, novos desdobramentos.

Figura 3– Módulos de desenho manual.



Fonte: Autor, 2020.

Os carimbos (Figura 4) são produzidos a partir das imagens que foram construídas diretamente no *software* gráfico (Figura 5). Eles são formados por uma base de isopor e elementos de E.V.A⁶, construindo a imagem com relevos e/ou com espaços vazados. Reproduz-se as imagens digitais através da manualidade atribuída à construção dos carimbos, desdobrando a rigidez presente no *software* e no modo de repetição do módulo pelos princípios do Design de Superfície, em uma imprecisão característica da técnica do carimbo. Após a aplicação das imagens de *Op Art*, pelos dois modos descritos na superfície dos papéis, é realizada a dobradura.

O processo resultou em um objeto-arte (Figura 6), composto ao todo por 220 elementos de origami, sendo 84 pequenos, 94 médios e 42 grandes. A unicidade de cada elemento permite inúmeras possibilidades de montagem do trabalho adaptando ou modificando em função do ambiente expositivo, no entanto, o valor estético do trabalho está presente na unidade visual criada quando os elementos formadores do trabalho são vistos em conjunto, como um todo inseparável.

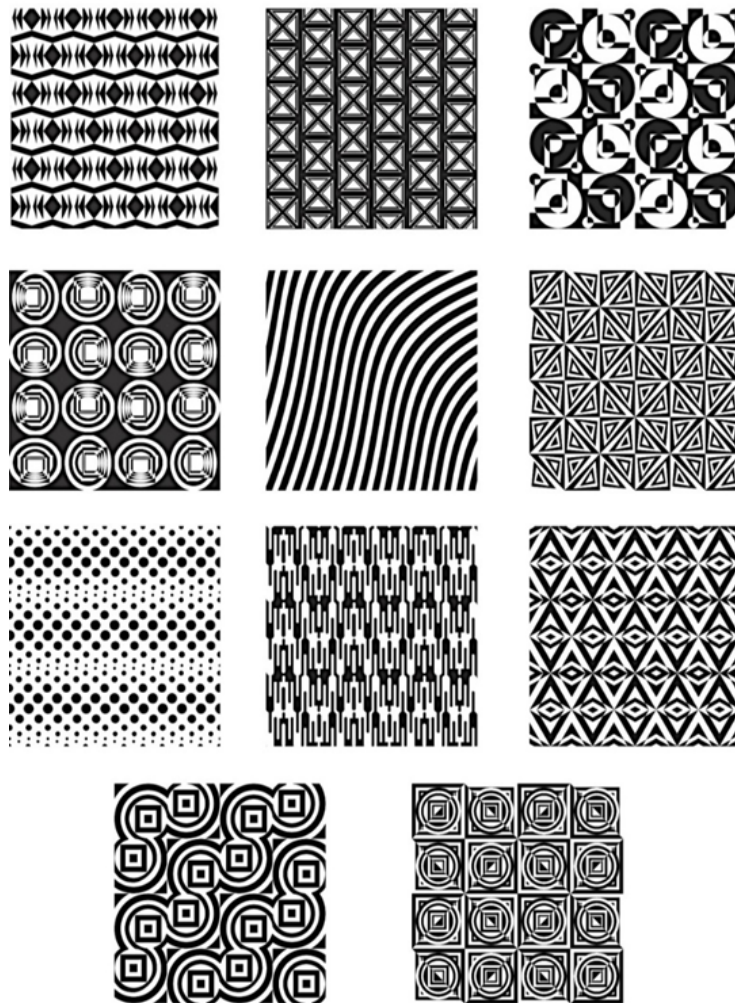
⁶ “E.V.A”, em português, é a sigla de acetato-vinilo de etileno que deriva do inglês: *Ethylene Vinyl Acetate* ou etileno acetato de vinila”. Usado para distintas finalidades, incluindo o artesanato. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Espuma_vin%C3%ADlica_acetinada

Figura 4– Carimbos artesanais.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 5– Padrões digitais.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 6– Visão frontal, “Desdobramentos Contemporâneos



Fonte: Autor, 2021.

Como foi descrito anteriormente a instauração do trabalho é composta por inúmeras etapas, no entanto, imperceptíveis na configuração formal da obra; constatando que na atual pesquisa a produção artística (obra) resultante do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias não é apenas o único “resultado” concebido. As etapas cercadas de procedimentos são partes constituintes do trabalho, apesar de não estarem explícitas. Assim, criamos um perfil em uma rede social (Instagram) para registrar, através de fotos e vídeos, algumas dessas técnicas, permitindo ao espectador ter conhecimento do processo instaurador da obra, além de alguns outros elementos virtuais dos trabalhos (APÊNDICE D). Para que isso seja realizável, utilizamos *QR Codes* no trabalho físico, que direcionam para esse perfil digital.

Na obra “Desdobramentos Contemporâneos”, os *QR Codes* estão presentes na superfície dos origamis piramidais de maior dimensão, os que contêm imagens aplicadas pelo carimbo artesanal, por ser a obra mais abrangente da pesquisa e ter o mesmo título, os códigos direcionam em sua maioria para o perfil como um todo, não apenas para postagens específicas da obra; assim, dando uma visão mais ampla da pesquisa artística como um todo e dos outros trabalhos envolvidos.

A obra exposta com todos seus elementos cria uma unidade visual (Figura 7) na qual as diferenças produzidas no decorrer da aplicação das imagens digitais sobre o papel se diluem; a exatidão da impressão digital e a imprecisão do carimbo artesanal se mesclam na totalidade do trabalho, hibridizando um novo elemento formado por

partes semelhantes, mas com características singulares; contudo, esses aspectos únicos se sobressaem quando cada elemento é analisado separado do conjunto.

Figura 7– Detalhe “Desdobramentos Contemporâneos”.



Fonte: Autor, 2021.

O processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, utilizado na instauração dos trabalhos vinculados a essa pesquisa, proporciona sub hibridizações no seu desdobrar. Além da hibridação principal, proposta pela articulação das técnicas manuais de dobradura de papel com a utilização de tecnologias digitais na produção das imagens, que resultam nos trabalhos físicos, entrelaçando as duas propostas, acontece outro tipo de hibridação entre *Crafts* e tecnologias no momento de construção das imagens de *Op Art*, iniciando no espaço físico e finalizando-se ou não no espaço virtual. A isso, segue-se outra hibridação, vinculada à anterior, no que diz respeito à aplicação dessas imagens sobre o papel, podendo ser através da impressão digital ou com os carimbos artesanais. Decorrendo também, o acesso, por meio dos *QR Codes*, às imagens em animação presentes nos origamis; apesar de serem técnicas distintas, elas se hibridizam na apresentação dos elementos, quando são justapostas formando uma nova e singular informação, trazendo a interconexão dos aspectos de duas ou mais técnicas.

Constatamos que o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias realiza uma hibridação entre conhecimentos da Arte e do Design, em específico os do Design de

Superfície, além da ciência envolvida de forma explícita ou implícita em cada seguimento; acontece ainda uma hibridação de temporalidades vinculadas às técnicas ancestrais de *Crafts* e as tecnologias digitais, articulando-se no intuito de criar um novo elemento, no qual as diversas temporalidades são valorizadas com equidade, assim como os aspectos específicos de cada uma das técnicas; por fim, são hibridizados, na configuração final dos trabalhos, os espaços físico e digital, articulação tão pertinente à contemporaneidade.

Em outra perspectiva a obra “Profusões” (Figura 8), também explora o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias e os desdobramentos a partir dos elementos compositivos. A obra investiga a criação e a aplicação das imagens inspiradas no Movimento *Op Art*, em ambientes e de modos distintos. O trabalho consiste em um painel, formado por 250 origamis individuais, em formato quadrado, desenvolvidos partindo de um modelo de dobradura denominado *tato*, caracterizado por sua bidimensionalidade; na superfície dos origamis estão presentes 100 variações de imagens de *Op Art* (APÊNDICE D), sendo a reunião da grande maioria dos padrões desenvolvidos e presentes nas demais produções artísticas da pesquisa.

Figura 8– “Profusões”.

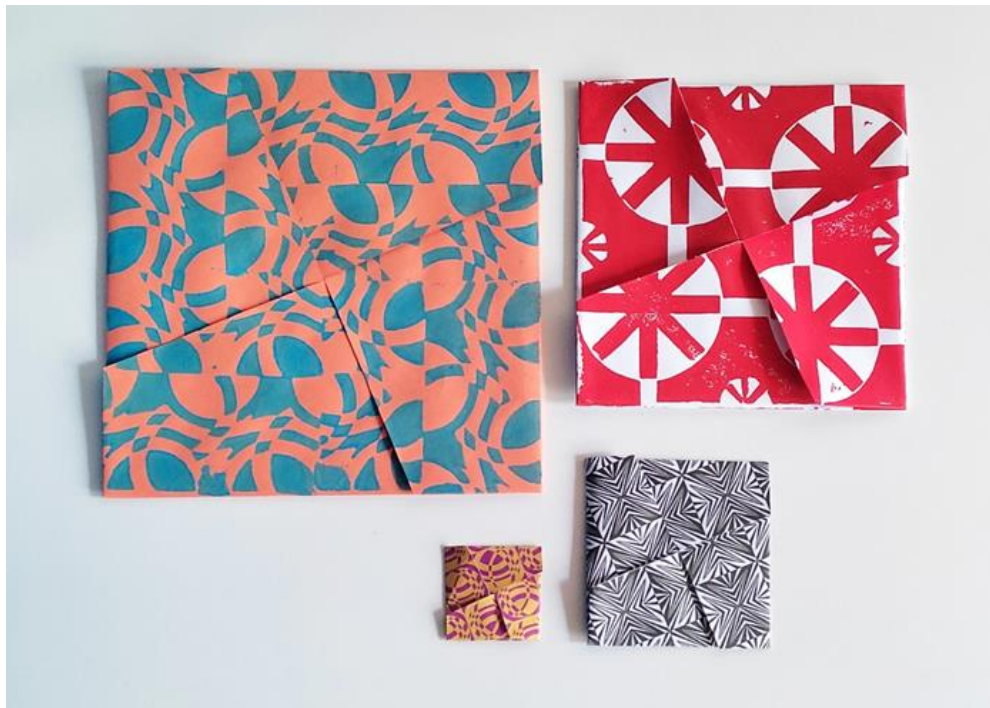


Fonte: Autor, 2022.

Os elementos possuem 4 variações de dimensão (Figura 9) e algumas variações de cor de papéis utilizados na dobradura. Os origamis de maior dimensão

(18x18cm) possuem imagens aplicadas por meio de carimbos artesanais, tais imagens foram desenvolvidas diretamente no ambiente virtual, com o auxílio de *software* gráfico, posteriormente, materializadas em carimbos; essas imagens e carimbos são os mesmos presentes nos elementos da obra “Desdobramento Contemporâneos” (Figura 1, p. 36). Para esses elementos utilizou-se de papéis, tanto coloridos quanto brancos, buscando o contraste de cores entre o papel e a tinta aplicada no carimbo, visando ressaltar as formas das imagens.

Figura 9– Dimensões origamis, “Profusões”.



Fonte: Autor, 2022.

Uma das dimensões de tamanho intermediárias (13,5x13,5 cm) dos elementos, também possuem imagens aplicadas por meio de carimbos (Figura 10). Assim como nas anteriores, as imagens foram desenvolvidas em ambiente virtual e, posteriormente, reproduzidas em carimbo, neste caso as imagens são as mesmas presentes na obra “Ambiguidades” (Figura 19, p. 57). No entanto, neste caso, os padrões foram aplicados sobre papel branco e com cores de tinta diversas, pretendendo criar espaços de respiro visual, no momento em que os 250 elementos estarão em conjunto.

Figura 10 – Carimbos, “Profusões”.



Fonte: Autor, 2022.

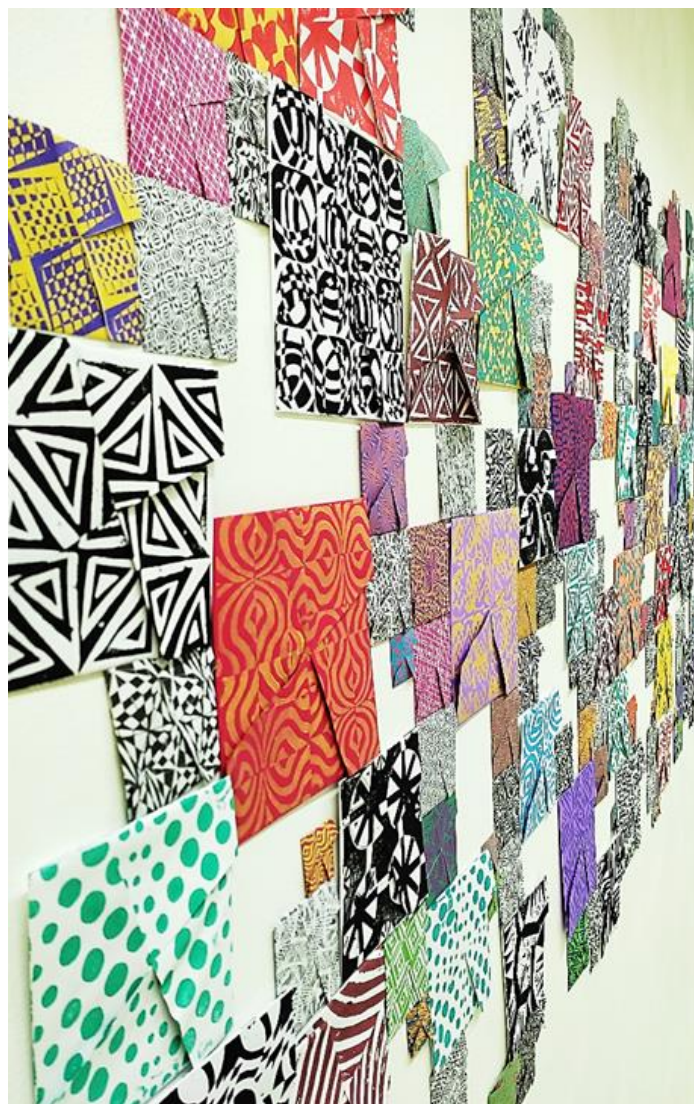
As outras dobraduras de tamanho intermediário (7,5x7,5 cm), possuem imagens aplicadas por meio da impressão, as mesmas presentes no trabalho “Descobertas Instáveis” (Figura 30, p. 77), desenvolvidas dentro do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, transitando sua instauração pelos ambientes virtuais e meio analógico; já os origamis de menor dimensão (3,5x3,5 cm), contém imagens aplicadas por impressão e desenvolvidas diretamente no *software* gráfico, sendo as mesmas que serviram como base para o desenvolvimento dos carimbos presentes nos elementos com dimensão de 13,5x13,5 cm.

O trabalho recebe o título de “Profusões” em decorrência da sua abundância de imagens, resultando inúmeras formas e cores, bem como repetições, que são a base para a criação dos padrões inspirados na *Op Art*, da mesma forma que faz referência à repetição do formato dos origamis; igualmente, a quantidade de elementos compositivos também faz alusão ao título (Figura 11).

Nesta obra, decidimos reunir em um único trabalho a grande maioria das imagens referenciadas no Movimento *Op Art*, desenvolvidas no decorrer da pesquisa, visando a visualização em conjunto das mesmas, objetivando criar uma unicidade visual e estética, resultando, quando agrupados, em um elemento novo e único. A

reutilização das imagens, já presentes em outros trabalhos, é resultado da proposta da pesquisa, que envolve desdobramentos dos elementos compositivos dos trabalhos instaurados, projetando a criação de diversas configurações a partir dos mesmos itens. Tal proposição acha-se ligada estritamente ao contexto motivador desta prática artística, a condição pós-moderna; isso se dá fragmentando as informações visuais, caracterizando os trabalhos como instáveis formalmente, devido às inúmeras possibilidades de organização, decorrentes da unicidade tanto das imagens quanto dos origamis, ocorrida no processo de instauração das obras. Contudo, essa unicidade só é explorada na instalação dos trabalhos, sendo que, em conjunto, os elementos são compreendidos em sua totalidade como apenas uma única informação.

Figura 11 - Detalhes, "Profusões".



Fonte: Autor, 2022.

Nesse sentido, a montagem da obra “Profusões” (Figura 12), ocorre na parede do espaço expositivo, dispendo as peças de forma ordenada, alternando as dimensões dos elementos. Neste trabalho, devido às dimensões variadas dos origamis, não há um encaixe perfeito entre os elementos, o que torna visualmente o trabalho e a sua montagem dinâmica; deste modo, formam-se alguns espaços vazios que tornam a visualização do painel mais clara, por conseguinte, das imagens.

Figura 12 - – Montagem, “Profusões”.



Fonte: Autor, 2022.

Forma-se um painel híbrido de imagens, que são aplicadas de formas distintas, mas, em conjunto, as diferenças de aplicação se diluem na profusão de formatos e cores, o que se alia à ilusão criada pela repetição dos origamis compositivos do trabalho, bem como dos aspectos ópticos das próprias imagens. Objetivamos a construção de uma obra, na qual o espectador vivencie o trabalho como uma experiência, percorrendo, fisicamente e visualmente, toda a extensão do painel, na perspectiva de visualizar por completo a profusão das 100 variações de imagens que compõem a obra.

2 ECLETISMO PÓS-MODERNO

O ecletismo normalmente é relacionado a um pensamento, gosto ou filosofia instável ou sem critérios, uma mistura confusa de elementos, resultando em um conjunto de escolhas que não se fundamentam em uma visão coerente. O termo e sua conceituação, determinada no período do Modernismo, intensificaram a ideia de que é preciso focar as forças de interesse em apenas um tipo de informação, neste caso, em somente um determinado tipo de arte para fugir da problemática do *kitsch*, por não possuir uma identidade forte e original, ou ao menos reconhecível. O discurso anti eclético seguia as premissas da Modernidade, com definições claras dos limites de cada um dos componentes, possibilitando e facilitando a identificação das produções dentro de um determinado rótulo, vinculados a uma estereotipação cultural, na perspectiva de uma narrativa linear da Arte, onde cada obra se definia por sua relação com as seguintes e com as anteriores; toda obra que tentasse sair dessa narrativa linear e purista era considerada eclética, portanto, sem definição, coerência e valor significativo (BOURRIAUD, 2009).

Com o advento da Pós-Modernidade e as mudanças artísticas e estéticas propostas pelo Pós-modernismo, a concepção moderna de ecletismo não era mais coerente, visto o novo momento em que a cultura se situava. Um período de liberdade da linearidade histórica, no qual o artista poderia recorrer ao passado como fonte de inspiração e ressignificação, articulação de estilos e técnicas livre de estereótipos e, sobretudo, a maior mudança de uma concepção de ecletismo de um período ao outro, foi a atribuição de valores iguais entre diferentes elementos, em consonância com a dissolução das fronteiras entre alta e baixa cultura. Nesse sentido, as obras contemporâneas e os processos de instauração ecléticos caracterizaram-se pelo nomadismo, a permanente mudança de referencial, novas perspectivas sobre ideais históricos, busca constante por reformulações, hibridações e equivalência entre as culturas e seus elementos (BOURRIAUD, 2009).

É nesse sentido e dentro da perspectiva do ecletismo, que a pesquisa poética em desenvolvimento se constrói, abordando conhecimentos e elementos de culturas distintas, no entanto, possíveis de articulação, visto a liberdade da arte contemporânea, do que decorre a infinidade de diversidades das produções.

A *Op Art* e o Origami se articulam na poética partindo do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, cada um dos tópicos de estudo é contaminado pelo outro, procedendo uma ressignificação, trazendo-os para a contemporaneidade e para o ambiente artístico, além das demais redefinições propostas.

2.1 ORIGAMI: DESLOCAMENTO POÉTICO

No contexto da Arte contemporânea e da Pós-Modernidade, inúmeros elementos culturais que a princípio eram, restritos e conhecidos apenas pela sociedade na qual estavam inseridos desde os seus primórdios, começaram a ser difundidos gradativamente em outros territórios e contextos socioculturais, adaptando e modificando suas essências. Tal fenômeno aconteceu com a milenar técnica de dobradura de papel, o Origami, ao longo de sua história que acompanha a evolução da manufatura do papel. A técnica tradicionalmente vinculada à cultura japonesa, começou a se propagar progressivamente pelo território global, chegando à contemporaneidade, período no qual tornou-se mundialmente conhecida e praticada nas mais variadas culturas, caracterizando-se como pertencente à cultura de massa global.

Apesar de tornar a técnica conhecida, a inserção do Origami em outras culturas trouxe algumas problemáticas em relação a sua atribuição pelas variadas sociedades. Em seu contexto original, o Japão, o Origami era admirado e praticado como uma arte; nos primórdios de sua criação, era tão sagrada sua feitura que ficava restrita apenas a cerimônias religiosas ou festivas, e suas representações eram vinculadas a símbolos significativos da cultura japonesa. Com o decorrer dos anos a técnica foi se modificando na sociedade, mas o respeito e a subjetividade atribuídos às representações, à técnica e ao material envolvido permaneceram (MCARTHUR; J. LANG, 2013).

O Origami no Japão é considerado como uma arte, uma linguagem artística submergida em significados. No entanto, com a globalização do Origami ele ganha conotações que, de certo modo, desvalorizam e deslegitimam-no como técnica e como uma arte, sua rica história e significados são esquecidos e substituídos por atribuições que não deixam de serem verdadeiras, mas menosprezam a técnica se comparado a sua tradição original (MCARTHUR; J. LANG, 2013).

É inevitável que tais mudanças de atribuições não aconteçam no deslocar-se de uma cultura a outra, porém, a valorização histórica e o respeito deveriam ser considerados. Nessa pesquisa, objetivamos reconhecer a técnica genuinamente e, sobretudo, respeitar as limitações e propriedades do material base para o exercício da técnica, no caso o papel.

Apesar de todas problemáticas conotativas envolvidas na definição da técnica, ela vem sendo investigada nos mais variados campos do conhecimento, servindo como inspiração para o desenvolvimento de satélites espaciais, robôs dobráveis utilizados pela medicina e, sobretudo, sendo utilizada nos campos da Arte e do Design como referência. Na poética em desenvolvimento, o intuito é deslocar a técnica de dobradura de papel e os elementos resultantes dela, o Origami, para o contexto artístico, desvinculá-los por um tempo limitado da cultura de massa, tornando esses elementos uma forma de arte, um modo de expressar as questões do mundo contemporâneo, assim como era quando de seu surgimento na cultura japonesa.

O objetivo central é apropriar-se da técnica e de seus resultados, transformando-os em elementos estéticos integrantes de uma proposta artística. Nesse sentido, utiliza-se a técnica como usualmente, porém, apropriando-se de modelos de dobraduras já existentes, na perspectiva de produzir um novo elemento, hibridizando a sua superfície (folha de papel) com a *Op Art*, conferindo nova visualidade, atribuída à disposição gerada na instalação, na qual o Origami não é visto como uma peça unitária, mas como um conjunto visual de elementos, constituindo uma nova informação composta por inúmeros origamis semelhantes, desvinculados de suas funções originais construídas no processo de deslocamento cultural, porém, preservando sua essência como técnica e arte próprias de sua cultura original.

Dentro da hibridação utilizada nessa poética, o processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, o Origami se caracteriza como um *Craft*, associado à sua execução totalmente manual, à tradicionalidade dentro de uma cultura específica e sua ancestralidade mantida na contemporaneidade. A subjetividade atrelada a sua prática é intensificada na pesquisa, levando em consideração que as obras produzidas são formadas por inúmeras peças de origami, cada elemento possui sua singularidade, apesar de partirem do mesmo modelo de dobradura.

A subjetividade atribuída a cada folha de papel é visível nas marcas deixadas pelos resíduos naturais dos dedos, a identidade do artista é impressa nesse processo,

como nos amassados produzidos no decorrer da técnica, enfatizando a fragilidade do material. Todos esses aspectos contribuem para que cada dobradura seja única, ainda considerando que nem todos os elementos são produzidos no mesmo espaço de tempo, são horas de trabalho manual que culminam em obras híbridas de sentimentos, expectativas e descobertas, representadas por cada origami que compõem a obra como um todo.

Alguns artistas contemporâneos investigam em suas poéticas os aspectos do Origami, enfatizando diversos pontos em articulação às variadas linguagens artísticas, atribuindo valor estético à técnica. Um dos maiores exemplos de investigação do Origami respeitando sua essência é a artista francesa Mademoiselle Maurice; sua produção utilizando a técnica decorre do período em que morou no Japão, quando em 2011, vivenciou a devastação causada por terremotos e tsunamis; tal experiência trágica serve como motivação em seus trabalhos. Sua produção é centrada em intervenções urbanas em muros, metrô, escadarias e fachadas de residências e comércios locais, como na monumental “cycles lunaires” (Figura 13); seus trabalhos não se limitam apenas a seu país de origem, possuindo obras produzidas em todos continentes (MAURICE, 2017).

Figura 13– “cycles lunaires”, Mademoiselle Maurice, 2016.



Fonte: <https://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/un-mur-de-2000-m2/>

Mademoiselle Maurice utiliza com mais frequência o Origami tradicional, confeccionado em papel, contudo, emprega outros materiais como tecidos e dobraduras em metal. Suas obras possuem inúmeras dobraduras, predominantemente em formato de pássaros, inspirados na tradicional história de Sadako Sasaki e seus mil *tsurus*⁷, através da grande quantidade de origamis a artista produz painéis formando outras imagens, nos quais os origamis são espécies de linhas e pontos para Maurice. Por meio de seus trabalhos, ela expressa questões sociais que permeiam o contexto no qual a obra é executada, possuindo, em alguns casos, a ajuda da comunidade local para a produção das dobraduras. O trabalho “Tiger” (Figura 14), de 2017, é uma manifestação contra o comércio ilegal de tigres (MAURICE, 2018).

Figura 14– “Tiger”, Mademoiselle Maurice, 2017.



Fonte: <https://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/wwf-tiger-beer/>

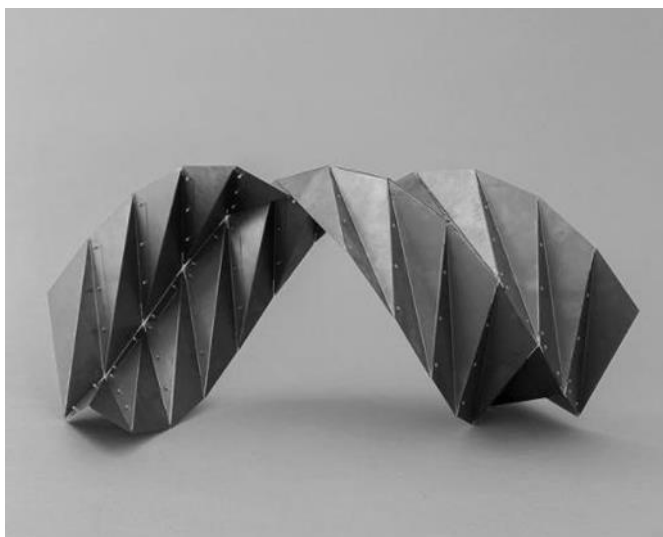
A produção de Maurice explora a delicadeza e efemeridade do Origami em contraste com a rigidez das superfícies no qual são instalados, o colorido das peças atrai a atenção do público que passava diariamente despercebido pelos locais antes da intervenção. A artista utiliza o Origami em sua essência como o principal elemento

⁷*Tsuru* é uma das dobraduras de Origami mais tradicionais, representa uma ave sagrada do Japão, simbolizando saúde, felicidade, sorte e longevidade; a dobradura se popularizou com a história de Sadako Sasaki, menina que sofreu com a radiação de bombas atômicas e, no hospital seguiu a lenda de dobrar os mil *Tsurus*, mentalizando a realização de um pedido no fim das dobraduras (MCARTHUR; J. LANG, 2013).

de suas obras, através deles produz outras imagens quando visualizados a distância, ao mesmo tempo em que são evidenciados como unidades, quando o trabalho é visto de forma aproximada.

Diferente de Mademoiselle Maurice, o artista mexicano David Troice não utiliza o Origami em papel, mas desenvolve dobraduras em aço; sua produção é centralizada na linguagem da escultura, investigando as dobras características da técnica em papel, reproduzidas em outro tipo de material, o aço, como pode ser visualizado na obra de 2020, “R1” (Figura 15), na qual, devido ao deslocamento da técnica de um material a outro, aspectos do Origami são preservados e outros novos, instaurados.

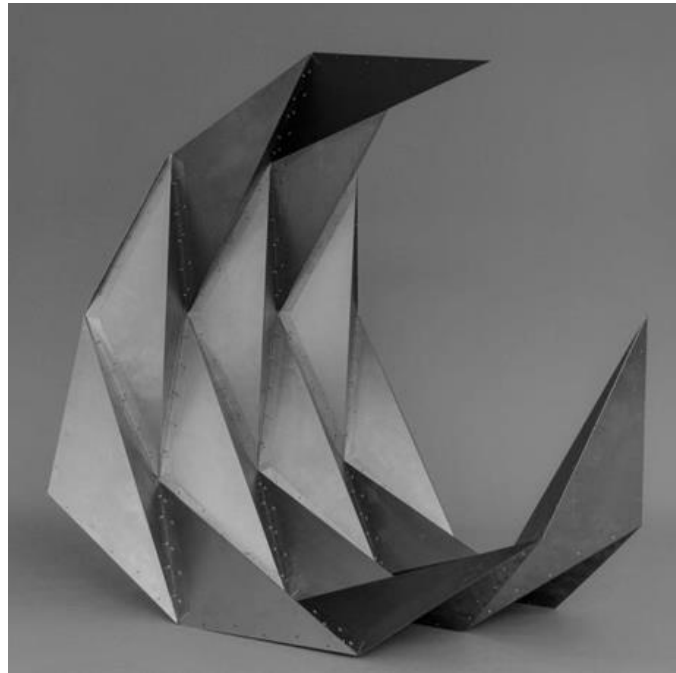
Figura 15– “R1”, David Troice, 2020.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CDXAvHpnBIG/>

Seus trabalhos possuem variadas dimensões, indo de pequenas peças decorativas à gigantescas esculturas externas; sua prática artística tem inspiração em uma das vertentes contemporâneas do Origami, no caso a Tesselação, nesse tipo de Origami são enfatizadas as dobras produzidas no papel, deixa-se de ter atenção a representação de uma figura; são dobraduras que necessitam de grandes estudos matemáticos, pois resultam em padrões geométricos apresentados no papel através de relevos, ou na linguagem da técnica de dobradura, como as dobras montanha e vale, evidentes em “Ziggy Stardust” (Figura 16).

Figura 16– “Zygy Stardust”, David Troice, 2020.



Fonte: https://www.instagram.com/p/B_LYIBIHEDX/

Nos trabalhos de Troice a maleabilidade e a efemeridade características do papel, por conseguinte do Origami tradicional, são transformadas em rigidez e durabilidade decorrentes do material que está sendo dobrado; transmitindo visualmente uma estabilidade material, estendendo-se para a configuração formal da obra, remetendo a sensação de estabilidade, diferentemente dos origamis de Tesselação, inspiração da produção do artista, que não possuem uma estrutura fixa, além das dobras. David Troice desmistifica o Origami tradicional e traz à tona a vasta gama de dobraduras contemporâneas, até o momento não tão populares quanto as tradicionais. Nesse sentido, a inspiração do Origami em suas obras é intrínseca para a maioria dos espectadores.

O artista americano Matt Shlian utiliza a dobradura em papel de forma desconstruída, desvinculando-se dos Origamis tradicionais, sua inspiração em trabalhar com a técnica partiu de suas descobertas, na infância, com dobraduras em papel. Ele afirma que não classifica sua produção nos limites de apenas uma linguagem artística, contudo, podemos qualificá-la como painéis tridimensionais, exemplificados pela obra “Unholy 216” (Figura 17), produzida em 2019. Esse e outros trabalhos do artista proporcionam, através da forma como o papel é dobrado,

sensações de movimento, produzindo uma ilusão de dinamismo sobre a superfície, aparentemente sólida; a movimentação em superfícies estáticas é imensamente explorada em sua produção (SHLIAN, 20--).

Figura 17– “Unholy 216”, Matt Shlian, 2019.

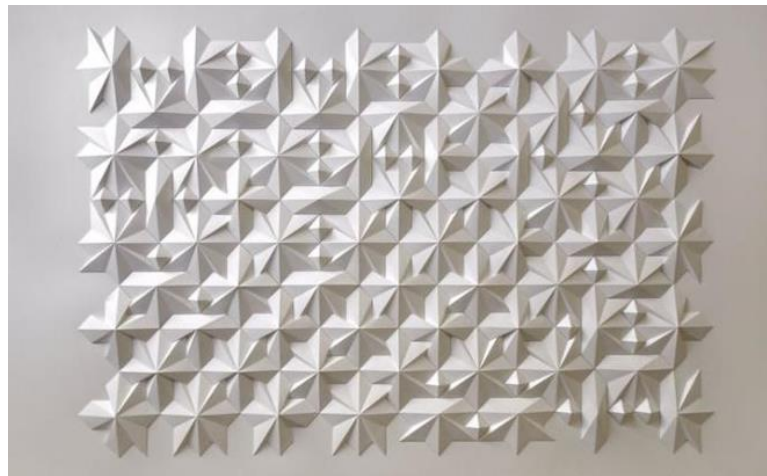


Fonte: <https://www.mattshlian.com/2019>

Sua prática artística baseia-se na utilização de inúmeras dobraduras para a criação de padrões tridimensionais. A instauração dos trabalhos percorre também o ambiente virtual, pois o artista utiliza *softwares*, para o desenvolvimento dos padrões, resultando em uma malha gráfica, posteriormente, aplicada sobre o papel e, em seguida, são realizados os vincos, sucedendo as dobraduras, normalmente realizadas em papéis de alta gramatura. As obras apresentam um forte ritmo visual e aspecto estético, decorrentes da configuração ordenada do trabalho, visível em “Ara 323” (Figura 18), de 2018.

O artista afirma que a inspiração para suas obras advém de inúmeros meios, sem focalizar em apenas uma área, assim como o seu fazer artístico, caracterizado como híbrido de conhecimentos, perpassando o design, a arquitetura e a engenharia. Seu interesse em múltiplas áreas proporcionou-lhe a participação em projetos científicos de células solares inspiradas em nano dobraduras (SHLIAN, 20--).

Figura 18– “Ara 323”, Matt Shlian, 2018.



Fonte: <https://www.mattshlian.com/2018>

Nesse sentido, podemos constatar que a arte do Origami está cada vez mais presente em múltiplas áreas do conhecimento, assim, destaca-se como um elemento artístico e referência para o desenvolvimento de novas tecnologias.

Os artistas apresentados utilizam em suas produções o Origami de maneiras distintas, desde sua essência e tradicionalidade (Mademoiselle Maurice); deslocando a técnica para outros materiais (David Troice) ou ainda fazendo uso de forma desconstruída (Matt Shlian). Isso é decorrente da infinidade de possibilidades proporcionadas pelo Origami tradicional e pelas novas técnicas de dobradura contemporânea, articuladas aos diferentes contextos socioculturais em que são inseridas e às infinitas intenções artísticas. Assim, são produzidas obras inspiradas ou realizadas com a mesma técnica, mas possuindo suas singularidades, assegurando o Origami como uma expressão artística contemporânea. Nesse sentido, a obra “Ambiguidades”, desenvolvida nesta pesquisa, aborda a técnica tradicional do Origami em articulação com a *Op Art*, ressignificando esteticamente os elementos.

A obra “Ambiguidades” (Figura 19) explora duas questões tanto na sua instauração quando na sua apresentação ao público; são investigados as propriedades do material base da técnica de Origami, o papel, relacionado a suas dimensões extremas, neste caso, a sua grandiosidade, quando comparado aos demais modelos de dobradura utilizados nas outras produções artísticas da pesquisa; bem como explora-se as ambiguidades de uma mesma imagem, aplicada sobre o

papel, utilizando de técnicas distintas entre si, possuidoras de tecnologias diferentes no seu funcionamento, correspondendo ao processo híbrido utilizado na prática artística dessa poética, entre *Crafts* e tecnologias.

Figura 19– “Ambiguidades”.



Fonte: Autor, 2022.

O trabalho é composto por 25 elementos de origami no formato de poliedros com base quadrada, possuindo 10cm em sua base e 80cm de altura. Cada origami possui 4 lados, sendo cada um dividido em 8 espaços para distribuição das imagens em sua superfície, neste sentido, 3 para carimbos, 3 para impressões, 1 para cor preta e 1 para cor branca (Figura 20).

As imagens presentes na superfície dos elementos foram desenvolvidas diretamente no ambiente virtual, com o auxílio de *software* gráfico, resultando em 12 padrões (Figura 21) inspirados no Movimento *Op Art*; essas imagens estão presentes no trabalho, tanto pela aplicação por meio de impressões digitais quanto pelos carimbos artesanais.

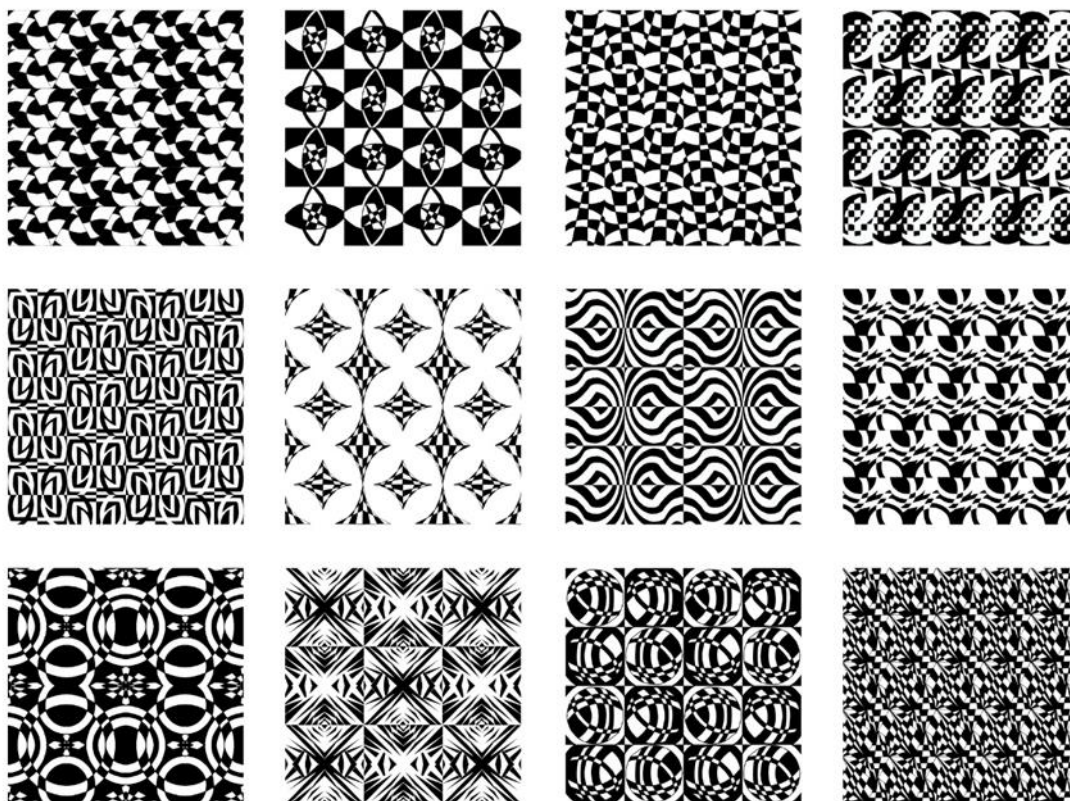
Figura 20– Origamis, “Ambiguidades”.



Fonte: Autor, 2022.

Para o desenvolvimento dos carimbos utilizou-se de uma base de isopor e formas em relevo de E.V.A., as imagens dos carimbos são ampliações dos padrões impressos, o que facilita a construção dos mesmos. No entanto, se mantém a repetibilidade, característica das imagens produzidas dentro da pesquisa e do Movimento *Op Art*, foi realizado um estudo preliminar para definir quais seriam as dimensões dos carimbos artesanais, pensando na visualização completa da imagem e no preenchimento correto nos espaços designados para cada uma das 8 imagens presentes em cada lado do poliedro.

Figura 21– Imagens *Op Art*, “Ambiguidades”.



Fonte: Autor, 2022.

As imagens de forma impressa presentes nos origamis foram coladas sobre a superfície, em decorrência de uma maior adequação para a realização do trabalho de forma dinâmica, facilitando o restante dos processos. Nesse sentido, os espaços em preto também são colagens, neste caso, de um papel liso na cor correspondente e para o espaço em branco foi utilizado a própria superfície do papel utilizado para a dobradura do poliedro, assim, não necessitando de colagens.

A distribuição das imagens tanto impressas quanto carimbadas e o restante nas cores lisas, foi realizada de forma aleatória sobre os espaços do elemento, sem manter um padrão rígido, visando construir uma singularidade em cada origami, apesar de possuírem os mesmos padrões em sua superfície, suas distribuições são originais em cada um dos 4 lados do poliedro, assim como em cada um dos 25 elementos pertencentes ao trabalho.

A instalação dos elementos do trabalho é realizada de duas maneiras. Na primeira, alguns dos origamis em formato de poliedros são suspensos no espaço

expositivo; já, na segunda maneira, o restante dos origamis são dispostos sobre o piso do ambiente, assim criando uma atmosfera na qual o espectador poderá visualizar os elementos de formas distintas no espaço, sendo necessária a sua inserção no interior da instalação para experienciar a obra e, por conseguinte, transitar e desviar pelos elementos em suas diferentes montagens (Figura 22). Isso é permitido pela dimensionalidade dos origamis, quando posicionados ao piso ficando menor em altura, quando comparados a dos participantes, no entanto, sendo superiores quando estão instalados suspensos, o que permite diversas perspectivas sobre o trabalho.

Figura 22– Público interagindo com a obra “Ambiguidades”.



Fonte: Autor, 2022.

O título da obra, “Ambiguidades”, faz referência às ambiguidades produzidas no trabalho; essas ambiguidades estão presentes, primeiramente nas imagens, nas quais as diferentes técnicas utilizadas para aplicar a imagem, originalmente digitais, sobre os elementos, produz diferentes leituras sobre os padrões de *Op Art*. Analisando as imagens produzidas pelos carimbos, percebemos uma instabilidade e apagamento dos formatos, característico da técnica; no entanto, quando observamos as imagens impressas, percebemos uma rigidez e delimitação exata das formas presentes nos padrões. Porém, quando observadas em conjunto se articulam, uma completa a outra, na perspectiva das impressões serem a base para o desenvolvimento dos carimbos, sucedendo a mesma imagem produzida por tecnologias e técnicas distintas (Figura 23).

Figura 23– Detalhes, “Ambiguidades.



As ambiguidades também são criadas na forma como o trabalho é exposto; os elementos dispostos sobre o piso aludem a uma concretude, a aspectos de consistência, solidez e peso; já os apresentados de forma suspensa, demonstram uma leveza e fluidez sobre o ambiente expositivo, bem como apresentam movimento, decorrente do ar presente no espaço, mas, principalmente, do deslocamento do espectador/participante entre a instalação.

Nessa perspectiva, durante a instauração do trabalho, refletiu-se sobre as ambiguidades também presentes no contexto motivacional da prática artística desta pesquisa. Na Pós-Modernidade as ambiguidades do sistema e condição de vida são frequentes e necessárias, pois são elas que alimentam o nosso atual contexto, sem essas ambiguidades não seria possível a existência da liberdade de escolha propagada pela Pós-Modernidade, aspecto este que pela infinidade de alternativas, causa os fenômenos de instabilidade e efemeridade desta condição de vida.

2.1.1 Apropriação, ressignificações e *Remix*

Com a liberdade poética alcançada na Arte Contemporânea, os artistas puderam se desvincular do estereótipo de produzir uma arte inédita, original, nunca antes exposta ao mundo, estereótipo este que não possuía muito fundamento, levando em conta que a produção artística é carregada de vestígios da cultura em que está inserida e, por consequência, possui semelhança com as demais produções vinculadas a mesma cultura. Assim, os artistas começaram a intensificar as apropriações de obras, Movimentos, elementos culturais no geral e qualquer outro objeto material ou imaterial pelo qual se interessavam, decorrendo novas interpretações, reproduções e (re)exposições, seguindo o caminho iniciado por Duchamp. O advento dessa pós-produção, como nomeia Nicolas Bourriaud (2009), corresponde à multiplicação das culturas, sucedendo a valoração de formas artísticas, anteriormente desprezadas pela alta cultura artística; a atribuição de valores a determinadas culturas ou elementos tende a se diluir na Arte Contemporânea, resultado, em parte, da condição pós-moderna e, principalmente, da globalização, uma das diluidoras das fronteiras entre alta e baixa cultura no contexto artístico.

Pode se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-

prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem (BOURRIAUD, 2009, p. 08).

Neste sentido, a atual pesquisa apropria-se da técnica milenar de dobradura de papel, o Origami, atualmente pertencente à cultura de massa global, visando inserir os objetos culturais decorrentes da técnica em um contexto distinto do seu original, no caso, o campo artístico contemporâneo, atribuindo-lhes valor estético. Nos trabalhos em instauração não há um original, todas as dobraduras utilizadas são criações já existentes, no entanto, tais modelos são reinterpretados em favor da intenção do artista e da sua poética. Na pesquisa, há uma troca de lugares do origami com o espectador, a passividade do objeto é transferida para o espectador, mesmo nas obras participativas, o público não manipula a matéria-prima – o papel – no objetivo de transformá-lo, ele estará experienciando o objeto com as intenções produzidas pelo artista, mesmo sem possuir total controle sobre o público participante.

Utiliza-se, na pesquisa, modelos de origamis desenvolvidos há milhares de anos, sem registro de data ou nome do criador, assim como origamis mais recentes que apesar de terem algum nome vinculado a sua criação não são propriedade privada ou registrados, como em outros casos. É realizado na poética uma pós-produção do Origami, principalmente com a aplicação de imagens em sua superfície, tornando-o divergente dos originais dobrados a partir de papéis lisos; as imagens com inspiração na *Op Art* também são apropriadas, reinterpretadas, transferidas para a atualidade, tanto na forma como são produzidas, deslocando-se entre o analógico e digital quanto em sua abordagem.

A pós-produção - apropriação - na Arte Contemporânea tem como um dos seus princípios o resgate dos elementos para a abordagem de questões do presente, contexto do artista e do público, suas acepções são ressignificadas, correlacionando-se a problemáticas e temáticas atuais. Assim como se faz na presente pesquisa com o Movimento *Op Art*, resgatando as características das imagens no intuito de relacionar de forma conceitual a questão motivadora da prática artística desta pesquisa, a condição de vida na sociedade pós-moderna; ocorre um reencontro do Movimento com o presente, na perspectiva que em seu desenvolvimento inicial discutia os primórdios do que viria, futuramente, se tornar a Pós-Modernidade, com todas suas interrogações, cada vez mais intensificadas.

As produções que seguem esse viés são das mais diversificadas, em termos formais e conceituais, no entanto, possuem em comum o fato de retomarem algo já produzido anteriormente, alocando os elementos em pós-produção numa rede de signos e significações, ao contrário de considerá-los como autossuficientes ou originais; o artista encontra o melhor momento para inseri-los, através de sua produção, no contexto sociocultural contemporâneo, oferecendo simultaneamente, ao cenário e às informações, novas conotações. Os artistas contemporâneos veem os elementos culturais “[...] como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar” (BOURRIAUD, 2009, p.13), influenciados pelo contexto no qual vivem, onde o capitalismo, a era de consumo, alcançou o seu topo, sem apresentar indícios de uma ruptura, estando presente e afetando positiva e negativamente a vivência da sociedade desde o advento da condição pós-moderna na metade do século XX.

Deste modo, também transformou a maneira como a arte é percebida, principalmente, pelo ponto de vista do artista em sua prática artística, deixando no passado as ideologias modernas e modernistas de que o novo sempre deveria ser alcançado, em uma sucessão de atualizações. O termo pós-produção utilizado por Nicolas Bourriaud não possui um caráter de superação como alude o termo “pós” ou como era realizado na Arte Moderna com os “ismos”. O verdadeiro significado é a incorporação dos códigos culturais, das formas de vida do cotidiano, das obras de arte pertencentes ao patrimônio mundial de uma forma a realocá-las, tomar posse delas e desenvolver novos modos de produzir arte com tais elementos de forma ressignificada no atual contexto contemporâneo. É hibridizar, entre culturas, elementos de temporalidades distintas, no intuito de dar forma e significância em algo contemporâneo, sem que esse seja um ponto final definitivo. A pós-produção seria um transitar entre a história cultural, é uma rede de elementos interconectados de uma cultura composta de inúmeras outras culturas; é uma reinterpretação de narrativas, prolongando as anteriores e construindo novas.

Para Bourriaud (2009) a apropriação é a primeira fase da pós-produção, introduzida na Arte por Marcel Duchamp. Apropriar-se de um objeto não é a produção de tal pelo artista, mas, em princípio, é escolher entre os inúmeros objetos já existentes, utilizando e modificando, segundo suas especificações artísticas na intenção de atribuir uma nova conceituação para o elemento selecionado. Nesse

modo de produzir, a ênfase encontra-se no olhar do artista sobre a imensidão de elementos presentes em um dado contexto e, sobretudo, na sua capacidade de escolha sobre algo banal em determinado momento, vislumbrando um possível valor estético e/ou idealização de um conceito em torno do objeto.

Existe a necessidade de construir, a partir de algo já instaurado, algo novo; ao mesmo tempo que essa é a motivação para a criação, há uma troca de necessidades da pós-produção e do artista, é estabelecida uma equivalência entre escolher e fabricar, entre consumir e produzir. Usar um objeto já estabelecido como um elemento para a produção de uma nova arte ou ele mesmo como sendo a arte, implica, necessariamente, interpretá-lo; significa trair o seu conceito à priori, sendo essencial para que isso aconteça, saber contorná-lo, levando a uma reapropriação, no sentido de a produção resultante da pós-produção ser um intermediário entre o objeto original e novas possíveis interpretações (BOURRIAUD, 2009). Os artistas que utilizam da pós-produção são sujeitos ativos na rede sociocultural, proporcionando aos sujeitos passivos novas perspectivas.

Além da utilização de obras em sua pós-produção, os artistas contemporâneos possuem dentro, deste modo de produção, a criação de novos recortes nas narrativas históricas e ideológicas, inserindo diversos elementos em enredos alternativos. Bourriaud (2009) afirma que vivemos em uma sociedade estruturada por narrativas, de caráter imaterial que condicionam nossas maneiras de viver em todas as dimensões possíveis; tais narrativas partem de poderes superiores, na maioria das vezes invisíveis à nossa percepção, impondo narrativas modeladoras de vivências, triviais na condição pós-moderna. Portanto, todos indivíduos inseridos nesse contexto, estão presos a pelo menos uma narrativa, identificável ou não. Essas narrativas estão inseridas e embutidas nos elementos culturais, tornando-se materiais, podendo ser alteradas, exploradas e/ou reveladas pelos artistas no uso dos objetos culturais, através da pós-produção.

Os artistas da pós-produção utilizam e decodificam essas formas para produzir linhas narrativas divergentes, relatos alternativos. Assim como nosso inconsciente tenta, bem ou mal, escapar à suposta fatalidade da história familiar por meio da psicanálise, a arte conscientiza os enredos coletivos e propõe outros percursos dentro da realidade, com a ajuda das próprias formas que materializam essas narrativas impostas (BOURRIAUD, 2009, p. 50).

Assim, nesta pesquisa são utilizados elementos que, em uma primeira análise, não possuem relação com o assunto abordado; porém, esses elementos, o Origami e a *Op Art* são apropriados e ressignificados, são deslocados de seus contextos originais, adquirindo novas formas, na perspectiva de materializarem conceitualmente a narrativa da condição pós-moderna, pertinente à vida do artista, motivando seu fazer artístico, mas também substancialmente influente na vida dos indivíduos contemporâneos.

As exposições de trabalhos instaurados por meio de pós-produção não visam mostrar um resultado de um processo, mas são o local de produção, é o momento em que as obras se concretizam como uma pós-produção; local esse podendo ser convencional de exposição – museus e galerias ou espaços não institucionais, ambos os trabalhos são inseridos em ambientes e contextos diferentes do seu original, sucedendo estranhamentos, quando realocados em um contexto semelhante ao seu inicial, na maioria das vezes são construídas conceitualizações ao seu entorno. Os objetos nessas situações perdem a sua função primordial, no entanto, adquirem características de informação visual, desconstruindo sistemas de representação tradicionais, as realidades e suas narrativas são construídas de maneira alternativa, assim apresentando ao público novos enredos e de algum modo reduzindo o poder de imposição das narrativas vigentes.

O que se costuma chamar de “realidade” é uma montagem. Mas a montagem em que vivemos será a única possível? A partir do mesmo material (o cotidiano), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perpetua, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais. O artista desprograma para reprogramar, sugerindo que existem outros usos possíveis das técnicas e ferramentas à nossa disposição (BOURRIAUD, 2009, p. 83 - 84).

Reprogramar as técnicas, ferramentas e tecnologias a nossa disposição é vislumbrar uma infinidade de possibilidades de se instaurar uma obra de arte; a combinação de reconfiguração de técnicas em geral, mais a apropriação de elementos culturais, proporcionam ao artista uma nova perspectiva sobre a produção artística, sem imposição de regras e limitações formais, assim como expõe ao público uma vastidão de novas experiências em Arte. Na poética em execução propomos reprogramar as técnicas tradicionais do Origami e as imagens digitais por meio do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias; reprogramamos a técnica de dobradura de papel ao utilizar dos elementos de origami de forma desvinculada das funções que

são atribuídas pela cultura de massa global; reprogramamos a *Op Art* ao utilizar, para a construção das imagens, tecnologias distintas das usadas na época do Movimento.

Nesse mesmo sentido, e em uma visão mais contemporânea, temos o *Remix*. Eduardo Navas (2010) define o *Remix* como uma atividade cultural global, primeiramente, associada ao universo musical, contudo, atualmente é uma prática desenvolvida em outras áreas, incluindo as Artes Visuais. Nesse sentido, a cultura do *Remix* atualmente é relacionada às mídias e tecnologias digitais, aliadas aos recursos de recortar, copiar e colar, presentes nos *softwares*. Em síntese, a atividade de *remix* é a troca ativa de informações preexistentes na perspectiva de criação de uma nova informação, utilizando e mantendo, em partes, a base da original, sendo o reconhecimento da referência inicial importante para a caracterização do elemento produzido através do *remix*.

Visando um melhor entendimento do *Remix* é interessante defini-lo na música, assim, um *remix* musical é uma reinterpretação de uma canção já existente, o que, conseqüentemente, significa que a “aura” da original será mantida na música remixada, possibilitando identificar o que serviu como base para essa nova versão, salientando, ainda que no universo musical a faixa remixada leva o mesmo título, precedida da palavra “*Remix*”, intensificando o reconhecimento da base do *remix*; dessa forma no *remix* musical, a canção original sempre terá sua autoridade dentro do fenômeno cultural (NAVAS, 2010).

A atividade de *remix* associada a cultura em geral é uma composição de informações de algo já reconhecível, em suma não é criação de algo original, mas, sim, o desenvolvimento de algo novo, partindo de informações preexistentes dentro da cultura. Segundo Navas (2010), é um meta nível, no qual a originalidade do *remix* é inexistente, sendo que a sua fonte de validação é auto-reflexiva; caso essa base não seja reconhecível o trabalho pode ser interpretado como algo novo, assim, podendo ser definido em determinadas circunstâncias como um plágio. Deste modo, na cultura em geral, espera-se que o espectador, ao entrar em contato com a produção realizada por meio do *remix*, tenha a percepção de um código cultural preexistente, identificando, no objeto, um traço de história reconhecível.

Navas (2010) afirma que existem 4 tipos de *remixes* existentes na cultura, sendo o estendido, o regenerativo, o seletivo e o reflexivo, nesta pesquisa as produções artísticas adequam-se aos dois últimos tipos de *remix* citados. O *remix*

estendido é usualmente identificável em músicas e amplamente utilizado pelos DJs, neste tipo as durações das faixas são estendidas, visando torná-las mais dançantes, indo na contramão das rádios, que reproduzem canções até determinada duração de tempo. O *remix* estendido foi a primeira forma inventada de *remix*.

O *remix* regenerativo, o mais recente dos quatro tipos, consiste em justapor duas ou mais informações, na perspectiva de uma constante atualização, ficando sujeitas a mudanças de acordo com o fluxo de dados; nessa perspectiva, o melhor exemplo de *remix* regenerativo é a enciclopédia *on-line* Wikipédia.

No *remix* seletivo, a informação original sofre alterações sendo adicionadas novas partes a sua base, preservando a aura da fonte. Nesse sentido, dentro da presente pesquisa utiliza-se o *remix* seletivo no desenvolvimento das imagens inspiradas na *Op Art*; é feito um *remix* da estética formal das imagens que pertencem ao Movimento artístico, na perspectiva das imagens produzidas atualmente não fazerem parte do Movimento, pois são contextos, mesmo que semelhantes, diferentes, tanto do ponto de vista histórico-cultural da sociedade, quanto de produção pelos artistas, sendo que as imagens desenvolvidas dentro desta poética partem de um processo híbrido, transitando entre o manual e o digital, aspecto que difere das originais, produzidas totalmente de forma manual.

Nesse sentido, no momento em que o público entra em contato com as imagens de *Op Art*, produzidas por meio do *remix* seletivo, pode perceber uma familiaridade com a estética das imagens, mesmo que não tenha conhecimento de qual foi a base remixada. Esse público visualiza traços artísticos já reconhecíveis e presentes em outras imagens, o que torna as imagens de *Op Art*, desenvolvidas na pesquisa, um *remix* na percepção do autor, não possuindo a necessidade de serem identificáveis como tais pelo público, sendo que nem sempre possui o conhecimento da definição de *remix*.

Já o *remix* reflexivo desafia a aura do original, reivindicando uma autonomia, porém mantém uma parte, nem que seja mínima, da fonte remixada; neste tipo de *remix* são articuladas diferentes informações preexistentes de origens distintas, formando um todo único, ao mesmo tempo em que cada uma possui sua independência. Nessa perspectiva, na atual pesquisa, aspectos de *remix* reflexivo são percebidos nos elementos compositivos das obras, articulando informações da técnica de Origami com as imagens de *Op Art*.

Desenvolve-se uma nova informação visual utilizando dos origamis e das imagens de *Op Art*, presentes na superfície das dobraduras, as quais, apesar da hibridação, possuem uma autonomia individual, podendo ou não serem percebidas individualmente. Contudo, apesar da articulação das duas informações em uma única informação, identificam-se as bases de cada um deles; ao entrar em contato com os trabalhos, o espectador tem a consciência ou uma mínima noção de que os elementos foram desenvolvidos através da técnica de Origami e que as imagens podem ter sido inspiradas no Movimento artístico *Op Art*, ou em algo já existente.

Todavia, tais elementos não são originais, pois sofreram alterações que modificaram a sua base, foram remixados visando a criação de uma nova informação com base em algo preexistente, neste caso, a técnica tradicional de Origami e as imagens pertencentes ao *Op Art*. O *remix reflexivo*, justamente, propõe que o público reflita diante da obra quais foram as fontes remixadas, mesmo que o conhecimento da original não seja possível, por algum motivo particular de cada sujeito.

Os diversos tipos de *remix* podem cruzar-se rapidamente, dissolvendo seus limites, e possibilitando uma vasta gama de possibilidades de remixagens, perpassando ou sendo decorrentes de apropriações e ressignificações no âmbito cultural, permitidas pela Arte Contemporânea.

2.2 OP ART: RESGATE PARA A CONTEMPORANEIDADE

Ao longo do tempo a Arte sempre esteve de alguma forma ligada à vida, ao contexto sociocultural pelo qual o mundo vivenciava e, principalmente, no qual o artista estava inserido. Tais fatores serviam como um parâmetro para a sua prática artística, representando estes momentos, de forma mais ilustrativa, com abordagens figurativas ou, de forma subjetiva, com elementos abstratos ou não figurativos. Na arte contemporânea tal aspecto permanece; dentro de suas outras inúmeras características uma é relevante de abordagem no andamento dessa poética: a possibilidade de retorno a estilos artísticos históricos, para servirem como uma inspiração ou serem apropriados pelo artista; isso se aplica a essa pesquisa, na perspectiva de inspiração no Movimento *Op Art*, para produção de imagens.

A escolha da referência em imagens de *Op Art* partiu da similaridade dos fatores que influenciaram na produção e concepção do Movimento pelos artistas, com o contexto que instiga a realização desta pesquisa artística. Sabemos que a maior influência para o desenvolvimento da *Op Art* foram as crescentes e cada vez mais presentes mudanças na vida urbana das cidades. Em decorrência da desordem mundial deixada pelo fim da 2ª Guerra Mundial, grande parte dos países tiveram que se reerguer social e economicamente, prenunciando a globalização dos anos seguintes. A vida moderna na cidade, rodeada de alterações constantes no ritmo de vida da população, contribuiu para uma percepção de movimento presente na cultura visual do artista; assim, os artistas da *Op Art* representavam as variações da sua realidade de forma não figurativa, o contexto dessa realidade assemelha-se aos aspectos que foram intensificados pela condição de vida na Pós-Modernidade (LUCIE-SMITH, 2006).

Levando em consideração o contexto que era representado e a forma não figurativa dessa abordagem, utilizada pelos artistas da *Op Art*, percebemos a adequação de realizar um resgate do Movimento para a contemporaneidade, tendo em vista que a pesquisa possui como motivação o que foi retratado em seu princípio pelo Movimento. Assim, apresentam semelhanças em pontos de vista, que tornam essa abordagem condizente.

Nessa poética é feito um resgate da *Op Art* para a contemporaneidade, através do retorno dos aspectos das imagens produzidas dentro do período do Movimento como uma inspiração, o intuito não é reproduzir ou apropriar-se de tais imagens, mas desenvolver imagens dentro do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias com base na estética do Movimento, utilizando de meios distintos dos usados na época de auge da *Op Art*, no caso, são utilizadas tecnologias digitais como *softwares* gráficos e aplicativos móveis.

O deslocamento da *Op Art* para o ambiente virtual permite que aconteça uma mudança na percepção visual das imagens, ressaltando as ilusões óticas, levando em consideração a possibilidade de dar ação às imagens, apesar das imagens produzidas dentro do Movimento artístico terem como característica a alusão de deslocamento, assim como outras ilusões óticas, porém eram predominantemente estáticas fisicamente.

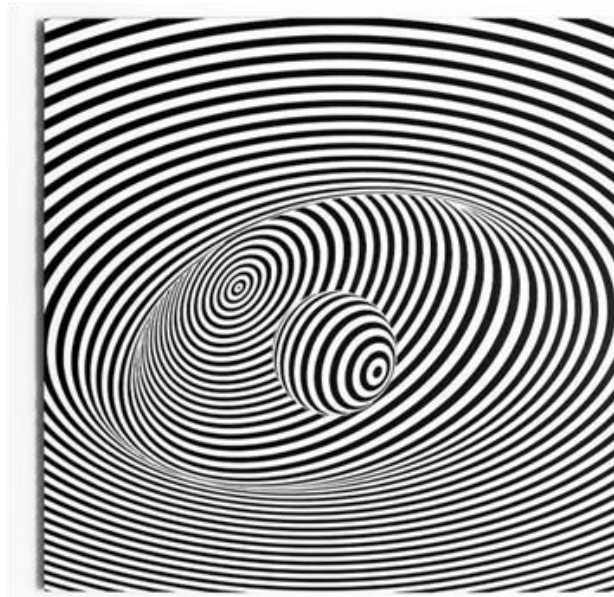
A necessidade de transposição do ambiente analógico para o virtual é motivada pelas transformações fisiológicas humanas, ocorridas da época em que a *Op Art* se desenvolveu até a atualidade. As ilusões ópticas a partir da metade do século XX, eram consideradas novidade para o sistema visual dos espectadores, no entanto, com o decorrer dos anos, a visão humana foi se adaptando, sendo que, na contemporaneidade, tais ilusões ópticas são frequentes ao público, possuindo um menor impacto em nossa percepção visual. Nesse sentido, percebendo a adaptabilidade contemporânea do sistema visual humano frente às imagens, consideramos necessária a inserção de tais imagens ilusórias no ambiente virtual, pois, por meio da animação das imagens estáticas, os efeitos visuais sejam ressaltados e, novamente, podem impactar na percepção visual do espectador.

No entanto, na pesquisa, são exploradas tanto as imagens analógicas quanto digitais, produzidas com inspiração na *Op Art*, já que esta investigação das imagens em estado material e virtual decorre do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, na perspectiva de visualizar a mesma imagem em um trânsito de ambientes e de técnicas de aplicação sobre a superfície do origami, resultando em variabilidades perceptivas.

A *Op Art*, apesar de ter o auge de seu Movimento na década de 1960, continuou ao longo dos anos sendo pesquisada por inúmeros artistas ao redor do mundo; seus aspectos na arte contemporânea continuam inspirando artistas em suas práticas, adequando o Movimento a favor das suas linguagens visuais em diversos meios, resultando em produções variadas, mas baseadas na mesma visualidade.

O artista chileno Mario Morales, explora a visualidade e os aspectos da *Op Art* em suas obras, que são, na maioria, pinturas. Um exemplo é “Curvatura del Espacio-Tiempo I” (Figura 24); ele afirma que sempre se interessou pelo Construtivismo e pela abstração geométrica, visando, em suas produções, a articulação entre física, espaço-tempo, movimento e psicologia com a arte. Sua maneira de se expressar parte da expectativa que possui como espectador, enfatizando que a *Op Art* e a Arte Cinética envolvem tanto o artista quanto o público como participantes do trabalho, na perspectiva da obra vivenciada como uma experiência (OLIVARES, 2020).

Figura 24 – “Curvatura del Espacio- Tiempo I”, Mario Morales, 2020.

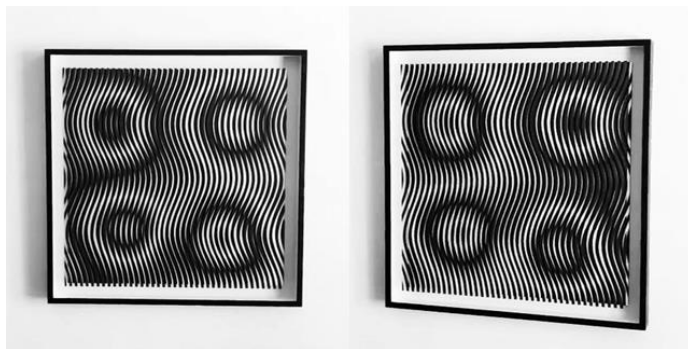


Fonte: <https://www.instagram.com/p/B9xjr62nJec/>

O que diferencia sua produção das realizadas dentro do período da *Op Art* é evidenciado em suas pinturas com relevos, ou seja, são pinturas em camadas vazadas e, além da superfície da tela, existem outras superfícies na vertical ou sobrepostas horizontalmente à tela. Nesse tipo de trabalho, com a movimentação do espectador e, por conseguinte, a mudança de ponto de vista, novas configurações se criam na superfície da pintura, resultando desdobramentos de novas imagens a partir de uma mesma, vinculado a perspectiva visual do espectador em espaços-tempos distintos. Essas mudanças enfatizam as ilusões características dos trabalhos inspirados no Movimento, no entanto, podemos perceber que, nessas obras, Morales explora, além dos aspectos visuais da *Op Art*, noções da Arte Cinética, Movimento artístico semelhante à *Op Art*, porém, explorava ilusões de óptica através de movimentos físicos, sendo, em sua maioria, em trabalhos em três dimensões.

Na obra “Reacción BZ” (Figura 25), de 2020, é possível visualizar tais efeitos, pois, nessa série de pinturas em 3D, a participação do espectador é fundamental para que a obra e seus efeitos ilusórios aconteçam; apesar de serem pinturas, sua fruição não ocorre por meio da observação estática comum a trabalhos tradicionais da linguagem, já que é necessário o deslocamento, a mudança de perspectiva do público para que o trabalho torne-se uma experiência, como é proposto pelo artista.

Figura 25– Detalhes “Reacción BZ”, Mario Morales, 2020.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CGNDuREHOGq/>

Em um viés mais tecnológico, quem se destaca explorando aspectos ilusórios em suas obras é o artista austríaco Peter Kogler. Na instalação “O.T.” (Figura 26) realizada em 2017 na exposição *Artists & Robots*, na Áustria, ele cobre toda superfície de uma das salas da galeria *Astana Contemporary Art Center*, com padrões que remetem à *Op Art*. Tais imagens são geradas digitalmente e, posteriormente, produzidas em papel de parede; o ambiente expositivo é transformado visualmente pelas imagens de Kogler, induzindo o participante imersivo no trabalho a criar percepções ilusórias do espaço (KOGLER, 2017).

Figura 26– “O.T”, Peter Kogler, 2017.



Fonte: <https://www.kogler.net/wordpress/>

Criam-se sensações de relevo e profundidade sobre a superfície plana das paredes, sucedendo impressões de movimentos indefinidos; é interessante observar que o artista consegue criar uma obra imersiva, afetando a percepção visual do

participante inserido na instalação, mesmo não fazendo uso de aparatos ou tecnologias altamente desenvolvidas, a tecnologia utilizada está no processo criativo das imagens.

Em outros trabalhos, Kogler propõe sensações sinestésicas, articulando som e vídeo, como na instalação "Connected with ..." (Figura 27) de 2019. Neste caso, o artista utiliza de diversas tecnologias para instaurar e apresentar a obra. O trabalho novamente explora por completo o espaço expositivo, usufruindo de projeções e telões para a exibição dos vídeos, que seguem a mesma visualidade proposta na obra apresentada anteriormente; o movimento das imagens proporcionado através do vídeo e a articulação com o som envolvem o participante e suas percepções visuais e auditivas em uma sinestesia de sensações, o que intensifica as ilusões ópticas, podendo suceder desconfortos físicos.

Figura 27– “*Connected with ...*”, Peter Kogler, 2019.



Fonte: <https://www.kogler.net/wordpress/>

Adentrando por completo o espaço virtual, temos como um dos exemplos de exploração dos aspectos da *Op Art* em ambientes simulados, o artista alemão Mathias Krissmer. Sua produção se destaca pelas soluções criadas para a exibição de seus trabalhos em vídeo. O artista desenvolve simulações de salas expositivas virtuais, com o intuito de criar um ambiente que simule um espaço físico para a exibição dos vídeos inspirados na *Op Art*, como na obra “Unpainted Loops” (Figura 28) de 2019. Sua produção se caracteriza por ser em sua totalidade digital, no entanto, por meio do modo encontrado para a exibição dos trabalhos, ganha aspectos de materialidade, induzindo ao espectador sensações de imersão em um espaço material, mesmo

sendo, até o momento, visualizadas através de dispositivos móveis, como celular ou computadores, pois sua produção se encontra em redes sociais ou em seu site.

Figura 28– “Unpainted Loops”, Mathias Krissmer, 2019.



Fonte: <https://www.krissmer.eu/Seiten/II000I00000II000I0.html>

Krissmer investiga, em sua poética, as noções de espaço e tempo presentes na maioria das instalações físicas envolvendo tecnologia, porém, ele desloca essas sensações para o ambiente virtual com o intuito de experienciar uma simulação do trabalho exposto em ambiente físico, através de telas digitais; tais ilusões somam-se às ilusões visuais da *Op Art*, articulando percepções. É relevante observar nas imagens de seus vídeos similaridades com os princípios de modularidade do Design de Superfície, como pode se perceber na obra “Kinetic Paintings” (Figura 29), de 2020.

Figura 29– “Kinetic Paintings”, Mathias Krissmer, 2020.



Fonte: https://www.instagram.com/p/B6_DM_DlvOc/

A poética em estudo possui alguns pontos de ligação com os artistas apresentados, indo além apenas da visualidade referenciada na *Op Art*. Mario Morales realiza, com suas pinturas em três dimensões, uma desconstrução do modo de apreciação das tradicionais linguagens artísticas. Para experienciar suas obras é preciso mais do que uma observação estática do espectador frente às produções, é necessário estabelecer um vínculo, tanto visual quanto corporal, determinado pelo deslocamento. Deste modo, sua produção assemelha-se aos trabalhos desenvolvidos nesta pesquisa; por se tratarem de instalações, é indispensável que haja uma exploração das obras, através do deslocamento do espectador entre ou ao redor das produções, podendo vivenciá-las de forma experiencial, aqui proporcionado pelas interações por meio do contato físico com alguns trabalhos, inevitabilidade de deslocamento nas obras de maior dimensão e interatividade com os *QR Codes* ou pelas redes sociais, mediados pelos *smartphones* dos próprios espectadores.

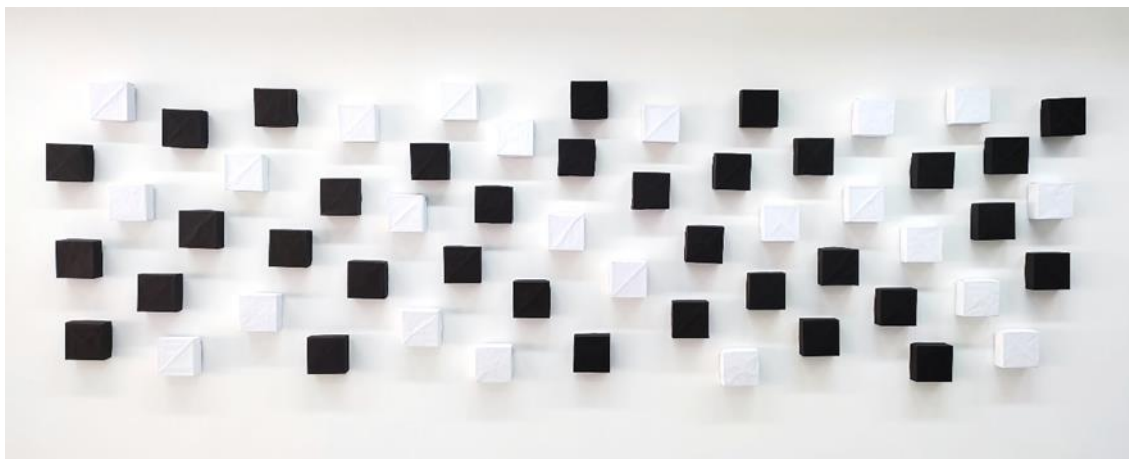
A similaridade encontrada entre os trabalhos de Peter Kogler e os desenvolvidos na poética faz relação à hibridação e aos desdobramentos presentes em algumas das suas obras. A unidade visual alcançada em diversos meios é inspiração para este estudo, seja no decorrer dos deslocamentos de um mesmo elemento, seja na perspectiva de criação de uma nova informação, alternando meios e técnicas próprios do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias. As produções executadas assemelham-se muito aos trabalhos de Mathias Krissmer, principalmente em relação às imagens e aos vídeos; tais semelhanças apresentam-se pelo processo análogo aos princípios do Design de Superfície.

É importante destacar que utilizamos, nessa poética, como principais referências para a criação das imagens inspiradas na *Op Art*, os trabalhos dos dois maiores artistas pertencentes ao Movimento em sua época de desenvolvimento, no caso Bridget Riley e Victor Vasarely (LUCIE-SMITH, 2006).

Diante do exposto, a obra “Descobertas Instáveis” (Figura 30), produzida entre 2020 e 2021, aborda os aspectos da criação de imagens inspiradas na *Op Art*, bem como alguns pontos citados nas semelhanças com a produção dos artistas apresentados. O trabalho consiste em 57 caixas de origami em preto e branco, medindo aproximadamente 10 cm cada, contendo, cada uma, em seu interior, uma imagem analógica inspirada na *Op Art*, desenvolvida dentro do processo híbrido entre

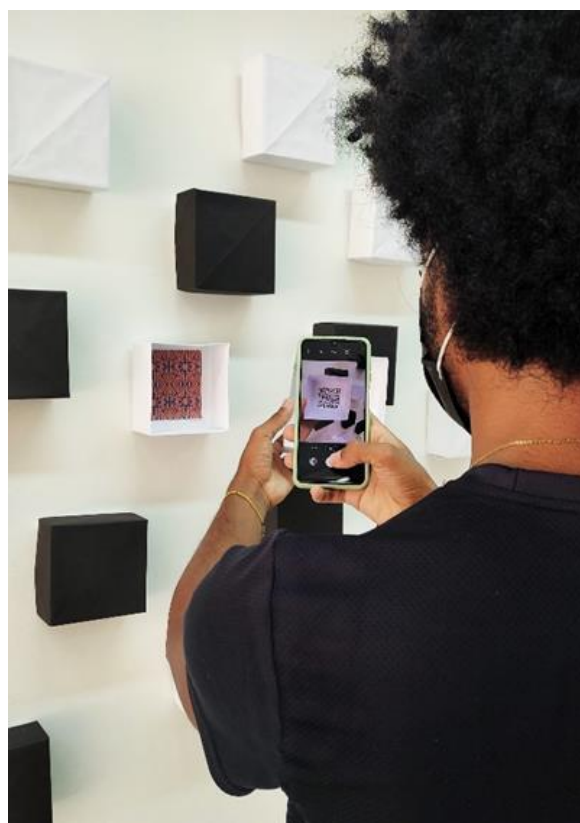
Crafts e tecnologias, além de um QR Code direcionando o participante para uma animação da respectiva imagem (Figura 31), em ambiente virtual.

Figura 30– “Descobertas Instáveis”.



Fonte: Autor, 2022.

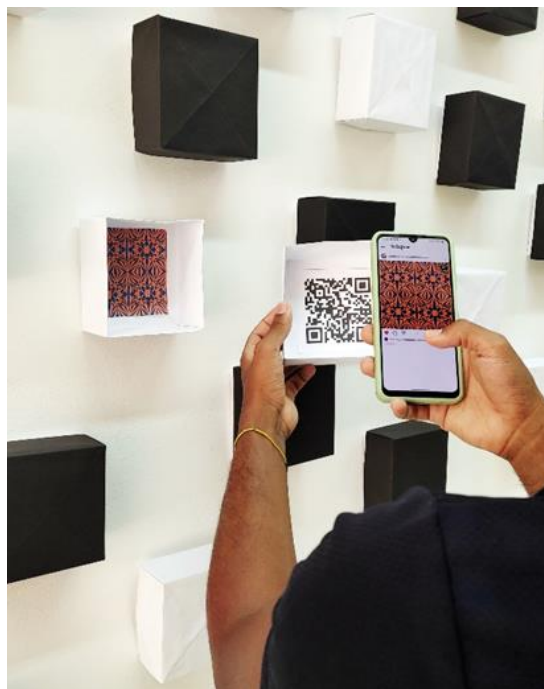
Figura 31– Público interagindo com a obra “Descobertas Instáveis”.



Fonte: Autor, 2022.

Todas as imagens presentes no trabalho partiram de módulos de desenho manual; após digitalização, tais desenhos foram transformados em padrões, seguindo princípios de modularidade do Design de Superfície. No *software* gráfico, as imagens foram coloridas e cada módulo resultou em mais de um padrão óptico, criando variações de direção, escala e cor. As imagens (APÊNDICE C) presentes neste trabalho são as mesmas existentes na obra “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 1, p. 36). Utilizamos as mesmas imagens, partindo do princípio de que, na obra anterior, os padrões não são visualizados por completo, decorrente do modelo de dobradura do origami utilizado, o que não ocorre nesta proposta, pois as imagens são apresentadas em sua totalidade. Posteriormente, os padrões foram impressos e dispostos cada uma no interior de uma das caixas de origami; na outra parte da caixa, no caso a tampa, estão presentes *QR Codes* (Figura 32); os códigos, quando acessados pelo espectador, direcionam o *smartphone* para uma vídeo animação da mesma imagem contida na caixa; as animações estão alocadas como uma publicação no mesmo perfil que é direcionado pelos *QR Codes* presentes no trabalho citado anteriormente, criando, assim, uma articulação entre as duas obras.

Figura 32– Elementos, “Descobertas Instáveis”.



Fonte: Autor, 2022.

As vídeo animações (APÊNDICE D) são produzidas a partir da imagem dos padrões digitais, utilizando de um aplicativo móvel de edição de vídeo (*Motionleap*), no qual é permitida, através de um processo semi automatizado, a animação de fotos em pontos específicos. Nesta pesquisa artística nos apropriamos do aplicativo em prol da poética, subvertendo seu uso comum, ou seja, explorando-o de forma distinta do que é usual, desvinculando seu uso de fotografias e animação apenas em pontos específicos, agora animando por completo toda a superfície de imagens digitais; cria-se, portanto, um ritmo e uma intensificação das ilusões que já eram presentes no padrão estático.

A visualização proposta ao espectador da mesma imagem em meios e estados distintos, analógico e digital e, estática e em movimento, proporciona uma mudança de percepção sobre o mesmo elemento, na perspectiva de criação de espaços e tempos distintos, mas experienciados através das mesmas informações em ambientes diferentes (Figura 33). A obra, como um todo, é proposta visando criar uma experiência ao espectador; a intenção é a de que o público se envolva fisicamente com o trabalho, proposto através do sentido do tato, descobrindo as instabilidades visuais presentes no interior de cada elemento de origami, articulando participação e interação em ambientes diversos.

Figura 33– Detalhes, “Descobertas Instáveis”.



Fonte: Autor, 2022.

No mesmo sentido, o trabalho “Estruturas II” (Figura 34) explora a visualidade das imagens de *Op Art* sob outra perspectiva, neste caso, as imagens produzidas totalmente no ambiente virtual com o auxílio do *software* gráfico. Nesta obra foram reunidas todas as imagens digitais que não passaram pelo processo híbrido de produção; as mesmas estão presentes nos demais trabalhos, no entanto, como referência para o desenvolvimento dos carimbos. Em “Estruturas II” elas são aplicadas sobre o papel por meio da impressão, técnica que reproduz com melhor exatidão as formas e cores da original, visualizada no ambiente virtual, quando comparada com a técnica de carimbo artesanal.

Figura 34– “Estruturas II”.

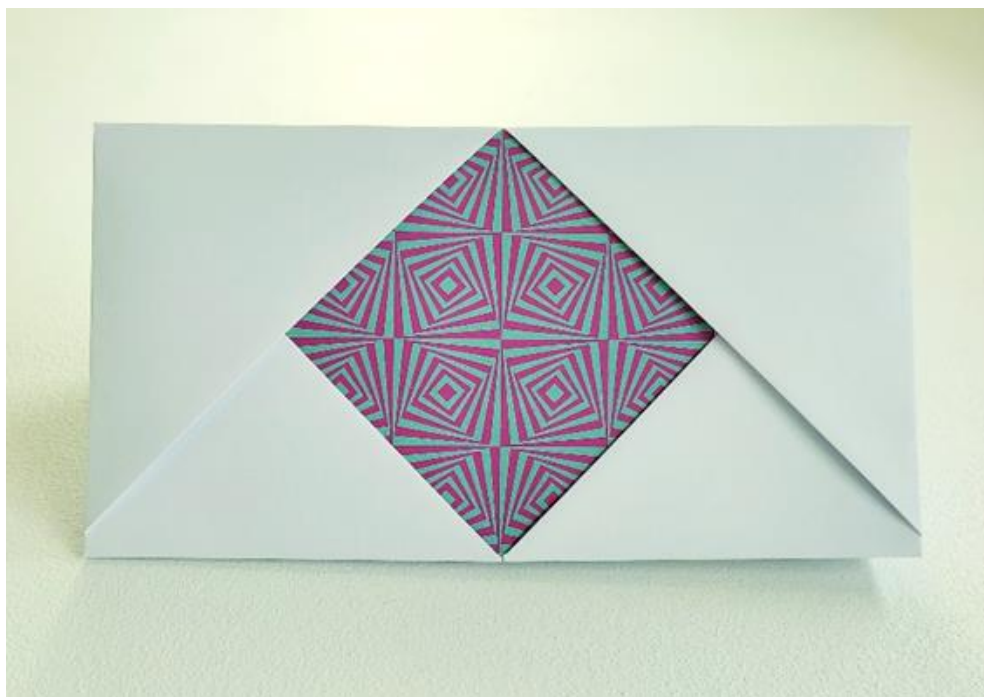


Fonte: Autor, 2022.

O trabalho é formado por 28 origamis em formato de prisma com base triangular, contendo, em uma das suas faces, uma abertura quadrada em 45 graus, na qual se encontram em mesma quantidade as imagens de *Op Art* (Figura 35). O formato do origami permite inúmeras possibilidades de montagem, algo investigado na pesquisa no processo de instauração e escolha dos modelos de dobraduras. Nesta

ocasião, os elementos compositivos da obra são dispostos individualmente sobre a parede do espaço expositivo, em variadas posições, na vertical e horizontal e, ainda, com as imagens posicionadas tanto para esquerda e direita quanto para cima e para baixo, variações permitidas pelo formato triangular do origami.

Figura 35– Origami, “Estruturas II”.

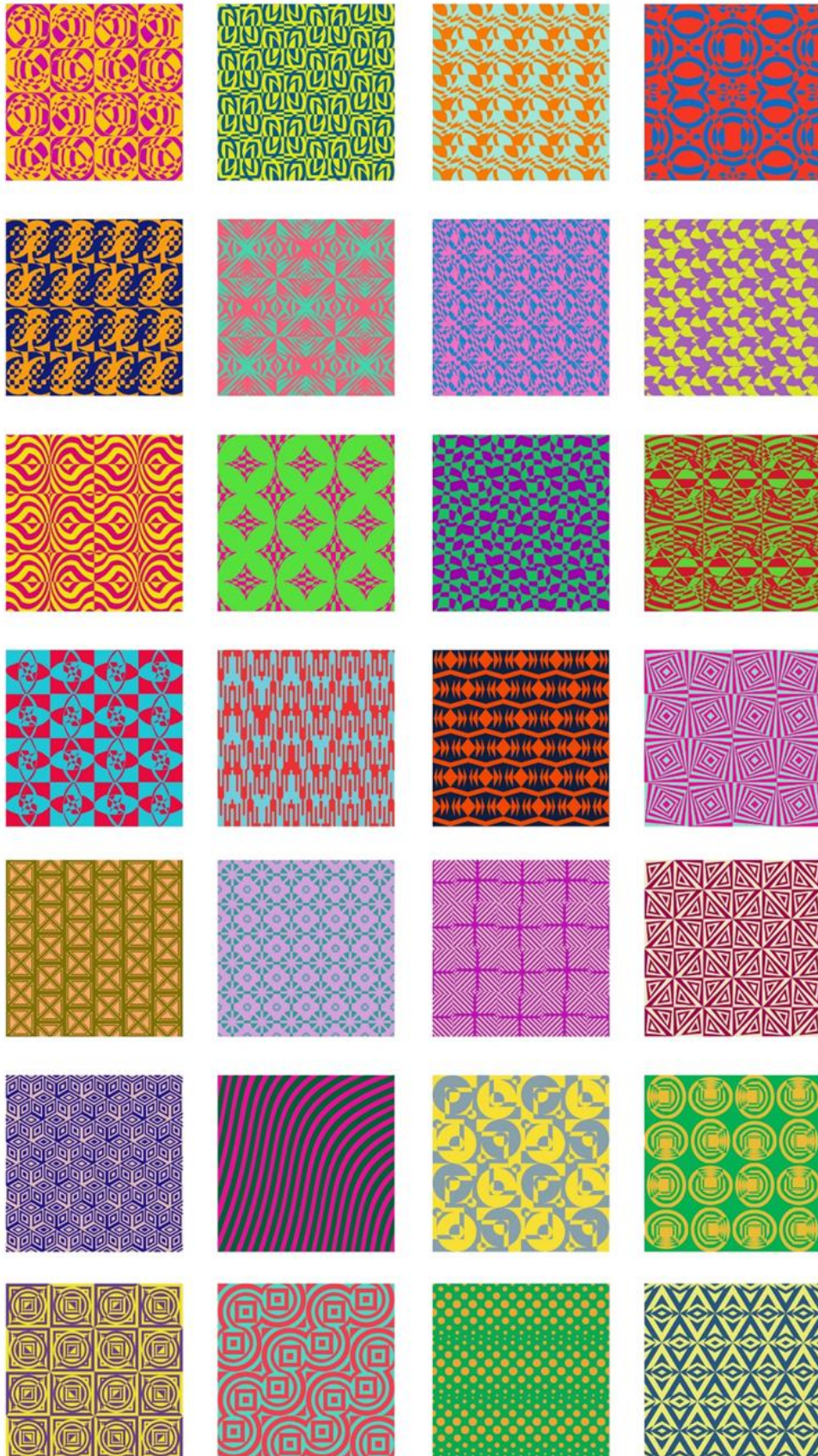


Fonte: Autor, 2022.

Tal configuração permite e requer que o espectador tenha uma maior experiência com o trabalho, na perspectiva de deslocamento para visualização de cada elemento individualmente e a necessidade de uma maior aproximação para observação das imagens em detalhes, mudando seus pontos de vista sobre o trabalho como um todo, dadas a cada variação de posição dos elementos analisadas.

Na perspectiva de exploração ao máximo das tecnologias presentes na técnica utilizada, neste trabalho, para aplicação das imagens sobre o papel, optamos por utilizar imagens de *Op Art* coloridas (Figura 36), as quais a impressão reproduz fielmente suas cores; assim, as tonalidades contrastantes das imagens se destacam sobre o origami, na cor branca, sucedendo um destaque estético para as imagens, objetivo proposto nesta obra.

Figura 36– Imagens Op Art, “Estruturas II”.



Fonte: Autor, 2022.

Em “Estruturas II” (Figura 37) a hibridação entre a manualidade e o automatismo, proposta pelo processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, não ocorre no desenvolvimento das imagens, mas na articulação entre as imagens impressas e os elementos de origami, hibridizando a subjetividade e a singularidade de cada origami, atribuída à técnica de dobradura com a rigidez da construção das imagens no *software* gráfico, possíveis de visualização em sua configuração formal, além da precisão da técnica para aplicação das mesmas sobre os papéis.

Figura 37– Detalhes, “Estruturas II”.



2.2.1 Ilusões contemporâneas: a percepção visual articulada à arte e tecnologia

A ilusão, especialmente a visual, sempre esteve presente na arte durante a sua história; com as pinturas panorâmicas do século XIX, ou mais antigamente com as pinturas em perspectiva, principalmente nas catedrais, no entanto, cada época utilizava as tecnologias presentes no seu tempo para a construção dessas ilusões. Atualmente, com as nossas tecnologias, as ilusões que conseguimos criar pouco se comparam com as de antigamente. Com o auxílio das tecnologias contemporâneas, as possibilidades de criação de ilusões se multiplicaram, conseguimos criar espaços de imersão e realidade virtual onde as ilusões de todos os sentidos são intensificadas, não apenas na arte, mas abrangendo também outros segmentos.

Nos novos espaços de realidade, as imagens do mundo natural são articuladas com imagens artificiais, formando as realidades mistas, onde frequentemente é impossível diferenciar o que partiu do natural, o original e o que foi simulado, a ilusão. A ilusão em síntese é um simulacro, uma simulação do real, que, por meio das nossas percepções, na maioria das vezes, confundem-se com o real e são difíceis de serem detectadas (GRAU, 2007).

A expectativa é importante para a criação de qualquer ilusão, pois toda representação ou simulação, no caso das tecnologias, depende até certo ponto, daquilo que é chamado de projeção dirigida, uma espécie de referencial buscado em nossas memórias. Entendemos que aquilo que percebemos, conhecemos e vivenciamos não depende apenas da realidade na qual estamos inseridos, mas também dos recursos naturais que possuímos para experimentar tal realidade, os nossos órgãos sensoriais e o nosso sistema nervoso (BALDO; HADDAD, 2003).

A nossa percepção da realidade é sempre mediada por eles; a subjetividade única de cada sujeito tem papel importante na percepção das ilusões, criando em cada indivíduo uma experiência única da realidade. Constatamos, assim, que as percepções não dependem apenas do objeto ou fenômeno, mas também, especialmente, do sujeito que está percebendo.

Alguns Movimentos e tendências, anteriores ao desenvolvimento das tecnologias de intensificação da imersão e das realidades virtuais, continuaram sendo explorados na contemporaneidade, ampliando seus efeitos de ilusão com o auxílio de novas tecnologias e *softwares*, como no caso da *Op Art* abordada nessa pesquisa,

desenvolvida anteriormente na década de 1960, caracterizada por pinturas abstratas, reproduzindo efeitos óticos sobre superfícies planas.

Nessa pesquisa, utilizamos, de forma articulada, a imagem analógica e a digital, criamos uma espécie de realidade mista em torno das obras; o uso e deslocamento das imagens com características do Movimento para o ambiente virtual, intensificam os fenômenos de ilusão que já eram próprios da imagem analógica, possibilitados pela utilização de *softwares* gráficos na animação das imagens e dos dispositivos (*QR Code* e *smartphone*) para exibição. Também proporciona ao observador/participante a sensação de imersão, mesmo que, de certo modo, baixa, mas que, com a intensidade da animação digital e os aspectos formais da *Op Art*, permitem vivenciar sensações visuais de ilusão, podendo afetar outros sentidos.

Oliver Grau (2007) defende a ideia de que as realidades virtuais e, por conseguinte, os ambientes imersivos, possuem seu princípio nos antigos períodos da história da arte com os espaços imagéticos ilusórios; os trabalhos dessa época enfrentavam as restrições técnicas dos meios e ferramentas disponíveis até aquele momento. No decorrer da história da arte, as ilusões imagéticas seguiram sendo exploradas pelos artistas, sempre levando em conta as possibilidades proporcionadas pelas tecnologias de cada momento. Com o advento do computador as perspectivas de criação de ilusão se expandiram, adentrando no ambiente virtual.

Na arte contemporânea, com a utilização das tecnologias computacionais, é possível criar obras nas quais essas ilusões são otimizadas ao máximo, pois nas novas realidades, no caso das realidades virtuais e espaços de imersão, as perspectivas de espaço e tempo são expandidas no espaço e tempo ilusório criado pelas próprias tecnologias digitais. Diferentemente daquelas ilusões realizadas historicamente na arte, as de hoje envolvem o observador/participante em um espaço total de ilusão, preenchendo toda a sua visão em 360 graus, com o diferencial de utilizar as demais percepções para intensificar as ilusões visuais (GRAU, 2007).

As imagens virtuais, por natureza, já intervêm na nossa percepção usual, em relação à organização e à estrutura perceptiva e cognitiva, e, quando essas imagens são utilizadas em sua totalidade, oferecem uma realidade completamente alternativa, simulada e ilusória.

A proposta principal para reforçar as ilusões em ambientes virtuais é aproximar cada vez mais o observador da imagem, envolvê-lo por completo, estimulando todos os seus órgãos sensórios, a fim de inseri-lo em uma realidade virtual, vivenciada como se fosse uma situação cotidiana, enganando seu consciente de que aquele ambiente é, até certo ponto, simulado. Neste momento, a obra deixa de ser percebida como um objeto estético e a consciência de ilusão, por um período de tempo limitado, torna-se inconsciente dele. A imersão nesses espaços ocorre quando todos os elementos envolvidos no trabalho são percebidos em conjunto, quando ocorre uma articulação entre a obra e seu aparato, a mensagem e o meio tecnológico, proporcionado pelos meios de percepção (GRAU, 2007).

Em específico, nas realidades mistas são articulados o natural ou original com o meio sintético, na perspectiva de uma experiência multissensorial. Assim, o objetivo é fornecer ao espectador uma impressão de estar vivenciando tais imagens de forma intensa no espaço e tempo próprio delas e, a partir disso, criam-se as discrepâncias que fazem com que surjam as ilusões advindas dos sentidos humanos em conjunto.

Quando o participante está imerso 360 graus em uma realidade virtual, dificilmente conseguirá manter uma distância da obra e objetivá-la, ficando envolto e submerso em ilusões. O intuito dos artistas e dos desenvolvedores é realmente banir a objetividade da consciência dos participantes. O meio da realidade virtual, no entanto, pode ser objetivado pelo conhecimento crítico da produção da imagem e compreensão dos mecanismos envolvidos na instauração. Com o distanciamento do observador fragilizado nas obras imersivas e de realidade virtual, a reflexão crítica é ameaçada, deixando de “alcançar uma visão geral, de compreender a organização, a estrutura e a função, e de estabelecer uma avaliação crítica” (GRAU, 2007, p. 232). Com a inibição da consciência de estar vivenciando um espaço simulado, as ilusões se sobressaem no sistema nervoso e sensorial do sujeito, fazendo com que sejam percebidas como naturais.

Grau (2007) afirma que ao longo da história e na nossa contemporaneidade, as ilusões funcionavam de dois modos distintos dentro do espaço virtual. A primeira, a função clássica da ilusão, seria, segundo o autor, uma ilusão lúdica e uma submissão consciente diante da aparência, vinculada ao prazer estético da ilusão; já o segundo modo de ilusão, seria a inibição temporária da percepção de identificação da diferença, entre realidade e espaço imagético, nesse segundo modo o indivíduo

perde por algum tempo a relação de sujeito e objeto, surtindo efeitos na consciência. Nesse sentido, o poder do meio e da imagem desconhecidos, fazem com que os sentidos sejam enganados, levando o observador a agir e sentir a situação de acordo com a lógica usual da percepção.

É visível o avanço das nossas tecnologias contemporâneas comparadas às tecnologias históricas usadas nas primeiras artes ilusórias. No entanto, com a utilização frequente de tais tecnologias avançadas na produção de ilusão em diversos meios midiáticos, elas começaram a se tornarem comuns ao nosso sistema sensorial e nervoso no decorrer do processo de percepção, o que faz com que, apesar de toda eficiência e avanço tecnológico, as ilusões até certo ponto sejam menos impressionantes e ilusórias do que as realizadas com tecnologias consideradas hoje simples, mas que, naquela época, supriam as necessidades e eram percebidas de forma mais intensa pelos sujeitos daquele período.

É importante ressaltar que a percepção de qualquer objeto ou fenômeno acontece de forma única em cada organismo, dependendo do contexto de cada período histórico e da etapa evolutiva que os sistemas perceptivo e nervoso se encontram em dado momento (BALDO; HADDAD, 2003).

A percepção visual, em síntese, é a construção de um estado neural que se relaciona a elementos biológicos do ambiente (BALDO; HADDAD, 2003). Esta correlação, não estabelece uma representação fiel do mundo, ela apenas guia nossas ações na elaboração de comportamentos adaptativos, associados a adaptações por meio de fatores evolutivos, tanto individualmente de cada indivíduo quanto dos nossos ancestrais genéticos. A construção de um percepto, aquilo que foi percebido, é um processo ambíguo, assim, as diferenças perceptivas podem surgir a partir das mesmas condições de estimulação (BALDO; HADDAD, 2003). Essas diferenças são chamadas de ilusões, e originam-se dos mesmos mecanismos fisiológicos naturais que produzem a nossa percepção usual do dia a dia. Sendo que as ilusões visuais podem derivar de diferentes fatores, como ópticos, sensoriais e cognitivos.

O contexto possui suma importância na criação de qualquer ilusão; quando surge uma contradição em uma dada situação, estamos diante de uma ilusão. É relevante destacar que, para ser considerada uma ilusão, não é necessária a existência de uma diferença entre o que é "percebido" e o "real"; as ilusões surgem das diferenças entre o "percebido em uma dada situação" e o "percebido em outra

situação", o que "vemos" em uma situação contrapõe-se ao que "vemos" em outra (BALDO; HADDAD, 2003).

No processo perceptivo não existe um estágio em que a observação é pura, desvinculada da participação do intelecto do observador. Toda observação é uma articulação de conhecimentos, de aprendizados e de hipóteses, anteriormente adquiridas e/ou em processo. Na maioria das vezes, nós não assimilamos que grande parte daquilo que percebemos quotidianamente é uma construção ativa do nosso sistema nervoso (BALDO; HADDAD, 2003).

O aprendizado ou conhecimento prévio destaca-se como elemento fundamental na percepção; na percepção visual o mundo "real" tridimensional é escaneado visualmente em um mundo "perceptivo", mas agora bidimensional, sendo que, nesse processo, algumas informações são perdidas e ambiguidades são geradas, e, posteriormente, em outra situação, as ilusões são criadas. A nossa percepção é moldada no sentido de "reconstruir", sempre a partir de projeções bidimensionais e ambíguas, os objetos tridimensionais que mais provavelmente são responsáveis por induzir àquela projeção observada (BALDO; HADDAD, 2003).

Para aumentar uma ilusão visual é necessário que mais estímulos perceptivos das outras sensações sejam utilizados, resultando em uma sinestesia. Uma outra dimensão também é fundamental no processamento sensorial: o tempo e o espaço. O fato de nossa percepção depender tanto de aspectos espaciais quanto temporais, pode levar a situações ilusórias que envolvam ambas as dimensões.

A multissensorialidade é frequente em trabalhos envolvendo ilusões, o estímulo de mais de um sentido é utilizado para submeter o indivíduo a uma maior imersão; normalmente são articulados outros sentidos ao da visão, sendo mais explorados a combinação visual com a audição ou o tato, os demais sentidos (olfato e paladar) são utilizados em menor escala. A utilização do multissensorial em uma obra proporciona experiências de ilusão, além das cotidianas envolvendo a visão; são criadas perspectivas associadas a densidade, a textura, a frequência, a intensidade, entre outras. (LEOTE, 2015).

As obras artísticas multissensoriais estimulam o participante a se envolver em maior grau com o trabalho, além da visão fixa ocorrida em trabalhos tradicionais; os estímulos multissensoriais em obras que envolvem tecnologia podem ocorrer através

das interfaces (tato, visão e audição); vídeo (visão e audição), assim como em associações de vários dispositivos tecnológicos e/ou tecnologias e recursos tradicionais.

Constatamos que as ilusões não são uma falha da percepção, elas são resultado da sua natureza fisiológica. A construção do nosso universo perceptivo é naturalmente ambígua; as soluções perceptivas que adquirimos no nosso dia a dia, baseiam-se em critérios adaptativos, construídos no processo evolutivo. A ocorrência de uma ilusão surge da discrepância entre as soluções perceptivas geradas em duas situações diferentes, a partir de um mesmo objeto. Da mesma forma, a nossa realidade é apenas uma afirmação daquilo que podemos realmente observar, dentro dos nossos limites mentais e físicos individuais, articulados com nossos conhecimentos científicos no momento e contexto da concepção.

3 CONCEITUAÇÕES PÓÉTICAS

Diante da liberdade criativa e artística instaurada na Arte Contemporânea, conquistada juntamente com a independência dos sujeitos das metanarrativas definidoras de limites sociais e culturais, proveniente da Pós-Modernidade, delimitamos e abordamos a produção artística de forma conceitual, a partir do desenvolvendo de analogias; relacionando a motivação para a prática artística com os tópicos de estudo, articulando aspectos históricos-conceituais de cada um dos três, Pós-Modernidade, Origami e *Op Art*.

A abordagem conceitual fez-se necessária no contexto da poética para uma maior ligação entre o que estava sendo instaurado com o que impulsionava essa criação artística. Nesse sentido, no decorrer da produção dos trabalhos, desenvolvemos as analogias para alicerçar e incentivarmos-nos ainda mais com as motivações que conduzem a pesquisa. Assim, as analogias são de caráter pessoal do artista, desenvolvidas no decorrer da instauração artística como uma potência criativa, não possuindo a necessidade de estarem visivelmente nas obras ou de serem uma verdade absoluta sobre o contexto da obra e o período histórico da Pós-Modernidade.

É relevante destacar que todas obras de arte são abertas para infinitas interpretações, fundamentando-se nos indivíduos, contextos, períodos e abordagens. Contudo, na presente poética, propomos a conceituação através das analogias, alinhando-se à liberdade conquistada no período que está sendo abordado. No entanto, as analogias também são uma forma de induzir a uma determinada significação, porém, não estão explícitas na obra, assim, os trabalhos não se caracterizam como denotativos.

Seguindo na mesma lógica de autonomia criativa da Arte Contemporânea e, sobretudo, no que se refere às dificuldades encontradas no âmbito cultural no período de pandemia do vírus *Covid-19*, o capítulo também discutirá as alternativas adotadas para que o sistema da arte não se constitua de modo estanque. Serão apresentadas as soluções encontradas para a difusão dos trabalhos em desenvolvimento dentro da poética, seguindo o ideal de exposições híbridas, realizadas tanto no ambiente físico quanto no virtual, apontando as vantagens desse tipo de recurso e os pontos negativos, advindos das imposições exigidas pelo período de pandemia. Assim como,

relata-se as demais exposições e instalações dos trabalhos, realizadas durante o período do curso, visando a difusão da produção.

3.1 ANALOGIAS CONTEMPORÂNEAS

Partindo da Pós-Modernidade e, principalmente, a sua condição de vida imposta a nós, sujeitos contemporâneos desse tempo, construímos analogias entre os elementos, técnicas, aspectos e métodos utilizados no desenvolvimento dos origamis e das imagens referenciadas na *Op Art*, relacionando-os às características da condição pós-moderna; incorporando tal contexto como o impulso motivacional para a realização da prática artística desta pesquisa. São indicadas relações históricas que aproximam os objetos de estudo, assim como semelhanças em relação a diversos aspectos. Ainda são elencadas oposições entre os três assuntos com a Pós-Modernidade, baseando-se na Modernidade, ponto de partida do pensamento e condição atuais.

A principal analogia construída relacionada à *Op Art* está diretamente ligada aos aspectos das imagens que eram desenvolvidas dentro do Movimento artístico. Tais imagens se caracterizavam principalmente pelas ilusões óticas que produziam, podendo ser das mais variadas, apresentadas de forma mais intensa ou sutil, contudo, sempre buscavam atingir a percepção visual do espectador de alguma forma. Esses fenômenos ilusórios visuais produziam sensações de vibração, deslocamento, pulsação e oscilação nas superfícies planas das obras do Movimento, características que podemos relacionar aos aspectos da condição pós-moderna como instabilidade, flexibilidade, liquidez, inconstância, mobilidade, efemeridade e fugacidade, constantemente presentes e influentes em todas as dimensões da vida na contemporaneidade.

No entanto, assim como esses aspectos afetam nossa vivência, na maioria das vezes, de modo imperceptível e obrigatório, em razão de estarmos inseridos no enredo do capitalismo, principal potência dessa condição, as imagens da *Op Art* atuam de modo semelhante em nossas percepções. Os fenômenos ilusórios são percebidos em nosso sistema devido a uma alteração na percepção usual que utilizamos para as imagens cotidianas, quando uma imagem pouco ou nunca antes observada surge em nosso sistema visual, são geradas as ilusões; essas ilusões,

como o próprio sentido do termo conduz, são apenas alterações da nossa realidade observável, aludindo a alterações constantes em nossa vida pós-moderna, já que as mudanças cotidianas que intensificam a instabilidade da vida, são tão frequentes que não conseguimos distingui-las no turbilhão de modificações contemporâneas. Isso acontece com a nossa percepção depois de um tempo observando uma imagem, que, a princípio, para nossa percepção, seria uma ilusão e, após uma adaptação do sistema perceptual, tornam-se habituais (BALDO; HADDAD, 2003).

É nessa perspectiva que nem todas as imagens produzidas dentro dos aspectos da *Op Art* induzem a uma forte ilusão ótica, o que, na poética, foi solucionado através da animação das imagens em ambiente virtual, possibilitando, de certo modo, a intensificação das ilusões.

A questão da obrigatoriedade ou imposição a que somos submetidos acerca de vivenciar os aspectos da condição pós-moderna, tem relação com as características das imagens da *Op Art*, na perspectiva de, em um primeiro momento, observar e perceber as ilusões óticas, já que nosso sistema perceptual não consegue evitar de perceber tal ilusão (BALDO; HADDAD, 2003).

Outro aspecto relacional entre a *Op Art* e a condição pós-moderna está vinculado à subjetividade como um dos fatores principais para que uma ilusão seja percebida como tal, e é por meio dela que cada indivíduo produz uma experiência única da realidade, assim como acontece com os indivíduos pós-modernos. Sem as imposições das metanarrativas existentes na Modernidade, ficamos livres (ilusão de liberdade) para interpretarmos a contemporaneidade da forma que melhor imaginamos, vinculados à singularidade subjetiva de cada um. Do mesmo modo, os aspectos da condição de vida pós-moderna afetam cada sujeito de um modo particular, sendo responsabilidade deste determinar se as frequentes alterações contemporâneas impostas, influenciam de forma predominantemente negativa ou positivamente em sua vivência.

A *Op Art* como um Movimento artístico é considerada um período de transição entre a Arte Moderna para a Arte Contemporânea; nesse sentido, o Movimento possui alguns aspectos do Pós-modernismo, sendo o principal deles a mescla ou hibridismo de características presentes em outros Movimentos, sobretudo, as vanguardas. A *Op Art* apropriou-se de inúmeros aspectos relevantes de cada um dos “ismos”, na perspectiva de produzir um Movimento artístico inédito. No entanto, fez isso com

elementos influentes do passado, numa concepção de resgate artístico histórico, quebrando a narrativa linear que era presente até então na arte, reunindo pontos diversos na criação de algo novo e persistente ao período. Como alguns pontos que podem ser destacados deste resgate e, posteriormente, hibridação, estão: a geometrização do Cubismo; a não figuratividade do Abstracionismo, extremamente influente na *Op Art*; a exploração das cores no Fauvismo, possibilitando a investigação dos contrastes que possibilitam a intensificação de algumas ilusões óticas; outros Movimentos, escolas e conhecimentos com influência no desenvolvimento da *Op Art*, como a *Bauhaus*, a Arte Cinética, a perspectiva, a teoria das cores; entre outros (LUCIE-SMITH, 2006).

Dando continuidade ao Movimento, mas na contemporaneidade, a poética em desenvolvimento utiliza das tecnologias atuais para revitalizar e adequar o Movimento ao contexto contemporâneo; a utilização de *softwares* na construção das imagens, proporciona uma nova perspectiva sobre os aspectos ilusórios, podendo ainda reforçar os fenômenos óticos com a inclusão de movimento nas imagens, intensificando as variações (vibração, pulsação e oscilação) que já são decorrentes das imagens estáticas.

A vinculação de tais imagens em ambientes virtuais também possui certa relação com a globalização, conquistada na Pós-Modernidade, sobretudo, em função da divulgação das imagens na Internet, por meio das redes sociais, quando os trabalhos adquirem uma nova dimensão, sendo que o espaço virtual da Internet é um ambiente ilusório infinito, no qual tais elementos das obras poderão ser acessados por inúmeros espectadores em diferentes espaços e tempos globais. Algo que democratiza o trabalho artístico, não estando mais acessível ao público em geral, apenas nos espaços tradicionais de arte.

No entanto, as imagens inspiradas na *Op Art* também possuem algumas relações com a Modernidade, principalmente, se forem considerados os métodos utilizados dentro desta poética para sua construção. Os processos utilizados para o desenvolvimento das imagens, partem dos princípios de modulação do Design de Superfície, os quais, na maioria das vezes, baseiam-se em uma rígida rede de padrões em repetição, o que é essencial para que a imagem possua ritmo e dinamismo, acarretando efeitos ilusórios. Tal rigidez pode ser relacionada com a dureza, inflexibilidade e racionalidade presentes no Modernismo, sobretudo, no

projeto civilizatório Iluminista, como o pertencimento a apenas uma classe social durante toda vida; adequação a uma cultura em específico; rigidez no trabalho e existência de apenas uma verdade absoluta.

A primeira analogia construída sobre o Origami, refere-se às propriedades do material utilizado na técnica, no caso o papel, vinculado a sua característica de metamorfose, transformando-se por meio da técnica de dobradura, de uma simples superfície plana, sem volume (folha de papel), para uma representação em três dimensões (Origami). Ainda, no entanto, permanecendo frágil em relação à estrutura, perdendo sua estabilidade com qualquer força atribuída à superfície. Assim, aludindo às características de instabilidade e fragmentação particulares da condição pós-moderna, além de a materialidade do papel ser, por natureza, efêmera como a condição sociocultural pós-moderna.

Considerando os apontamentos de David Harvey (1993) sobre o que ele chama de “indústria da produção de imagens”, desenvolvida durante a ascensão do sistema capitalista na Pós-Modernidade, podemos realizar uma relação entre algumas características dessas imagens e as dobraduras de papel. O autor afirma que no capitalismo as imagens possuem um papel importante na prática do consumismo, exercendo uma influência e manipulação nos gostos e opiniões dos consumidores, através da construção de um novo sistema de signos e imagens. Ampliando essas imagens além do consumismo, o autor apresenta a indústria da produção de imagens abrangendo àquelas ligadas à produção cultural, que possuem como um dos seus aspectos a interligação com a cultura de massa, decorrente da divulgação das imagens pelos transmissores dessa cultura.

Nessa perspectiva, consideramos a arte do Origami associada a essa cultura de massa. Desde o surgimento da técnica, há séculos atrás, a dobradura de papel recebeu o *status* de pertencente à cultura tradicional japonesa. Com o passar dos anos e, posteriormente, com a globalização intensificada na Pós-Modernidade, a arte do Origami começa a ser praticada globalmente, introduzindo-se em diversas culturas, adequando-se a cada uma delas; por fim, tornando-se universal designando uma cultura de massa global, a qual é tão importante para o fortalecimento do capitalismo.

Com o Pós-modernismo, foi constatado um estreitamento dos limites entre alta e baixa cultura no meio artístico, decorrente da utilização pelos artistas de temáticas e materiais referentes ao cotidiano. Diante disso, podemos construir uma analogia

baseada na história da arte e do Origami; no princípio do desenvolvimento da técnica de dobradura de papel, o Origami era restrito apenas a uma parte da classe japonesa, ficando limitada sua utilização em cerimônias religiosas e praticado pela nobreza. Porém, no decorrer da sua história, foi sendo introduzido nas demais camadas da sociedade, alcançando popularidade e definindo-se como uma manifestação artística da cultura de massa japonesa; assim, relacionando-se à arte, que, até o período do Modernismo possuía suas categorias e definições de alta cultura, modificando-se com a multivalência e impureza das obras do Pós-modernismo, podemos remeter ao começo do percurso da baixa cultura no âmbito artístico.

Outra característica elencada por Harvey (1993), relacionada às imagens produzidas no capitalismo pós-moderno, é o simulacro. A analogia construída entre o simulacro e o Origami é referente à reprodutibilidade dos modelos de dobradura, com a criação e adoção do Sistema Yoshizawa-Randlett de dobras, os diversos modelos de origamis puderam ser reproduzidos em escala mundial; apesar da singularidade de cada origami, decorrente do *handmade*, a técnica de dobradura de papel tem em sua essência o simulacro, pois parte da reprodução de um modelo idealizado por outro alguém. Na maioria das vezes, o origami original foi desenvolvido há inúmeros anos, não possuindo um levantamento histórico em relação ao criador do modelo ou ao ano exato de criação; assim, tornando-se de domínio público. Portanto, a técnica do Origami pode ser considerada como um simulacro do simulacro de duração infinita. No entanto, existem exceções, nas quais modelos de origamis são registrados como propriedade privada.

Rosalind Krauss pensadora de uma das duas correntes (crítico-pluralista) das teorias do Pós-modernismo, afirma que a arte pós-moderna explora as possibilidades de reprodução em suas obras, ao mesmo tempo em que cria obras puras, ímpares e originais, explorando dados não originais de forma inovadora, em conjunto com elementos inéditos (CONNOR, 1993). Diante dessa perspectiva, de um dos aspectos da arte pós-moderna, segundo os teóricos crítico-pluralistas, podemos considerar a arte do Origami, quando instituída como arte ou elemento de uma obra, como um trabalho de autoria simulada, vinculada à apropriação, característica da técnica de dobradura de papel.

O Origami, quando deslocado de sua conotação e de seu ambiente natural, adentrando em um campo artístico, faz com surjam questões relacionadas ao seu

verdadeiro *status* como arte e, principalmente, a sua originalidade e autenticidade. Fica sob responsabilidade do artista, apropriar-se dessa arte da cultura de massa global, reinterpretando a técnica, a fim de desenvolver novas possibilidades e ideias artísticas, que tornem os habituais elementos de origami como uma arte genuína.

A tradicional técnica de Origami possui alguns parâmetros como legisladores de uma autêntica dobradura. Essas regras estabeleciam que as representações em papel deveriam ser construídas apenas a partir de uma única folha quadrada, não era permitida a utilização de recortes no papel ou o uso de cola para junção de partes e construção de origamis em grandes dimensões. Os praticantes milenares da técnica justificavam que as dobraduras deveriam possuir uma pureza, relacionada ao material, contando apenas com sua utilização na confecção das representações em papel; deveria ser prezado o máximo de aproveitamento do material, considerado, na época, como sagrado. Também existiam regras relacionadas à representação de certas dobraduras, eram priorizados origamis que representavam objetos e seres simbólicos da tradição japonesa (MCARTHUR; LANG, 2013).

Esses parâmetros defendidos pelos origamistas mais tradicionais têm, em certo ponto, ligações com o pensamento moderno e a arte modernista. Podemos relacionar as restrições do desenvolvimento de uma dobradura à crença na existência de uma verdade absoluta e única defendida pelo projeto iluminista, vigente na Modernidade; a razão adotada nesse período pode aludir à restrição do uso de apenas folhas quadradas para a execução das dobraduras. A pureza das representações em relação ao material, defendidas no Origami tradicional, assemelha-se, também, à pureza, singularidade, univalência e autoafirmação, presentes na arte moderna. O pensamento de genuinidade atribuído ao Origami tradicional remete aos ideais da arte moderna de primazia de categorias estéticas (CONNOR, 1993).

As restrições do Origami tradicional seguiram em vigor por alguns anos, no entanto, transformações foram ocorrendo na prática da técnica, principalmente após a publicação do livro “Atarashii Origami Geijutsu⁸” (1954), de Akira Yoshizawa (1911-2005), proporcionando uma difusão do Origami mundialmente, o qual foi sendo

⁸ Atarashii Origami Geijutsu é um livro de 1954, escrito pelo origamista Akira Yoshizawa, nele está presente o primeiro sistema de diagramação de dobraduras, que leva o sobrenome do autor; neste sistema estão contidos símbolos para a realização de dobras em papel, tornando, assim, universal a prática de Origami (MCARTHUR; J. LANG, 2013).

introduzido e adaptado em cada cultura. Em decorrência da globalização, associações de Origami foram sendo criadas ao redor do mundo, buscando criar uma comunidade internacional entre os praticantes da técnica, com o fortalecimento mundial do Origami. Com isso, surgem inúmeros tipos de técnica de dobradura como o Origami modular; a tesselação; o *kirigami*; o *block folding* e o *wet folding*, aumentando as possibilidades criativas da dobradura em papel, superando as tradicionais regras do Origami milenar (MCARTHUR; J. LANG, 2013).

Diante da flexibilidade da técnica de Origami contemporâneo e do advento de inúmeros novos métodos de dobradura de papel, podemos relacionar essa transição do Origami tradicional para o contemporâneo com um dos aspectos abordados pela segunda corrente das teorias da arte pós-moderna; na corrente conservadora-pluralista, representada por Charles Jencks, o Pós-modernismo possuía como uma de suas características a multiplicidade de estilos e métodos, ocultados no Modernismo (CONNOR, 1993).

O uso frequente de formas geométricas tanto na construção das imagens de *Op Art* quanto nos modelos de origami, servem nos dois sentidos como uma base para o desenvolvimento dos elementos. Essa base geométrica tem relação com a Modernidade na perspectiva de racionalidade na construção de um formato perfeito, extremamente calculado e, na maioria das vezes, simétrico. Tal relação é pertinente à poética, levando em consideração que a base para o desenvolvimento da Pós-Modernidade é a Modernidade, fundamentando-se pelo pensamento de Harvey (2008). A Pós-Modernidade é apenas uma nova etapa do período que a antecede; desse modo, a Pós-Modernidade se constitui a partir das características da Modernidade, alterando alguns pontos e preservando outros, referidos na pesquisa através das formas geométricas como base para a construção dos elementos de *Op Art* e origami.

Assim, ressalta-se conceitualmente o contexto motivador da prática artística desta pesquisa, a condição pós-moderna, por meio das analogias construídas e já mencionadas, principalmente naquelas relacionadas às características em comum das imagens referenciadas na *Op Art* e nos aspectos que afetam a vida dos indivíduos contemporâneos e na analogia da metamorfose do material utilizado na técnica de Origami, o papel, com as transformações impostas pelos aspectos da condição de vida pós-moderna. O cerne desse pensamento pós-moderno é relacionado

conceitualmente pelas formas geométricas que dão base a todos os trabalhos em desenvolvimento, concedendo atenção à Modernidade, pois sem ela não seria possível o desenvolvimento da Pós-Modernidade contrariando ou dando seguimento a seus princípios em uma nova etapa.

Tais relações se estendem para a montagem das obras, aludindo, simultaneamente, à flexibilidade e versatilidade da Pós-Modernidade e à padronização moderna. Os aspectos pós-modernos são adquiridos pela unicidade das peças, o que permite uma infinidade de possibilidades de montagens e instalações utilizando os mesmos elementos, porém construindo novas configurações formais, oferecendo versatilidade aos trabalhos. A sistematização moderna está presente nas superfícies produzidas pelos elementos em conjunto, podendo seguir uma rigidez ou não, mas que, em totalidade, formam uma soma unificada e padronizada, apesar das diferenças presentes nas dimensões dos origamis e na multiplicidade de cores das imagens inspiradas na *Op Art*.

3.2 OS DISPOSITIVOS DE AGAMBEN EM UMA POÉTICA HÍBRIDA

Giorgio Agamben, no livro “O que é contemporâneo?” (2009), nos apresenta a terminologia “dispositivo”, palavra intensamente empregada na contemporaneidade para fazermos referência, na maioria das vezes, às mais variadas tecnologias que nos cercam e nos absorvem diariamente. A definição conceitualizada pelo autor certamente não se refere especificamente a tais tecnologias, no entanto, não se distancia muito do significado que, normalmente, atribuímos ao termo atualmente.

A terminologia “dispositivo”, utilizada por Agamben (2009), parte do pensamento de Michel Foucault (1977), apesar do autor nunca ter atribuído uma definição para o termo. No entanto, Agamben nos apresenta um panorama do que viria a ser um dispositivo; assim, podemos indicar algumas características referentes a ele, tais como: é uma rede de relações entre diversos elementos (discursos, instituições, leis, filosofias, entre outros); possui função e relação de poder; é um elemento geral de distinções de uma determinada sociedade. Levando em conta também as afirmações de Hyppolite, sobre Hegel, que exerceu influência sobre o pensamento de Foucault, podemos definir o termo dispositivo como sendo um elemento histórico, com regras e instituições específicas propostas aos indivíduos, em

decorrência de um poder externo, o qual está presente no subconsciente dos indivíduos, através de um processo histórico. Nesse sentido, o termo não é particular a alguma coisa ou a outra, Foucault explica que o termo é geral, fazendo relação à rede que se estabelece entre os dispositivos; assim, Agamben discorre sobre o assunto, baseado nestes demais autores acerca de sua concepção de dispositivo.

Generalizando posteriormente a já amplíssima classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes (AGAMBEN, 2009, p. 40).

Levando em consideração tal afirmação, constatamos que vivenciamos um período repleto de proliferação de dispositivos, nos mais variados formatos existentes, tanto materiais quanto imateriais; objetos ou seres vivos e perceptíveis ou não. Nesse sentido, são atribuídas características de dispositivo às tecnologias utilizadas na Arte Contemporânea, centralizando-se na poética híbrida em desenvolvimento, nos processos utilizados no fazer artístico desta poética.

Nosso atual momento, a Pós-Modernidade, é composto por uma rede de dispositivos, exercendo poder uns sobre os outros e especialmente sobre os sujeitos contemporâneos desse tempo. Nessa rede existem dispositivos maiores e outros menores, comparados a sua capacidade de controlar e assegurar o modo de vida das pessoas; no entanto, há um dispositivo que exerce poder sobre todos os demais presentes na rede de dispositivos pós-moderna, esse sendo o capitalismo.

Não seria provavelmente errado definir a fase extrema da consolidação capitalista que estamos vivendo como uma gigantesca acumulação e proliferação dos dispositivos. Certamente, desde que apareceu o homo sapiens havia dispositivos, mas dir-se-ia que hoje não haveria um só instante na vida dos indivíduos que não seja modelado, contaminado ou controlado por algum dispositivo (AGAMBEN, 2009, p. 42).

Seguindo no pensamento do capitalismo como o dispositivo principal da Pós-Modernidade, David Harvey (1993) considera que a ascensão do sistema capitalista tenha provocado uma compressão do espaço-tempo, essas modificações no espaço e no tempo intensificaram os fenômenos de instabilidade, efemeridade e volatilidade de todas as dimensões da vida, desde a identidade e as ideologias, passando pela cultura e economia, chegando até as relações sociais. Essas características impuseram sobre os sujeitos uma vida cercada de incertezas, inseguranças, mudanças constantes e uma perda de perspectiva de futuro, qualificando a vida na

condição pós-moderna e, desse modo, intensificando a necessidade dos sujeitos se submeterem aos dispositivos, mesmo não possuindo tal intenção.

No contexto da Pós-Modernidade o capitalismo exerce poder sobre os demais dispositivos e, por conseguinte, através dos dispositivos menores, alcança os indivíduos contemporâneos. Essa capacidade de moldar a vida das pessoas vem se tornando cada vez mais presente embora, na maioria das vezes, seja imperceptível no inconsciente dos sujeitos, operando de uma forma coerciva.

Os comportamentos resultantes dessa relação formam um vínculo de governo e submissão entre os sujeitos e os dispositivos. No entanto, mesmo sabendo de todas as consequências, dos problemas e da abrangência do dispositivo capitalista e, por conseguinte, da Pós-Modernidade, ainda não conseguimos profaná-lo, devido ao seu enorme alcance, poder de influência e longevidade; no caso, seria impossível profanar, como indica Agamben (2009), tal dispositivo agindo individualmente. Para que esse esforço surta algum efeito no capitalismo seria necessária uma força conjunta de todos os sujeitos contemporâneos, o que até certo ponto seria inviável, decorrente da alienação produzida pelos dispositivos presentes na rede pós-moderna, e da individualização da população vigente na Pós-Modernidade.

Nessa perspectiva, continuamos contribuindo para que os dispositivos se fortaleçam cada dia mais, ficando reféns deles. Todos os dispositivos presentes na rede de dispositivos pós-moderna, vão delineando a nossa subjetividade, produzindo sujeitos alinhados com suas exigências e, dessa forma, reforçando o seu caráter ditatorial. De certa maneira, transformando todos indivíduos em semelhantes, apesar desses se considerarem únicos, provocando, assim, uma dessubjetivação.

Como constatado, os dispositivos estão presentes em todas as instâncias da vida pós-moderna, portanto, não seria diferente no campo artístico, eles moldam tanto o fazer artístico singular de cada artista quanto a fruição da Arte pelos espectadores. Nesse contexto, as próprias obras podem ser consideradas um dispositivo; produzidas pelos artistas, influenciados por outros dispositivos, tornando-se dispositivos no momento que o público se coloca à sua frente, exercendo poder sobre esses indivíduos, através da visão de mundo e subjetividade atribuída pelo artista no decorrer da instauração da obra.

Podemos citar como dispositivos influentes ao artista na instauração dos trabalhos os meios utilizados na sua prática artística. Na arte contemporânea esses meios advêm, historicamente, com as técnicas analógicas tradicionais (lápiz, pincel, tinta, papel, tesoura, entre outros), ou também com as tecnologias emergentes utilizadas pelos artistas no fazer artístico.

No que tange aos dispositivos envolvidos na prática artística contemporânea, abordamos os dispositivos envolvidos na presente poética; principalmente partindo do fazer artístico dentro do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, técnicas analógicas e digitais, por consequência, os dispositivos serão tanto meios tradicionais quanto tecnológicos. Apesar das diferenças das tecnologias envolvidas em cada um dos tipos de meios, primordiais e avançadas, os diversos dispositivos possuem força suficiente para moldar o fazer artístico.

Os meios tradicionais são, por natureza, mais restritivos à questão de possibilidades, quando comparados às tecnologias emergentes. No entanto, continuam úteis aos artistas, contribuindo para a produção das mais variadas artes, apesar de serem conduzidos por meio da criatividade do artista. Tal criatividade é limitada, até certo ponto, às possibilidades permitidas pelos meios utilizados na instauração de certo trabalho, aludindo e assumindo o papel de dispositivo influente na prática artística. Os dispositivos – meios artísticos – tradicionais utilizados nessa pesquisa poética são atribuídos principalmente à técnica de dobradura de papel, o Origami; nesse sentido o principal meio, que podemos denominar como um dispositivo é o próprio papel.

Na técnica de Origami, o papel exerce características de dispositivo sobre quem está realizando a dobradura. Suas restrições em relação a suas propriedades, induzem o artista a refletir sobre até que ponto o material pode ser manipulado sem danificá-lo; as proporções da folha de papel determinam também quais serão as dimensões dos elementos resultantes da técnica, levando em conta, ainda, que a maioria dos modelos de dobraduras partem de uma folha em formato quadrado. Apesar da fragilidade característica do papel, na realização de origamis que exigem um tipo de papel mais espesso, o material molda o fazer do artista, no sentido de exigir um esforço físico maior, restringindo a prática até o limite corporal do artista.

Invertendo a lógica de o papel ser um dispositivo na técnica de Origami, em um dado momento da prática de dobradura, o próprio corpo do artista se torna um

dispositivo sobre o papel, levando em consideração que é através dele que é realizada toda a transformação ocorrida durante a técnica. É a partir do esforço físico do artista, por meio do seu corpo, que o papel é submetido a alterar-se de uma superfície plana e sem volume, para uma representação em três dimensões.

Constatamos que durante a técnica de Origami existe um fluxo instável de domínio de um dispositivo sobre o outro, no caso o corpo e o papel. No entanto, estes dispositivos estão sempre orientando, determinando e moldando os gestos do artista no decorrer da realização da técnica de dobradura de papel.

O fazer híbrido na pesquisa envolve o desenvolvimento de imagens digitais, aplicadas sobre a superfície dos papéis que originam os elementos de origami. Nessa perspectiva, as tecnologias avançadas utilizadas na elaboração das imagens, podem ser caracterizadas como dispositivos; partindo da noção que tais dispositivos tecnológicos são utilizados na poética de forma automatizada.

As relações estabelecidas entre o artista e as tecnologias, nesse contexto, são induzidas e comandadas pelo aparato tecnológico, sendo que o artista, no ambiente tecnológico, apenas realiza gestos, quem realmente constrói e produz a imagem é a tecnologia, aliada aos comandos pré-estabelecidos em seu sistema. Contudo, essa relação se caracteriza como uma troca, pois a tecnologia não trabalha sem a interferência humana, tanto no seu desenvolvimento quanto no processo de instauração de qualquer elemento; assim, acontece uma associação mútua entre o dispositivo tecnológico e o dispositivo humano, nesse contexto, o artista.

As tecnologias usufruem de um espaço e tempo ilimitados, no qual os artistas acreditam que possuem uma liberdade criativa infinita nesse ambiente virtual. Porém, a criatividade é limitada ao conhecimento científico que o usuário possui sobre tal tecnologia. Sem o conhecimento de como a máquina opera, quem “comandar” será a própria tecnologia, moldando a poética do artista ao seu favor.

Os trabalhos resultantes da relação entre os dispositivos e o artista, especialmente os derivados dos meios tecnológicos, são o montante das intencionalidades do artista e dos meios. Portanto, nesse processo, os dois adquirem conotações de dispositivos, pois o artista e os meios utilizados em sua poética possuem potência para interferirem, influenciarem, modificarem, conduzirem e assegurar uns aos outros, no intuito de conduzir a um desfecho.

Agamben (2009) afirma que existem duas classes, a dos seres viventes e a dos dispositivos, e o resultado da relação dos dois chama-se sujeito. Além disso, o autor declara que um mesmo indivíduo pode ser o lugar de diversas subjetividades, na relação corpo a corpo com os dispositivos. Nesse sentido, dentro da prática artística atravessada por um processo híbrido, aqui no caso entre meios – dispositivos – analógicos e tecnológicos, o artista assume duas subjetividades diferentes na associação com cada tipo de meio, porém, o seu objetivo é articular esses dois sujeitos, transformando-se em um artista capaz de operar de forma igualitária com os dois dispositivos em execução. Logo, estaria acontecendo uma profanação dos dispositivos, levando em consideração a utilização articulada dos dois meios, a favor da poética do artista, com a finalidade de criação de um novo dispositivo, sua arte.

3.3 POSSIBILIDADES E AMPLITUDE DO AMBIENTE VIRTUAL

Diante da suspensão da maioria das atividades, principalmente visitas presenciais em exposições artísticas, durante a pandemia da *Covid-19* e o período vigente de isolamento social, percebemos a necessidade de produzir alternativas para que as produções em realização durante a pesquisa fossem difundidas. Nessa perspectiva, uma das mais adequadas soluções seria o ambiente virtual, pela facilidade proporcionada em termos de veiculação dos trabalhos em diferentes espaços, aliadas à amplitude da Internet e das redes sociais, possibilitando o alcance da produção para além de exposições dentro de contextos específicos.

Assim, em um primeiro momento, optamos por criar um perfil em uma rede social (Instagram/ @desdobramentos_contemporaneos) (Figura 38) para compartilhar alguns resultados da poética, em especial os que eram produzidos no ambiente digital, como as imagens inspiradas na *Op Art* e suas respectivas animações (APÊNDICE D). No entanto, prezando pelo processo híbrido, vimos a necessidade de integrar os elementos de origami ao perfil, visando compartilhar todos componentes que fazem parte da poética híbrida. Então decidimos transformar o perfil na rede social em um diário virtual de artista, compartilhando, além dos resultados digitais, etapas realizadas no decorrer do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, em formato de vídeos e fotos, demonstrando como as técnicas de *Crafts*, predominantemente manuais, foram

realizadas, como sucediam as dobraduras dos elementos de origami, a produção e aplicação dos carimbos sobre o papel, entre outros.

Isso, visando registrar as inúmeras etapas do processo, as quais, na maioria das vezes, não são visíveis na configuração formal final dos trabalhos, aproximando o público virtual da instauração das obras, além de valorizar as etapas realizadas dentro do processo, importantes para a percepção e para o entendimento do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias.

Figura 38– Perfil @desdobramentos_contemporaneos



Fonte: Autor, 2022.

A partir do momento que se decidiu que o perfil na rede social seria um diário virtual de artista, todas as produções em desenvolvimento dentro da poética seriam interligadas por ele, servindo como plataforma para alocação das animações e imagens digitais, pertencentes às obras físicas. Isso ocorreu como no caso da obra “Descobertas Instáveis” (Figura 30, p. 77), na qual as imagens são acessadas através

dos *QR Codes*, ou sendo utilizado como apenas uma ferramenta de registro das etapas de instauração de determinado trabalho, podendo ser acessadas pelos *QR Codes* presentes em outras obras, obtidos por meio da visualização do perfil como um todo (Figura 39).

Algumas obras que já estavam em desenvolvimento, passaram por adaptações para melhoria de sua execução e melhor adequação à pesquisa, como no caso da obra “Recortes do espaço-tempo ilusório” (Figura 40), caracterizada pelo seu aspecto processual, desenvolvida em duas etapas, realizadas pelo período de um ano, sendo, assim, concluída no final de dois anos, coincidindo com o tempo do curso.

Figura 39– Diário virtual de artista.



Figura 40– “Recortes do espaço-tempo ilusório”.



Fonte: Autor, 2022

Na primeira etapa, a atenção está voltada para a técnica de *Craft*, no caso o Origami, mais especificamente o *Kirigami* (Figura 41). Durante o período de todo um ano (2020), foram realizadas, a cada dia, novas dobraduras - uma por dia - de *Kirigami*. Nessa técnica de Origami, parte-se de uma folha de papel quadrada, em seguida é dobrada e são realizados vários cortes no papel, resultando em origami bidimensional com vazamentos em sua superfície, assemelhando-se a padrões. Em alguns dias o processo de produção dos origamis foi registrado por meio de vídeos e compartilhados no diário virtual. Ao final do período de 2020 foram produzidos 366 elementos de origami, devidamente registrados com a numeração do dia em que foram executados, com alguns registros em vídeo destes procedimentos.

Figura 41– Kirigamis Recortes do espaço-tempo ilusório.



Fonte: Autor, 2021.

Na segunda etapa da obra, em desenvolvimento em 2021, o foco está no desenvolvimento de imagens inspiradas na *Op Art* (APÊNDICE E), realizadas totalmente em ambiente virtual. A cada semana é produzida uma imagem e sua respectiva animação (APÊNDICE D), sendo compartilhadas semanalmente no diário virtual; ao final são desenvolvidos 52 elementos duplos inspirados no Movimento *Op Art*. A hibridação ocorre na montagem da obra, reunindo em dois painéis os elementos de origami e as imagens digitais de forma impressa, além de *QR Codes* que direcionam, tanto para as animações das mesmas imagens, quanto para os vídeos do processo de produção dos origamis, presentes no diário virtual. Nessa proposta, a obra (Figura 42) torna-se híbrida, apresentando-se de formas distintas em ambientes diferentes, mas interligada por seus elementos compositivos, pertencentes tanto ao analógico quanto ao digital.

Figura 42– Detalhes, “Recortes do espaço-tempo ilusório”.



Fonte: Autor, 2022.

A obra foi exposta, como uma instalação na exposição individual, que leva o mesmo nome do trabalho, “Recortes do espaço-tempo ilusório” (Figura 43), aprovada por Edital do Museu de Arte de Santa Maria (MASM). A mostra ocorreu durante o mês de fevereiro de 2022, na sala expositiva do museu, localizada em um *shopping center*, o local foi selecionado previamente, em função da grande circulação de pessoas pelo espaço, o que sucedeu uma maior interação do público com a exposição (Figura 44). Percebemos que houve interesse e participação das pessoas, devido ao aumento de seguidores no perfil/diário virtual de artista *on-line*, ocorrido por meio dos *QR Codes*, amplamente presentes na instalação.

Figura 43– Cartaz exposição “Recortes do espaço-tempo ilusório”.



Fonte: Autor, 2022.

Figura 44– Público interagindo com a obra “Recortes do espaço-tempo ilusório”.



Fonte: Autor, 2022.

Seguindo a mesma lógica, a exposição presencial realizada no Museu de Arte de Santa Maria (Figura 45), também ocorreu de forma híbrida, em conformidade com as diretrizes da pandemia no momento de realização da exposição. As visitas presenciais só poderiam ocorrer de forma agendada e dentro de um período de tempo restrito. Desta forma, aliamos a exposição física com a apresentação das obras pertencentes à exposição de forma *on-line*, durante todo o mês em que estaria em exibição a exposição no Museu. Assim, tentamos aproximar, pelas redes sociais, o público que estava impossibilitado de visitar normalmente o Museu, das obras presentes na exposição, permitindo um maior alcance da mostra, caso acontecesse somente presencialmente durante o período de restrições. A exposição referenciada é a “OP-ORIGAMI”, realizada durante todo o mês de abril de 2021 na Sala Iberê Camargo do Museu de Arte de Santa Maria, com proposta aprovada em Edital de seleção para espaços expositivos ao longo do ano.

Figura 45– Cartaz exposição “OP-ORIGAMI”.



Fonte: Autor, 2021.

A exposição, formada por 11 obras, esteve baseada na investigação dos processos híbridos analógicos e digitais. Destas, 3 obras foram produzidas mais recentemente, no andamento desta pesquisa; as demais foram elaboradas em outras

circunstâncias, em momentos precedentes (Figura 46). Porém, todas as obras seguem uma mesma visualidade estética, explorando as técnicas e os processos descritos, que permitem que sejam reunidas em uma mesma mostra. As obras se caracterizam por serem objetos tridimensionais e painéis bi e tridimensionais.

Figura 46– Exposição “OP-ORIGAMI”.



Fonte: Autor, 2021.

Seguimos as concepções de Claire Bishop (2005) para designar uma instalação, considerando que, para a autora, a linguagem de instalação artística é conceituada a partir do conjunto de obras que apresentam semelhanças estéticas, resultando, quando expostos em uma unidade visual no espaço expositivo, no entanto, prezando pelos aspectos que configuram uma instalação, como proposições participativas, atribuídas às diferentes percepções sensoriais. Fazem parte da exposição as obras “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 1, p. 36), “Padrões inconstantes” e “Estruturas I”, as duas últimas descritas logo a seguir.

Para tornar a exposição híbrida, *on-line* e presencial, desenvolvemos apresentações individuais das obras, compartilhadas nas redes sociais pessoais do artista e nas do Museu. Nessas apresentações eram realizadas breves descrições dos

trabalhos, do processo de instauração e, em alguns casos, percepções sobre o envolvimento do público presencialmente com a obra, além de imagens das obras no local, vídeos de circulação pelas obras e imagens de detalhes; visando aproximar os dois públicos das produções, tanto o que teve a oportunidade de visitar presencial a exposição, quanto quem acompanhou *on-line*.

Tal modo de apresentação permitiu uma maior interação do público com o artista, possibilitando diálogos virtuais sobre as obras e o desenvolvimento de um catálogo; outro recurso utilizado foi a gravação de um vídeo simulando uma visita presencial na sala, o que permitia que o espectador tivesse noções sobre as dimensões, disposição e envolvimento com as obras individualmente, e com a instalação como um todo (Figura 46). Essa configuração contribuiu para que a exposição (Figura 47) tivesse um maior alcance em relação ao envolvimento do público; também possibilitou uma maior repercussão da exposição nos meios de comunicação, como entrevistas para telejornais, jornais impressos, rádio e diversas matérias em portais *on-line*, tanto locais quanto regionais, ampliando as perspectivas sobre a exposição em diferentes contextos.

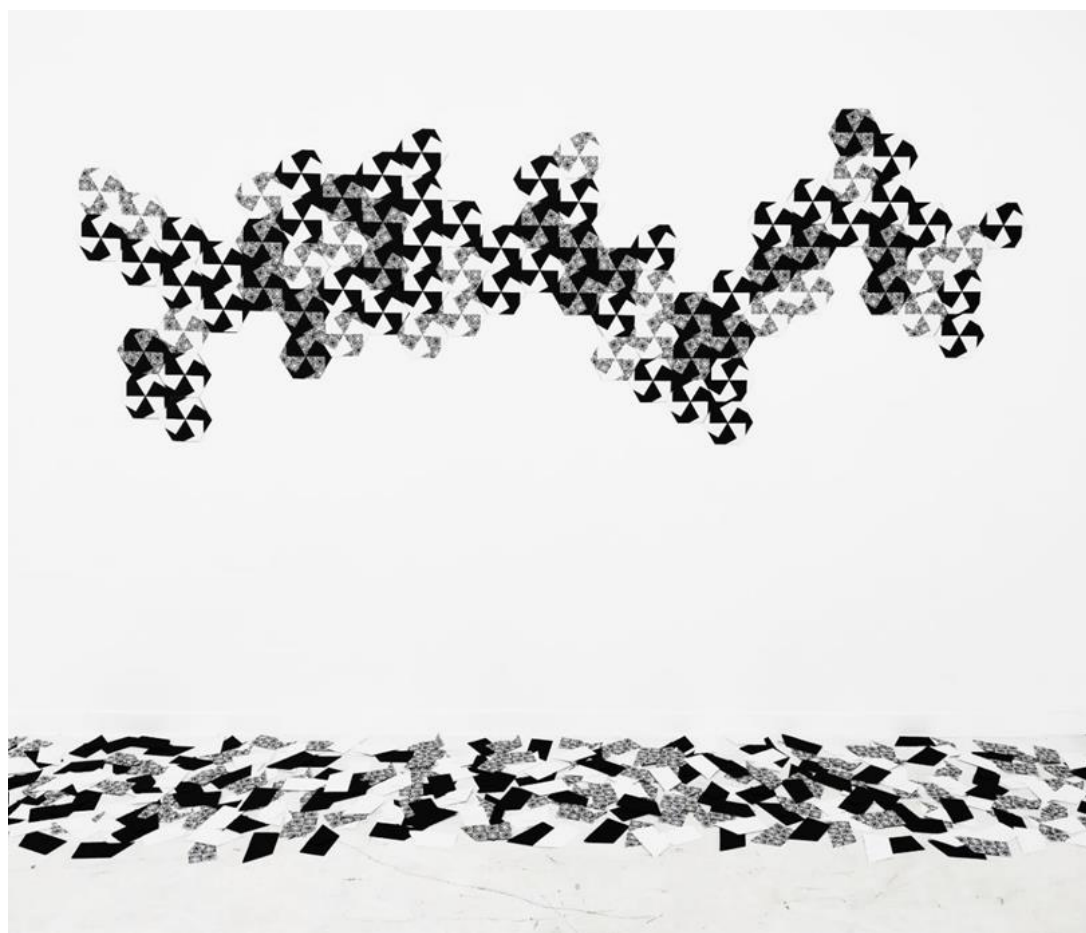
Figura 47– Visão Exposição “OP-ORIGAMI”.



Fonte: Autor, 2021.

Uma das obras pertencentes à exposição e produzida dentro dessa poética é “Padrões Inconstantes” (Figura 48). O trabalho é uma instalação explorando o Origami em planos distintos, no caso, na parede e no piso do espaço expositivo. A obra é composta por 80 origamis bidimensionais no formato de hexágono e 300 dobraduras, ambos com papéis nas cores preto e branco, além de outros com um padrão inspirado na *Op Art*. Nessa produção, investigamos a desconstrução do Origami de diversas maneiras, mas sem desconfigurá-lo por completo.

Figura 48– “Padrões Inconstantes”.



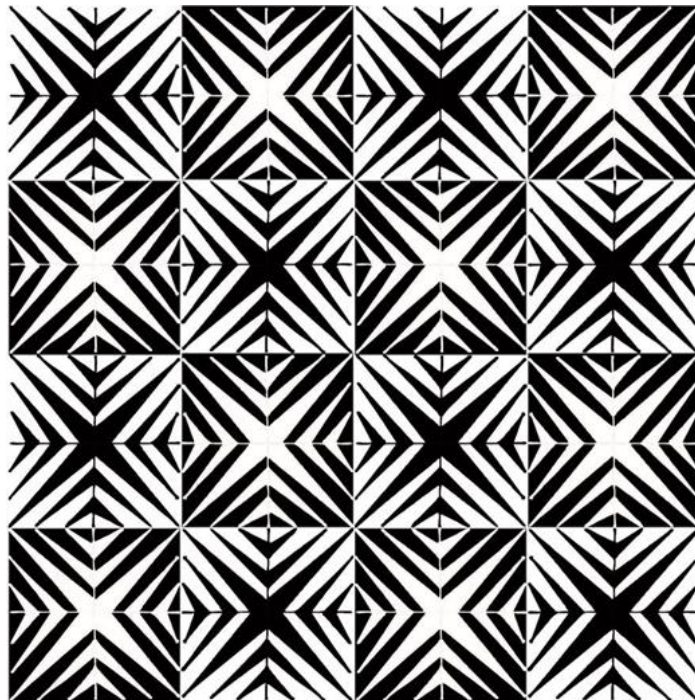
Fonte: Autor, 2021.

O modelo de origami utilizado neste trabalho é um aprimoramento de um Origami tradicional, antigamente usado pela cultura japonesa como envelope ou uma espécie de sacola plana. Denominado *tato*, ele se difere no que diz respeito a sua tridimensionalidade, atualmente sendo mais bidimensional do que o antigo. Na

atualidade, esse modelo de dobradura é utilizado como um porta copos ou jogo americano; é interessante destacar que na contemporaneidade a maioria dos origamis são vistos como utilitários, indo além de objetos decorativos ou simbólicos, como a maior parte das dobraduras eram vistas no Japão; tal fenômeno acontece em decorrência das pesquisas e lançamentos de produtos inspirados na visualidade ou funcionalidade da técnica.

Nesta proposta artística, é feita uma apropriação do modelo de origami deslocando-o de sua função usual na contemporaneidade, visando torná-lo estético, como um elemento compositivo da proposta artística. Para isso, assim como em outros trabalhos, utilizamos o modelo em conjunto com outros iguais, produzindo outro elemento. O modelo de origami em utilização é composto por 6 peças, formando, quando encaixados, um hexágono e um desenho em sua superfície decorrente das sobreposições necessárias para a união, nesse sentido, pensando em criar uma espécie de padrão ilusório na superfície de encaixes, optamos por utilizar peças na cor preta, branca e outras com um padrão inspirado na *Op Art* (Figura 49), sucedendo três variações de hexágonos: (i) preto com branco, (ii) preto com padrão e (iii) branco com padrão, possibilitando variações de montagem desta parte da instalação.

Figura 49– Imagem Op Art, “Padrões Inconstantes”.



Os padrões inspirados na *Op Art*, assim como a instalação, foram produzidos dentro do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias; neste caso, partindo do desenho manual do módulo, construção e finalização da imagem em *software* gráfico e aplicação sobre o papel que originou as peças, através da impressão digital. A superfície produzida com os origamis hexagonais no momento de instalação da obra possibilita inúmeras configurações (Figura 50), dificilmente reproduzidas fielmente em outro momento, caracterizando o trabalho como efêmero e instável em sua configuração formal.

Figura 50– Superfície, “Padrões Inconstantes”.



Fonte: Autor, 2021.

Os outros elementos da instalação são 300 peças de dobraduras (Figura 51), essas são as mesmas que em conjuntos de 6 formam os elementos hexagonais, contudo, não estão em conjunto como os primeiros; as peças seguem as mesmas

características das anteriores, em relação a cores, padrão ilusório e aplicação sobre o papel; os elementos são expostos prioritariamente no chão de forma aleatória, logo abaixo da superfície formada pelos hexágonos. A forma escolhida para apresentação dessas peças individuais tem extrema relação com o contexto instigador desta prática artística, a condição pós-moderna, e suas respectivas características.

Figura 51– Elementos, “Padrões Inconstantes”.



Fonte: Autor, 2021.

As duas partes do trabalho – superfície de hexágonos e peças dispostas aleatoriamente, expressam os aspectos em discussão; a superfície de hexágonos apresenta um formato contínuo, dando ritmo aos elementos por meio das suas cores e padrão; ao mesmo tempo por não resultar em um formato fechado, como exemplo

um quadrado ou círculo, caracterizando-se como um elemento sem formato definido, remete ao aspecto de inconstância. Já as peças dispostas sobre o piso, devem ser analisadas em conjunto com as demais (hexágonos), sua exibição como peças singulares, sem formar um conjunto, como um hexágono e a forma como são expostas, aludem a uma descontinuidade, uma espécie de desmanche, ruptura e cisão das peças hexagonais, assim como da superfície, nessa lógica, aludindo à instabilidade constantemente presente na vida pós-moderna.

O trabalho se caracteriza por sua fluidez visual; inconstância e efemeridade formal, o encontro dos elementos hexagonais produz novas imagens nas inúmeras intersecções possíveis, decorrentes das variações de cor e presença do padrão ilusório; na união dos elementos forma-se uma nova superfície produtora de sensações ilusórias, reforçadas pela utilização de uma grande quantidade de dobraduras.

Os demais elementos avulsos dispostos no piso, logo abaixo dos hexágonos, induzem a uma desconfiguração dos origamis acima; a obra é efêmera em sua configuração formal, pois são infinitas as possibilidades permitidas no ato da montagem, sendo principalmente as dobraduras do piso impossíveis de serem instaladas igualmente em outros momentos e ambientes. Já os hexágonos são mais prováveis de serem montados igualmente; no entanto, exigiriam uma grande atenção a detalhes de encaixe de cores e padrão, o que não visamos explorar na poética, decorrente da investigação de inúmeros desdobramentos de uma mesma obra.

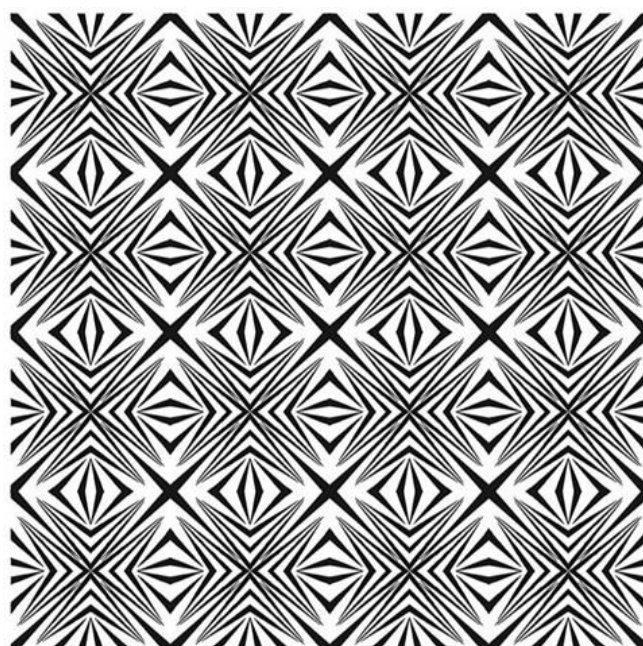
A outra obra presente na exposição é a “Estruturas I” (Figura 52), composta por 63 origamis no formato de cubo, possuindo três variações em sua superfície, realizada nas cores preto e branco e com um padrão inspirado na *Op Art* (Figura 53), resultando em distintas variações, permitidas através do modelo de origami composto por 6 dobraduras, resultando em uma gama de combinações. Nesse trabalho, a unicidade das peças é o que permite as diversas possibilidades de montagem. No caso da exposição “OP-ORIGAMI”, foram montadas duas torres com os cubos e dispostos outros ao redor, separadamente ou em grupo de, no máximo, três elementos. Optamos, no momento, por essa instalação, visando atribuir sensações de desmantelamento das duas estruturas principais, levando em consideração quando o trabalho é visto como um todo, dessa forma aludindo aos aspectos da condição pós-moderna, em especial, a instabilidade.

Figura 52– “Estruturas I”.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 53– Imagem Op Art, “Estruturas I”.



Fonte: Autor, 2020.

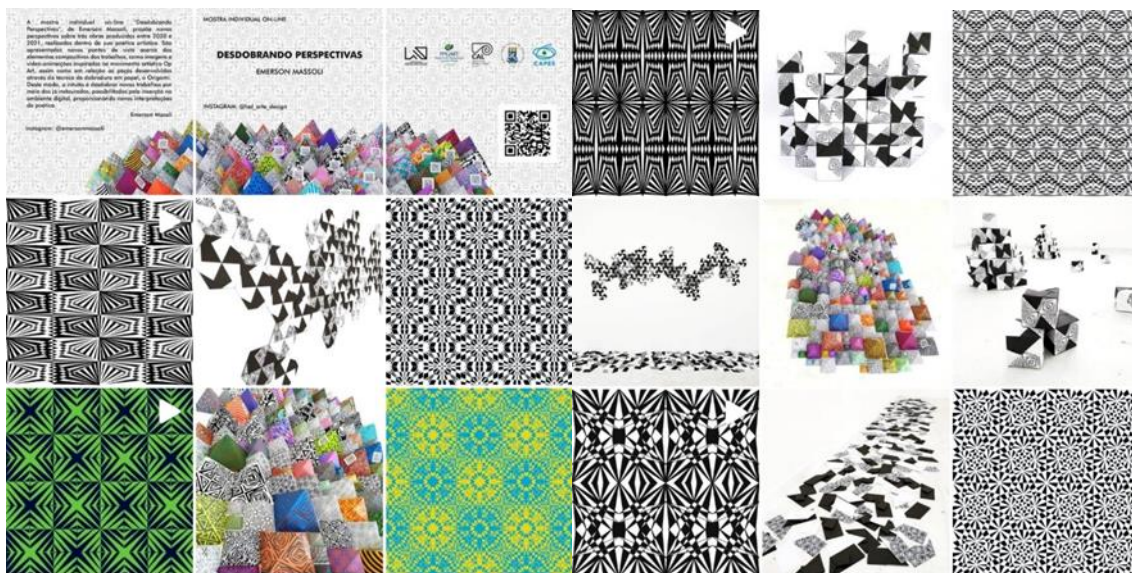
Neste trabalho, para remeter em outra dimensão a motivação criativa da poética, referente à condição pós-moderna, optamos por utilizar nos papéis dos elementos que continham a imagem da *Op Art*, uma impressão com uma qualidade inferior, pressupondo que, com o manuseio necessário para a realização da dobradura, a impressão iria desaparecendo, perdendo brilho e nitidez das formas, dessa maneira referenciando a condição pós-moderna, sobretudo, a efemeridade imposta às dimensões da vida pós-moderna, vinculando-se à fragilidade do papel e suas características de maleabilidade.

A obra “Estruturas I”, assim como as outras propostas desenvolvidas na pesquisa, possui, como uma das suas principais características, a flexibilidade, relacionada a sua configuração formal, o que está vinculado às inúmeras possibilidades de montagem, permitindo que, a cada vez que o trabalho é exposto, novas perspectivas sobre ele sejam criadas, desdobrando, com os mesmos elementos, singularidades nas diversas instalações. Nessa perspectiva, as obras em desenvolvimento não possuem uma estrutura fixa, sendo apresentadas da mesma maneira em diferentes contextos, ambientes e temporalidades, elas são moldáveis e transitórias, adaptam-se às condições a que são impostas em determinadas situações, utilizando o termo de Zygmunt Bauman (2001), são líquidas, assim como a atual fase da Modernidade.

Um desdobramento da exposição “OP-ORIGAMI” foi realizado em ambiente virtual, através do Instagram do Laboratório Arte e Design UFSM/CNPq, com a exposição “Desdobrando Perspectivas” (Figura 54); propondo novos olhares sobre os trabalhos e elementos compositivos presentes na “OP-ORIGAMI”. Assim, foram publicadas fotos de detalhes dos trabalhos em exposição, as vídeo animações e as imagens de *Op Art*, criando uma nova perspectiva sobre a produção, no ambiente virtual das redes sociais.

Para expor por completo todos os trabalhos desenvolvidos no período do Mestrado, foi realizada a exposição com mesmo nome do título da pesquisa, “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 55), realizada de forma presencial, durante o período de 09 de março a 13 de abril de 2022, na Sala de Exposições Angelita Stefani, pertencente à Universidade Franciscana (UFN). Na mostra estão reunidos os 8 trabalhos produzidos no decorrer desta poética, assim, sendo possível, visualizar, em conjunto nas obras a unicidade visual e conceitual.

Figura 54– Exposição “Desdobrando Perspectivas”.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 55– Cartaz exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.



Fonte: Acervo do autor (Roberto Gerhardt, 2022).

A exposição contou com uma abertura com a presença de público, na qual foi possível observar o envolvimento das pessoas com os trabalhos, em especial, os que possuíam aspectos de interação, decorrentes dos *QR Codes* presentes nas obras (Figura 56), despertando o interesse do espectador pelos elementos virtuais, alocados no diário virtual de artista, no perfil digital na rede social Instagram (@desdobramentos_contemporaneos), aumentando, consideravelmente, os acessos, as interações e os seguidores no perfil.

Figura 56– Abertura da exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.



Fonte: Autor, 2022.

Durante a abertura da exposição, em conversa com o público presente, levantou-se a hipótese de realização de um diálogo com os estudantes dos cursos de Design e Design de Moda, da Universidade Franciscana (UFN), em decorrência da aproximação de assuntos abordados na mostra com conteúdos presentes nas matrizes curriculares dos cursos, tais como o Design de Superfície. Nesse diálogo foi possível comentar, de forma resumida, sobre a pesquisa, em especial sobre a instauração individual de cada uma das obras e o processo criativo, fundamentado no processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias; bem como sobre a importância da

articulação das redes sociais com as obras físicas, como uma alternativa para alocação dos elementos virtuais dos trabalhos.

A exposição “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 57) seguiu a mesma tendência da exposição “OP-ORIGAMI”, em relação a utilização dos recursos digitais das redes sociais, em ambiente virtual. Nesse sentido, a mostra foi amplamente divulgada nas redes sociais, tanto do artista quanto, especialmente, da sala de exposição, visando atrair o público para visitaç o na exposiç o; foram realizados v deos comentando sobre o processo criativo e conceitual da mostra como um todo e *v deo-tour* (AP NDICE D) pela exposiç o, permitindo uma nova perspectiva sobre os trabalhos, atrav s da visualizaç o *on-line*.

Figura 57– Exposiç o “Desdobramentos Contempor neos”.



Fonte: Autor, 2022.

Na mesma perspectiva, a exposiç o teve uma repercuss o nos meios de comunicaç o locais, como divulgaç o em sites, portais e jornais, possibilitando difundir a exposiç o, assim como a po tica em apresentaç o, em ambientes e contextos diversos. A fim de registrar a mostra art stica, foi desenvolvido um cat logo de exposiç o (AP NDICE D), apresentando o conceito da exposiç o, o processo

criativo utilizado na insaturação das obras e a descrição individual dos trabalhos, caracterizando-se como um resumo da presente pesquisa.

A realização da exposição “Desdobramentos Contemporâneos” (Figura 58), foi de extrema importância para a pesquisa, sendo responsável pela finalização de um ciclo. Através da mostra foi possível reunir em apenas um espaço expositivo toda a produção artística realizada durante o período do Mestrado, trabalhos desenvolvidos em três anos diferentes (2020, 2021 e 2022), mas que possuíam uma continuidade visual, estética e conceitual.

Figura 58– Visão exposição “Desdobramentos Contemporâneos”.



Fonte: Autor, 2022.

Na exposição “Desdobramentos Contemporâneos” foi o momento de apresentar a parte prática da pesquisa artística para o público em geral, no entanto, também, foi o momento de o artista/autor contemplar a produção em conjunto, observando a unicidade estética criada no conjunto de trabalhos, articulados a partir da técnica de Origami e das imagens referenciadas no Movimento *Op Art*, decorrendo uma hibridização de tecnologias analógicas e digitais, na construção de uma nova informação, impulsionada pelos desdobramentos contemporâneos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do desenvolvimento desta pesquisa de mestrado, vinculada à linha Arte e Tecnologia do Mestrado em Artes Visuais do PPGART-UFSM, podemos constatar que as possibilidades artísticas dos objetos de estudo são inúmeras, ainda mais, quando consideradas em articulação por meio do processo híbrido em utilização. Os trânsitos entre o analógico e o digital, o físico e o virtual, possibilitaram uma articulação de ambientes, necessária à poética no atual contexto, contribuindo para o surgimento de novas maneiras e formatos na produção artística pessoal, antes não vislumbrados na pesquisa, como no caso do diário virtual de artista, posteriormente, servindo como uma plataforma para alocação dos elementos virtuais vinculados aos trabalhos físicos, acessados por meio dos *QR Codes*.

A conceituação do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, primeira etapa teórica realizada na pesquisa, foi de extrema importância para o prosseguir dos estudos, na perspectiva de o processo híbrido ser o fio condutor de toda a prática artística. Tal conceituação, partiu de estudos práticos realizados anteriormente, na graduação, sendo aprofundados durante o curso de mestrado; assim, possuindo um aporte teórico mais qualificado, com referências coerentes aos tópicos abordados, a produção artística tornou-se mais tangível e, por conseguinte, mais adequada aos pontos investigados na poética. Dessa forma, vislumbramos de modo efetivo a articulação e interdependência entre a teoria e a prática, presentes em uma pesquisa em poéticas visuais, na qual as duas partes, ao mesmo tempo, trazem questionamentos e respostas uma para a outra.

As referências utilizadas para a conceituação do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias auxiliaram para um melhor e maior contato com o infinito universo da hibridização artística contemporânea, no entanto, as referências bibliográficas desvinculadas do meio artístico, tais como o autor Gilbert Simondon, contribuíram para que se pensasse a hibridação de forma expandida, adentrando outras instâncias, conceitos e articulações, permitindo construir novas perspectivas sobre o processo e os trabalhos que estavam sendo instaurados por este meio; assim, configurando a hibridação entre *Crafts* e tecnologias, cada vez mais vinculado e fundamentado na singularidade da prática artística pessoal, modificando-se e, principalmente, aperfeiçoando-se com o decorrer da instauração dos trabalhos.

Neste estudo, o objetivo do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, é articular as subjetividades envolvidas na utilização de cada tipo de tecnologia, analógica e digital, desde modo, foi possível analisar as diferentes formas de produzir em ambientes distintos, além, principalmente, articular essas duas maneiras e suas respectivas subjetividades na produção de uma nova informação visual, híbrida de conhecimentos, temporalidades e espaços. Na utilização das tecnologias digitais, analisamos as infinitudes de possibilidades que o ambiente virtual permite, em especial a alternativa de retomar etapas anteriores, quando o resultado alcançado não era o que se esperava, recurso que otimizava a produção, na perspectiva do uso do conceito de repetibilidade nos elementos, facilidade que não é presente nas técnicas de *Crafts*, envolvendo tecnologias analógicas.

Utilizamos dos mais variados dispositivos digitais, cada um proposto para uma finalidade, sendo explorados ao máximo dentro da poética e dos limites de conhecimento do artista acerca de cada um deles. Os *softwares* gráficos permitiram a eficiência e um maior aproveitamento do tempo, relacionado a questões de repetição de imagens, tanto que foram produzidas 169 variações de imagens digitais referenciadas na *Op Art*; a escolha de utilização de um aplicativo móvel de edição de vídeo, permitiu que as vídeo animações fossem realizadas com frequência, devido a agilidade e presença constante do mesmo no dia a dia, em razão do uso frequente do *smartphone*, também sucedendo a constante atualização do perfil no Instagram, vinculado à poética, com o diário virtual de artista.

Da mesma forma, a incorporação da tecnologia dos *QR Codes* solucionou algumas problemáticas que surgiram durante a pesquisa. A partir deles foi possível, de forma simplificada, articular os elementos virtuais com os elementos físicos nos trabalhos; a visualidade dos *QR Codes* também foi explorada devido a sua semelhança estética com as imagens de *Op Art*, desta forma não havendo uma interferência visual entre as imagens. Outro ponto relevante de observar, é que, através dos códigos, acontece toda a interação do público com os trabalhos, interação que não necessita de grandes tecnologias e dispositivos, sendo que o espectador já está familiarizado, assim, facilitando e estimulando a participação do público com as obras.

A interação virtual do público com a pesquisa aconteceu por meio do perfil na rede social Instagram, designado com um diário virtual de artista; através do perfil foi

possível divulgar alguns resultados da pesquisa, em especial as imagens e vídeo animações de *Op Art*, bem como registros dos processos de instauração dos elementos compositivos das obras, principalmente, os relacionados às técnicas de *Craft*, como o Origami e o carimbo artesanal; assim, aproximando tanto o espectador virtual quanto o que tinha contato físico com os trabalhos, da instauração das obras, possibilitando uma maior aproximação com a poética como um todo. O diário virtual de artista possibilitou uma maior abrangência da produção realizada no decorrer do mestrado, visto a infinitude de alcance da Internet e redes sociais, permitindo conhecer e relacionar-se com outros artistas com produções que envolvessem os mesmos tópicos de estudo, o Origami e a estética da *Op Art*.

Os processos envolvendo as técnicas de *Crafts*, como o Origami e o carimbo artesanal, permitiram investigar, através do contato e esforço físico direto com os objetos de estudo e ferramentas, os aspectos de cada tipo de material, em especial o papel e as tintas, desta forma, foi possível trabalhar em prol das características próprias de cada uma, bem como analisar as limitações que as propriedades mátericas ofereciam. Assim, por meio da prática artística, na execução das dobraduras, obtivemos conhecimentos acerca de inúmeros tipos de papel, designando cada variedade para um modelo específico de origami, ação permitida pelos protótipos que antecederiam a execução definitiva dos elementos.

Na técnica de carimbo artesanal, durante a pesquisa foram utilizadas inúmeras maneiras de produção, visto que é uma técnica complexa de execução em relação ao desenvolvimento do carimbo, chegando em uma alternativa mais trabalhosa, porém com resultados mais satisfatórios; alternativa essa que, partia de impressões da imagem a ser produzida no carimbo, sucedendo recortes de cada formato como base para o recorte do mesmo em E.V.A., material utilizado como o relevo do carimbo. No mesmo sentido, foi possível analisar os aspectos das tintas, em especial as modificações de sua materialidade em relação a cada clima no momento de execução da técnica, sendo mais adequado a execução em condições atmosféricas úmidas e frias, na qual a tinta demorava mais tempo para secar, facilitando a aplicação da mesma no carimbo e, por conseguinte, no papel.

Produzir fundamentado na questão da repetição em diferentes meios, no virtual com as imagens de *Op Art* e no analógico com os origamis, proporcionou investigar a visualidade dos elementos em conjunto, modificando sua estética de quando são

observados individualmente. Tal perspectiva sobre os objetos de estudo, é motivada pelos desdobramentos que tanto um mesmo elemento pode proporcionar quanto um trabalho como um todo, em especial sua instalação; dessa forma, utilizou-se dos mesmos elementos, principalmente, as imagens de *Op Art*, em diferentes trabalhos, modificando sua visualização na hibridação com a superfície de cada modelo diferente de origami, sendo que em alguns a imagem era visualizada por completo e em outros apenas em partes.

A investigação dos desdobramentos que um mesmo trabalho pode proporcionar, surgiu da necessidade de valorização da própria produção, na perspectiva de explorar as inúmeras configurações que um mesmo modelo de origami em conjunto pode suceder, sendo que determinadas situações criamos trabalhos distintos utilizando dos mesmos elementos, modificando o ponto de vista pessoal sobre a obra. Do mesmo modo, esses dobramentos serviram para reconhecer todos os processos que envolviam a instauração de determinado trabalho, valorizando as horas de estudo e prática, na intenção de não tornar efêmeras as obras, permitindo mais de uma apresentação ao público.

Por meio dos estudos acerca do Origami e da *Op Art*, foi possível produzir arte através de meios alternativos, não muito usuais na atualidade, no entanto, possíveis por meio da Arte Contemporânea; o deslocamento da técnica de Origami, de um objeto usual para um elemento estético, adentrando o universo artístico, proporcionou analisar as inúmeras possibilidades decorrentes de um simples elemento, contudo, modificando suas significações na articulação com outras informações. Da mesma forma, resgatar a estética da *Op Art* e remixá-la oportunizou a contextualização das imagens com os meios de produção contemporâneos, assim, sendo possível intensificar os aspectos do Movimento por meio das tecnologias digitais, neste caso com o desenvolvimento de vídeo animações.

Desenvolver a pesquisa dentro do contexto da pandemia mundial do vírus *Covid-19*, foi um desafio visto as restrições que o período exigia, no entanto, diante desta problemática, alternativas satisfatórias, em uma análise pessoal, foram realizadas, como o diário virtual de artista que durante o período de restrições extremas foi uma solução adequada a situação para realizar a divulgação do que estava sendo produzido na pesquisa. Igualmente, a realização da exposição “OP-ORIGAMI” de forma híbrida, proporcionou novas perspectivas sobre as produções, a

articulação do presencial com o *on-line* fez surgir novas maneiras de conectar o público com a exposição, tais como *vídeo-tour* da exposição e descrições sobre as obras, além de um catálogo exibindo a exposição como um todo, bem como sua conceituação.

Do mesmo modo, a realização da exposição “Desdobramentos Contemporâneos”, foi de extrema importância para a conclusão da pesquisa; por meio da mostra foi possível reunir em apenas um ambiente expositivos todos os trabalhos desenvolvidos dentro da poética, decorrendo a visualização de uma unicidade estética criada no conjunto de obras, por conseguinte, conceitual. Assim como foi possível observar a participação e interesse do público com as obras que possuíam proposições de interação através dos *QR Codes*.

Por fim, aprofundar-se no contexto motivacional da prática artística realizada na pesquisa, fez com que surgissem inúmeros questionamentos sobre a vida no contexto da Pós-Modernidade, explorados pessoalmente na instauração das obras, servindo como um impulso criativo na medida que se entendiam as questões que cercavam tal condição, sucedendo analogias entre a produção artística desencadeada e a Pós-Modernidade. Da mesma forma, reflexos deste processo foram observados na vida do artista, entendendo as questões que envolvem a condição de vida pós-moderna, obteve-se uma nova forma de orientar a vida dentro dos fenômenos impostos de instabilidade, efemeridade e transitoriedade.

Visto as imensas possibilidades decorrentes do processo híbrido entre *Crafts* e tecnologias, observamos que novos rumos da pesquisa podem ser investigados no futuro, envolvendo outras técnicas manuais e tecnologias digitais, realizando novas articulações dentro do vasto campo da Arte Contemporânea, Arte e tecnologia e hibridação artística.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BALDO, Marcus Vinícius C.; HADDAD, Hamilton. **Ilusões: o olho mágico da percepção**. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462003000600003. Acesso em: 13 jan. 2021.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BISHOP, Claire. **Instalation art: a critical history**. Londres: Routledge, 2005.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CONNOR, Steven. O pós-modernismo na arquitetura e nas artes visuais. In: CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Loyola, 1993. p. 57-85.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.) **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FREUD, Sigmund. A Transitoriedade. 1916. In: FREUD, Sigmund, **Sigmund Freud obras completas volume 12: introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Schwarcz, 2010. p. 185-189.

FORTY, Andrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: Da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 2008.

KOGLER, Peter. Kogler, 2017. **Artists & Robots**: Astana Contemporary Art Center. Disponível em: <http://www.kogler.net/astana-expo-2017#>. Acesso em: 12 mar. 2021.

KUSPIT, Donald. Del arte analógico al arte digital: de la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones. In: KUSPIT, Donald, **Arte digital y videoarte: Transgrediendo los limites de la representación**. Madri: Circulo de Bellas Artes, 2006. p. 10-37

LEOTE, Rosangella. Multissensorialidade e sinestesia: poéticas possíveis?. In: **ArteCiênciaArte**. São Paulo: Editora UNESP, 2015, pp. 45-70. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/mqfvk/pdf/leote-9788568334652-06.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2021.

LUCIE-SMITH, Edward. **Os movimentos artísticos a partir de 1945**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 8.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MAURICE, Mademoiselle. Mademoiselle Maurice, 2017. **A wall of 2000 square meter**. Disponível em: <https://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/un-mur-de-2000-m2/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

MAURICE, Mademoiselle. Mademoiselle Maurice, 2018. **WWF & Tiger beer**. Disponível em: <https://www.mademoisellemaurice.com/en/creations/wwf-tiger-beer/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

MCARTHUR, Meher; J. LANG, Robert. **Folding Paper: The Infinity Possibilities of Origami**. Washington, DC: Tuttle Publishing/Internacional Art & Artists, 2013.

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory**, 2010. Regressive and reflexive mashups in sampling culture. Disponível em: <https://remixtheory.net/?p=444>. Acesso em: 17 out. 2021.

OLIVARES, Francisca. Velvet, 2020. **Mario Morales: el mundo le exige a los círculos del arte modos más efectivos de comunicació**. Disponível em: <https://revistavelvet.cl/2020/10/22/mario-morales-el-mundo-le-exige-a-los-circuitos-del-arte-modos-mas-efectivos-de-comunicacion/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

OLIVEIRA, Andreia Machado. Relações entre elemento e meio associado na arte digital. In: **Visualidades**, Goiânia: UFG, v.8 n.2, p. 183-211, jul. – dez. 2010. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/download/18282/10920>. Acesso em: 8 jan. de 2021.

PEVSNER, Nikolaus. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

REY, Sandra. Operando por cruzamentos: processos híbridos na arte atual. In: **#11ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia-UnB**, 2012, Brasília. Anais #11ART. Brasília: UnB, 2012. p. 1-6. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/SandraRey.pdf>. Acesso em: 05 jun de 2020.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SANTELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Os três paradigmas da imagen. In: SANTELLA, Lucia; NÖTH, Winfried, **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura?**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

SHLIAN, Matt. Matt Shlian, 20--. **FAQ**. Disponível em: <https://www.mattshlian.com/faq>. Acesso em: 21 mar. 2021.

SHILIAN, Matt. Matt Shilian, 20--. **Artist Statement**. Disponível em: <https://www.mattshlian.com/artist-statement>. Acesso em: 21 mar. 2021.

SILVA, Júlio César Caetano da. **O desenvolvimento do design e a evolução do pensamento artístico na Europa até o início do século XX**. 2005. 148p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

UFSM. **Especialização em Design de Superfície**, 201-. Histórico e Objetivos. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/pgds/historico-e-objetivos/>. Acesso em: 23 fev. 2022.

APÊNDICES

APÊNDICE A – A CONDIÇÃO DE VIDA PÓS-MODERNA: INSTABILIDADE, EFEMERIDADE E TRANSITORIEDADE

A Pós-Modernidade como período histórico sucede a Modernidade, nesse sentido, é necessário desenvolver uma linha cronológica dos períodos para compreender as visões de mundo que estavam em produção e influenciaram toda a rede de dimensões da vida moderna, a qual a Pós-Modernidade viria a dar continuidade, no entanto, com novas conotações e intensificação de alguns aspectos modernos.

Dentro dessa perspectiva, os aspectos de efemeridade, fugacidade, fragmentação e instabilidade não são apenas próprios da condição pós-moderna, eles já estavam em construção na Modernidade e eram pontos centrais das transformações ocorridas no período. A vida moderna estava cercada de sentidos fugidios e efêmeros, procedente de inúmeras consequências; a Modernidade se caracterizava pela ruptura com todas e quaisquer condições históricas que a precederam, resultando em um processo de rupturas e fragmentações na estrutura socioeconômica mundial. A Modernidade possuía como fio condutor as conquistas iluministas, como a queda do dogmatismo religioso e da hegemonia teocêntrica, por conseguinte, a razão era o elemento principal desse período, acreditava-se que, por meio do pensamento racional e científico, o progresso sociocultural e econômico seria alcançado; a Revolução Francesa e a Industrial tiveram grande influência para que o projeto moderno possuísse condições para se desenvolver.

A partir da ruptura com o pensamento mítico, religioso e a metafísica clássica, a Modernidade teve como horizonte redefinir os conceitos norteadores da sociedade, por meio da razão; assim, os fenômenos da natureza, a legitimidade da ordem social, do mundo humano, e os sentidos da história deveriam ser explicados através da razão, portanto, assegurar um sentido e uma verdade para a vida. A razão passa a ter o caráter de explicar a autoconsciência e o desencantamento da natureza e do mundo, proporcionando uma liberdade e autonomia que a humanidade não tinha conhecimento no passado. O projeto iluminista, por conseguinte, moderno, foi responsável pelo desenvolvimento das utopias que guiaram a Modernidade, estando

presentes nas revoluções sociais e políticas, construídas durante os três séculos passados (HARVEY, 2008).

Contudo, apesar das inúmeras transformações pretendidas, a Modernidade possuía alguns pontos que tinham caráter eterno e imutável, o problema seria definir quais realmente poderiam ser esses aspectos dentro do turbilhão de suspensões; algo que podia ser visualizado nas vanguardas artísticas do Modernismo. David Harvey (2008) nos indaga com o questionamento de onde estaria “[...] o sentido de coerência, para não falar da necessidade de dizer alguma coisa consistente sobre o ‘eterno e imutável’ que se supunha espreitar nesse turbilhão de mudança social no espaço e no tempo?”, a resposta pode ser desenvolvida a partir dos pensadores iluministas, para aos quais o projeto da modernidade tinha se tornado foco durante o século XVIII.

Esse projeto equivalia a um extraordinário esforço intelectual dos pensadores iluministas “para desenvolver a ciência objetiva, a moralidade e as leis universais e a arte autônoma nos termos da própria lógica interna dessas”. A ideia era usar o acúmulo de conhecimentos gerado por muitas pessoas trabalhando livre a criatividade em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. O domínio científico da natureza prometia liberdade da escassez, da necessidade e da arbitrariedade das calamidades naturais. O desenvolvimento de formas racionais de organização social e de modos racionais de pensamento prometia a libertação das irracionalidades do mito, da religião, da superstição, liberação do uso arbitrário do poder, bem como do lado sombrio da nossa própria natureza humana. Somente por meio de tal projeto poderiam as qualidades universais, eternas e imutáveis de toda a humanidade ser reveladas (HARVEY, 2008, p. 23).

Nesse sentido, o pensamento iluminista seguia a ideia de progresso, visando a ruptura com a história e as tradições seculares; os objetivos eram os melhores possíveis, desmitificar, dessacralizar, libertar o conhecimento e a sociedade das antigas amarras e, para isso, eram necessárias as mudanças, causadoras das transitoriedades, fugacidades e fragmentações que possibilitariam as realizações modernas; contudo, apesar das inúmeras boas intenções, os iluministas e modernos pregavam doutrinas de igualdade, liberdade, esperança no conhecimento científico e na razão universal que, em uma primeira análise, beneficiavam a todos, mas atrelado a essas utopias estavam noções de existência de apenas uma verdade, caracterizada como absoluta, além da ideia de universalismo.

Tais consequências transformaram o próprio projeto moderno iluminista contra o que ele se opunha em seu princípio, subvertendo a busca por emancipação humana em um sistema de opressão universal em favor da liberdade. Dewey (2010) comenta

que Horkheimer e Adorno explicitavam em “Dialética do Esclarecimento” (1972) as contradições presentes no projeto moderno:

[...] eles alegavam que a lógica que se oculta por trás da racionalidade iluminista é uma lógica da dominação e da opressão. A ânsia por dominar a natureza envolvia o domínio dos seres humanos, o que no final só poderia levar a uma tenebrosa condição de autodominação. A revolta da natureza, que eles apresentavam como única saída para o impasse, tinha, portanto, de ser concebida como uma revolta da natureza humana contra o poder opressor da razão puramente instrumental sobre a cultura e a personalidade (DEWEY, 2010, p. 24).

Constatamos que o projeto modernista guiado pelos ideais iluministas, tinha como objetivo desenvolver uma civilização com uma nova ordem social e política, fundamentada na razão universal; assim, criar-se-ia uma ciência capaz de assegurar o conhecimento, estabelecendo leis objetivas da natureza e da sociedade, conduzindo a humanidade ao esclarecimento, à autonomia, à liberdade, por conseguinte, ao progresso de todos os aspectos envolvidos em uma sociedade.

Até o momento atribuímos à Modernidade a expressão projeto, analisando a história e os acontecimentos vividos no decorrer do período, percebemos que as idealizações baseadas nos valores iluministas não passaram de meras utopias, desenvolvidas em parte, cercadas de controvérsias aos discursos que proferiram; como exemplo do fracasso do projeto harmônico universal, proposto pelo projeto moderno, podemos citar acontecimentos históricos responsáveis por revolucionar e estremecer o mundo, tais como a 1ª e 2ª Guerras Mundiais; os campos de concentração dos regimes totalitários do nazismo, do fascismo, do stalinismo; e as catástrofes naturais e sociais decorrentes desses episódios (HARVEY, 2008).

Deste modo, identificamos que a Modernidade e o progresso da nova ordem social e política, pretendida pelo projeto iluminista foi desenvolvida em partes, esquecendo os valores que pregavam, beneficiando os mais fortes, oprimindo e se favorecendo das grandes comunidades, vistas como minorias; desencadeando sistemas de opressão e poder exacerbado. Diante dessas ocorrências históricas, o mundo fica completamente abalado e desacreditado na pretensão de progresso e ordem social, além da dúvida da existência de uma verdade absoluta; dessa forma, é despertado na sociedade uma nova condição sociocultural, influenciada também por outros desenvolvimentos, nomeando-se Pós-Modernidade.

O que torna a Pós-Modernidade uma nova fase da Modernidade é a aceitação do efêmero, do fragmentário, do descontínuo e do caótico, apesar desses aspectos já fizessem parte da Modernidade, na nova fase eles não são articulados e, principalmente, não há uma busca dentro dos aspectos por elementos eternos e imutáveis, que era fortemente idealizado no projeto iluminista; na Pós-Modernidade todos elementos estão submergidos em uma profusão de fragmentações e mudanças caóticas em fluxo contínuo. A nova condição histórico-geográfica da humanidade, ao mesmo tempo que tenta não se legitimar com referência ao passado, reformula seus componentes centrais, como o pensamento de impossibilidade de agir somente com a racionalidade, diante do profundo caos herdado da Modernidade e assumido na sua nova etapa; “verdadeiras revoluções da sensibilidade podem ocorrer quando ideias latentes e dominadas de um período se tornam explícitas e dominantes em outro (HARVEY, 2008, p. 51)”. Nesse sentido, percebemos que na Pós-Modernidade houve um domínio sobre os aspectos que estavam pairando na Modernidade.

A aceitação das fragmentações e efemeridades ocasionou segundo Jean-François Lyotard (2004) o fim das metanarrativas; os esquemas explicativos surgidos na Modernidade tinham entrado em descrédito, não havendo mais garantias da existência de uma fonte difusora de uma verdade única. O que afetou a vida positiva e negativamente dos indivíduos, dispendo agora de um período de liberdade ou de um simulacro desta, permitindo traçar suas próprias escolhas em diversas dimensões da vida em sociedade. No entanto, diante da imensa liberdade de escolha advinda com a Pós-Modernidade, questionamentos surgem, principalmente em relação à insegurança decorrente da condição da vida pós-moderna, na qual não há mais instituições seguras e verdades absolutas em que os sujeitos possam se assegurar.

Seguindo pelo pensamento de Karl Marx em “O Capital” (1867), David Harvey (2008) explana que a ascensão da Pós-Modernidade ou representa um afastamento dos modos de pensar sobre o que pode ou deve ser feito em relação à condição social que se instaurou, ou reflete uma mudança no modo de operação do capitalismo vigente na Modernidade. As mudanças ocorridas no capitalismo, afetaram as demais dimensões da vida em sociedade, promovendo o individualismo, a alienação, a fragmentação, a efemeridade, mudanças nos hábitos de consumo, crises ocasionando mudanças sociais e uma alteração na percepção de espaço e tempo. No entanto, pontos positivos da Pós-Modernidade devem ser citados como a

preocupação com a diferença, sua característica mais emblemática é a valorização das múltiplas formas de alteridade advindas das inúmeras subjetividades presentes em uma sociedade, com reconhecimento para questões de gênero, sexualidade, classe e entre culturas (HARVEY, 2008). Aspecto este que, apesar das inúmeras evoluções durante os anos de condição pós-moderna, ainda estamos longe de atingir um patamar ideal de respeito e valorização das diferenças entre culturas e indivíduos, como podemos observar diariamente na contemporaneidade.

Nessa perspectiva, Harvey (2008) conclui que existe mais continuidade entre a Modernidade e a Pós-Modernidade, assim como no Modernismo e Pós-Modernismo, do que diferenças ou uma drástica ruptura; a Pós-Modernidade e seu Movimento artístico são uma crise da Modernidade, uma alteração que enfatiza o lado fragmentário, efêmero e caótico, enquanto exprime um ceticismo em relação a toda representação e concepção de eterno e imutável.

Uma das maiores modificações de uma condição histórica a outra está vinculada ao capitalismo, por conseguinte, aos modos de produção e consumo em cada época; a mudança do Fordismo para a acumulação flexível (Toyotismo) acarretaram inúmeras alterações nos modos de viver, atingindo por completo todas as dimensões, econômica, social, política e cultural. Diante disso, constatamos que o fator predominante de poder nos dois períodos é o capitalismo; é através desse sistema que os demais são conduzidos, todas dimensões da vida contemporânea estão de um modo ou de outro, submetidos às regras do capitalismo, essas extremamente variáveis e influentes.

As diferenças em cada tipo de capitalismo são inúmeras e necessárias de citação das principais, para compreender como sua influência age nos demais sistemas. O Fordismo da Modernidade tem como característica a fixidez de aspectos que possuem permanências relativas, como o capital fixo nas produções em massa, estabilização geográfica, mercados padronizados e homogêneos, influência e poder político-econômicos em uma configuração permanente, metanarrativas identificáveis e com grande poder de autoridade e, uma base fundamentada no materialismo e racionalidade do conhecimento técnico-científico; contudo a formulação social e econômica da Modernidade era um projeto utópico, um “vir-a-ser”, de desenvolvimento e transformação das relações sociais, de arte baseado em uma áurea e originalidade, sucedendo renovações e vanguardas. Já a acumulação flexível

vigente na Pós-Modernidade “é dominada pela ficção, pela fantasia pelo imaterial [...], pelo capitalismo fictício, pelas imagens, pela efemeridade, pelo acaso e pela flexibilidade em técnicas de produção, mercados de trabalho e nichos de consumo” (HARVEY, 2008, p. 304); assim como preserva compromissos com o ser e o lugar e instituições estáveis (HARVEY, 2008).

Harvey (2008) classifica o capitalismo da acumulação flexível como um regime de regulamentação; assim um regime de acumulação é uma estabilização, por um longo período, uma aplicação do fator instável entre consumo e acumulação; e, principalmente, uma reverberação nas transformações de produção e das condições de reprodução de assalariados, o que permite que ele continue em pleno desenvolvimento. “O problema, no entanto, é fazer os comportamentos de todo tipo de indivíduos [...] assumirem alguma modalidade de configuração que mantenha o regime de acumulação funcionando” (HARVEY, 2008, p. 119). Nesse sentido, o regime de acumulação flexível se caracteriza como um modo de regulamentação, pois é necessário para que ele continue em vigor estabelecer normas, hábitos, leis, e toda forma de subordinação que garanta a estabilidade do sistema, portanto, um equilíbrio entre os comportamentos individuais e os processos de reprodução.

O capitalismo como um todo não é apenas um tipo de sistema econômico, na contemporaneidade ele assume a forma de um regulador das demais dimensões da vida social, concretizando-se como uma condição imposta a quem se submete a viver em seu contexto, o que engloba grande parte dos indivíduos globalmente, levando em consideração a dificuldade de não experienciar qualquer aspecto que o capitalismo não esteja envolvido. A produção de mercadorias é um dos principais atributos do sistema, é através delas que ocorrem o consumo, sucedendo acumulações, transformações na organização social, destruição criativa em prol de novos desejos e necessidades, exploração das capacidades de trabalho, transformações incessantes no espaço e tempo, acelerando o ritmo de vida (HARVEY, 2008).

Outro aspecto relevante da Pós-Modernidade é a liberdade, tão em destaque e aceita pelos sujeitos contemporâneos, no entanto, essa liberdade é uma ilusão, um simulacro difícil de ser compreendido como tal. Todos nós, contemporâneos dessa condição, somos livres e possuímos poder de decisão sobre os rumos e caminhos que podem ser escolhidos em nossa vida, com base nas experiências passadas vivenciadas, uma imensidão de pensamentos, percepções e ações possíveis, de

limites fixos nas condições históricas experienciadas. Uma liberdade condicional e condicionada, pela qual são impedidas que ações e pensamentos genuinamente inéditos surjam; é por meio desse mecanismo que toda ordem tende a reproduzir “a naturalização de sua própria arbitrariedade”, expressa nos sentidos de limites e realidades, que proporcionam a aceitação sem resistência a ordem estabelecida pelo capitalismo de acumulação flexível (HARVEY, 2008).

Harvey (2008) baseando-se no pensamento de Habermas, conclui que a Pós-Modernidade confere valor ao transitório e ao efêmero, em uma perspectiva de anseio por um presente estável, imaculado e não corrompido. Assim, a flexibilidade pós-moderna apenas reverteu o que era dominante no projeto moderno; na Modernidade havia uma relativa estabilidade nas dimensão político-econômica, visando produzir profundas mudanças sociais, enquanto na Pós-Modernidade a instabilidade se sobressai na dimensão política-econômica, mas com uma busca de estabilidade no ser (HARVEY, 2008).

Seguindo em uma abordagem mais contemporânea Zygmunt Bauman (2001), alheia-se ao pensamento de David Harvey em relação à Pós-Modernidade ser uma nova etapa da Modernidade; diante disso, Bauman utiliza do conceito de Modernidade Líquida para se referir a atual época em que vivemos, segundo o autor, fortemente influenciada ou até mesmo, dentro de uma visão mais crítica, subordinada pelo capitalismo e a globalização.

A modernidade que seguiu até o fim da Guerra Fria, denominada por Bauman (2001) como Modernidade Sólida, caracterizada pela fixidez e pelos referenciais morais, foi perdendo lugar lentamente para a Modernidade Líquida, caracterizando o surgimento de uma época dominada pela liquidez, fluidez, incertezas e inseguranças. A razão pelo uso dos termos sólido e líquido, tem relação com a liberdade em cada modernidade, na sólida a liberdade teria sido podada por meio de uma ordem controladora, visando o progresso histórico do projeto moderno, no qual os sujeitos deveriam se encaixar em uma verdade absoluta, portanto sólida e imutável; na Modernidade Líquida, as relações são caracterizadas pelas propriedades dos líquidos, adaptáveis a qualquer espaço, livres para circulação, garantindo uma liberdade individual, com grande capacidade de adaptação e flexibilização em relação a mudanças comportamentais, intelectuais e sentimentais, advindas das instabilidades da nova sociedade. Sob essa perspectiva, concluímos que a atual sociedade

contemporânea na qual vivemos é impactada positiva e negativamente pelas instabilidades impostas pelo nosso tempo.

Assim como Harvey, Bauman (2001) atribui a liberdade adquirida na Pós-Modernidade como ilusória; a distinção entre liberdade “subjetiva” e “objetiva” faz com que surjam inúmeras problemáticas. A liberdade que os indivíduos sentem que possuem na verdade está longe de ser minimamente satisfatória, e a sensação, no caso um simulacro, de estarem livres, nos impede de conquistar uma liberdade objetivamente satisfatória, pois acreditamos que já estamos livres. As forças superiores do capitalismo atribuem sobre os sujeitos contemporâneos a ideia de que somos juízes da nossa própria história, capazes a nossa percepção, e incapazes na visão deles de solucionar as situações surgidas no decorrer dos percursos; no entanto, uma das indagações é que se “[...] as pessoas pudessem simplesmente não querer ser livres e rejeitassem a perspectiva da liberdade pelas dificuldades que o exercício da liberdade pode acarretar (BAUMAN, 2001, p. 27)”.

Outra problemática surgida com a Modernidade Líquida é a impossibilidade de atingir a satisfação, com a liberdade não conhecemos mais limites, contudo sempre pautamos as limitações em nossos conhecimentos, recursos, vontade e determinação. A incapacidade de estar fixo em algo, acarretou a constante mudança da linha de chegada de conclusão de um objetivo, e sobretudo da satisfação de atingir um propósito, a consumação de algo sempre está no futuro, assim, os objetivos perdem sua potência de satisfação quando são alcançados (BAUMAN, 2001). A questão cria um paradoxo entre o positivo e o negativo; até certo ponto é necessário que não estejamos satisfeitos com o que está a nossa volta ou o que foi conquistado, é primordial ter cada vez mais objetivos a serem conquistados, numa perspectiva de sempre manter-se vivo nas constantes modificações impostas pela condição pós-moderna; no entanto, a não valorização e satisfação ao alcançar determinado propósito, acaba por atribuir aos esforços colocados no processo, aspectos de irrelevância, transferidos para os novos planos seguintes.

[...] a questão dos objetivos está novamente posta e destinada a tornar-se causa de muita hesitação e de agonia sem fim, a solapar a confiança e a gerar a sensação enervante de incerteza e, portanto, também um estado de ansiedade perpétua. [...] “não saber os fins, em lugar da incerteza tradicional de não saber os meios”. Não é mais o caso de tentar, sem ter o conhecimento completo, calcular os meios em relação a determinado fim. O que está em pauta é a questão de considerar e decidir, em face de todos os riscos conhecidos ou meramente adivinhados, quais dos muitos flutuantes e

sedutores fins “ao alcance” devem ter prioridade – dada a quantidade de meios disponíveis e levando em consideração as ínfimas chances de sua utilidade duradoura (BAUMAN, 2001, p. 79).

Com o fim das metanarrativas, que regulamentavam o que cada indivíduo poderia realizar e o que era certo e errado em uma infinidade de regras, o mundo torna-se uma infinidade de possibilidades, uma quantidade incontável de oportunidades que poderiam ser explorados pelos sujeitos contemporâneos, dentro dos limites individuais de cada um. É essa infinidade de possibilidades e oportunidades que preenche o espaço vazio que o fim das metanarrativas deixou; nesse sentido, para que haja infinitas escolhas nenhuma deve ser considerada como incontestável e fixa em uma realidade, é mais atraente tanto para o sistema quanto para o indivíduo, inserido na condição pós-moderna que as oportunidades sejam líquidas e fluidas, com data de validade próprias, caso contrário podariam as possibilidades seguintes; assim, chegar ao fim de algo não é recomendado, “estar inacabado, incompleto e sub determinado é um estado cheio de riscos e ansiedade, mas seu contrário também não traz um prazer pleno, pois fecha antecipadamente o que a liberdade precisa manter aberto” (BAUMAN, 2001, p. 81).

O capitalismo na condição pós-moderna também influencia diretamente na identidade dos sujeitos; diante da imensa liberdade proporcionada por ele, a matéria-prima das identidades se mantém necessariamente instável, nesse sentido, é preciso estar disposto a tornar-se flexível para se adequar aos padrões mutáveis impostos pela condição. A mudança da Modernidade Sólida para líquida acontece no sentido de as identidades não serem mais propostas de uma forma coerciva, mas alcançadas através de uma tentação e sedução, porém, ainda seguem um modelo de obediência a padrões, agora disfarçados de livre-arbítrio, em vez de uma força externa. As identidades segundo Bauman (2001), passaram de uma autenticidade, para uma ironia fundamentado em uma cultura associativa, caracterizando as identidades como uma oscilação contínua entre a alma interior e força exterior, advinda das relações sociais em meio à condição pós-moderna.

As noções de progresso e continuidade entraram em desuso na Modernidade Líquida, continuar fixo em qualquer localização é o mesmo que deixar de viver, mesmo que isso seja impossível diante das constantes mudanças contemporâneas. Nessa perspectiva, para se ajustar às regras invisíveis da condição pós-moderna é necessário viver o presente como se esse fosse desaparecer em segundos, o que em

dadas circunstâncias acontece. As perspectivas de futuro, planos e estratégias de vida devem ser de curto prazo e possuírem flexibilidade suficiente para se adaptarem às mudanças que surgirem no trajeto.

[...] para projetar o futuro, é preciso estar firmemente plantado no presente. A única novidade aqui é que o que importa é a ancoragem do indivíduo em seu próprio presente. E para muitos dos contemporâneos, talvez a maioria, sua ancoragem no presente é, na melhor das hipóteses, instável, e muitas vezes prima pela ausência. Vivemos num mundo de flexibilidade universal, [...] sem perspectivas, que penetra todos os aspectos da vida individual – tanto as fontes da sobrevivência quanto às parcerias do amor e do interesse comum, os parâmetros da identidade profissional e da cultural, os modos de apresentação do eu em público e os padrões de saúde e aptidão, valores a serem perseguidos e o modo de persegui-los. [...] todos aprendemos às nossas próprias custas que mesmo os planos mais cuidadosos e elaborados têm a desagradável tendência de flutuar-se e produzir resultados muito distantes do esperado; que nossos ingentes esforços de “pôr ordem nas coisas” frequentemente resultam em mais caos, desordem e confusão; e que nosso trabalho para eliminar o acidente e a contingência é pouco mais que um jogo de azar (BAUMAN, 2001, p. 170 - 171).

O sujeito contemporâneo adquire características de peregrino, sua vida é uma constante peregrinação, seu presente serve como ponto de partida para algo que está por vir, a ser alcançado. No entanto, se a distância do objetivo desaparece, o presente perderia sua significância e valiosidade; nesse sentido, o caráter de racionalidade é assumido, na perspectiva de manter o fim dos esforços sempre a vista, mas sem nunca chegar nele; aproximar-se do fim cada vez mais, porém, impedindo ao mesmo tempo que a distância desapareça. A vida do peregrino e do indivíduo na condição pós-moderna é o percurso de realização do objetivo, esse atribuindo sentido à vivência, mas o sentido é suicida, não sobrevive à chegada ao destino. Assim, a procrastinação faz parte dessa vida de peregrinação, o peregrino procrastina para estar preparado para absorver o que realmente importa durante o percurso, no entanto, absorver seria novamente o fim do que daria sentido a sua vida; diante disto, a procrastinação torna-se o próprio objetivo de vida (BAUMAN, 2001).

Face ao exposto, percebemos que a Pós-Modernidade possui seus pontos positivos e negativos, assim como qualquer outra problemática, ficando a cargo de cada indivíduo decidir, por meio de suas experiências e subjetividade, qual dos dois opostos se sobressaem em sua vivência; sendo que quando compreendemos tudo que está envolvido na condição pós-moderna, conseguimos assimilar melhor seus fenômenos de instabilidade, fragmentação, flexibilidade e volatilidade e, de certo modo, assim como o capitalismo, tirar proveito dos aspectos pós-modernos.

Entendemos que a liquidez advinda com a nova modernidade, segundo Bauman (2001), o descrédito das metanarrativas na Pós-Modernidade, segundo Lyotard (2004), e/ou os aspectos de instabilidade, efemeridade e fragmentação da condição pós-moderna, no pensamento de Harvey (2008), apesar de causarem mudanças irreversíveis na sociedade em que vivemos, são, de certo modo, libertadores, pois os sujeitos não necessitam mais se submeter ou serem impostos a um estilo de vida, posição social e cultural, a passo de segui-los durante toda vida; as verdades são inúmeras, dependendo de diversos fatores para a validação no consciente de cada indivíduo; possuímos, na contemporaneidade, uma liberdade ilimitada de adequação e transformação; essa liberdade (ilusória) vem acompanhada de algumas consequências e podemos sentir essas cada vez mais presentes no nosso dia a dia, como a insegurança de um futuro incerto em um mundo cada vez mais instável.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 2008.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 8.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

APÊNDICE B - PRINCÍPIOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

O Design de Superfície é uma especialidade do Design, responsável pela criação de imagens/estampas e texturas, bi e tridimensionais, aplicadas por meio das mais variadas técnicas, sobre a superfície de diferentes materiais, podendo estar presente na área têxtil, cerâmica, papelaria, vidro, materiais sintéticos e no virtual. Caracteriza-se por ser uma área que explora os elementos gráficos e tridimensionais com o intuito de criar uma afetividade atrativa do produto para o cliente, por meio do caráter estético, advindo dos elementos compositivos, cores, textura e ritmo, presentes nas estampas e/ou por sua funcionalidade, atribuída aos desenhos em relevo em determinada superfície (RÜTHSCHILLING, 2008).

Design de Superfície: esta expressão visa denominar um novo campo do design que se estabelece e que abrange todas as possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos (RÜTHSCHILLING, 2008, P. 88).

Nesse sentido, o Design de Superfície é responsável por atribuir aos objetos, por meio das estampas e, por conseguinte os elementos visuais, características perceptivas expressivas nas superfícies, tanto concretas quanto virtuais, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações entre o objeto e o sujeito, adaptando-se à realidade e às necessidades da sociedade e mercado, bem como aos processos produtivos. Desta forma, o Design de Superfície articula conhecimentos da sua própria área, o Design, com a Arte e o Artesanato (RÜTHSCHILLING, 2008).

As fronteiras entre Design, Arte e Artesanato são mescladas no Design de Superfície, pois os conhecimentos das diversas áreas são articulados, visando atingir objetivos estéticos, funcionais e atrativos. No entanto, o Design de Superfície é uma área vinculada ao Design, decorrente de sua reprodutibilidade em massa, visando um público alvo específico, além de responder, por meio de objetos, às necessidades da sociedade.

Uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e as diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 28).

Contudo, os aspectos formais, estéticos e, principalmente, os princípios de criação de imagens pertencentes ao Design de Superfície, podem e são utilizados em

outras áreas, como na Arte. O que modificada, no deslocamento de uma área a outra, é a intencionalidade atribuída na instauração de determinada imagem/estampa. No campo artístico, tais princípios são utilizados de diversas maneiras, com diferentes finalidades e conceituações.

Em 2005 a área teve reconhecimento, no Brasil, pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), como uma especialidade do Design, em decorrência da necessidade de diversidade de superfícies no contexto contemporâneo. No entanto, o Design de Superfície já era explorado nacionalmente, antes deste reconhecimento, no Rio Grande do Sul a área era investigada como um campo prático de conhecimento autônomo, ainda não possuindo a nomenclatura Design de Superfície (RÜTHSCHILLING, 2008).

Academicamente, muitos conhecimentos, hoje explorados no campo do Design de Superfície, já eram pesquisados na Universidade Federal de Santa Maria. O Curso de Estamparia Têxtil, criado em 1975, o primeiro no Brasil e na América Latina, desenvolveu por anos pesquisas e metodologias de aprendizagem na área, através de cursos de extensão e aperfeiçoamento em estamparia têxtil, objetivando encontrar soluções para o Design Têxtil brasileiro, daquele período (UFSM,).

A partir destes estudos foi criado na mesma Universidade, um Polo Têxtil, assim, possibilitando aprofundamentos acerca do Design Têxtil e, por conseguinte, da estamparia, envolvendo a criação e a aplicação em tecidos, utilizando variadas técnicas e tecnologias, sendo considerado Centro de Excelência pelo Ministério da Educação (MEC) (UFSM,).

No ano de 1988, foi inaugurado o Curso de Pós-Graduação em nível de especialização em Design para Estamparia, no qual foi possível continuar os estudos realizados anteriormente, possibilitando novos desdobramentos e aprofundamentos da área em âmbito educacional. No ano de 2012, o curso sofre uma alteração de nomenclatura, mudando seu nome para Especialização em Design de Superfície. O Rio Grande do Sul e a UFSM, têm sido, por anos referências no desenvolvimento, tanto acadêmico quanto profissional, do Design de Superfície (UFSM,).

Renata Rubim (2004), uma das precursoras do uso do termo Design de Superfície no Brasil, relata que a nomenclatura foi introduzida no país, após seu aprofundamento na área, realizado no Departamento Têxtil da *Rhode Island School*

of Design – RISD, nos Estados Unidos da América, no período de 1985 a 1987, local onde era utilizado o termo “Surface Design”, traduzido para o português, literalmente, como Design de Superfície. A princípio a expressão era apenas uma tradução, no entanto, com o avanço dos estudos brasileiros na área, foi se modificando, sendo empregado em outras especificidades, além da têxtil. O termo, no decorrer dos anos seguintes, foi tendo sua divulgação intensificada nacionalmente por meio de cursos e pesquisas, sobretudo, com a abertura da Especialização em Design de Superfície, na UFSM, em 1989 (UFSM, 201-).

Evelise Rùthschilling (2008) afirma que não existem regras práticas, dentro das metodologias do Design de Superfície, para o desenvolvimento de uma estampa “perfeita”. Na contemporaneidade são utilizadas distintas técnicas para a construção de uma imagem, perpassando a manualidade e os dispositivos digitais, além da hibridação entre os dois meios; a autora afirma que o Design de Superfície em suas práticas é herdeiro de aspectos, técnicas e materiais da Arte, na qual a liberdade criativa advém do domínio técnico conquistado com as linguagens visuais e as lógicas criativas autorais. No entanto, alguns conceitos devem ser observados na construção de uma estampa, tais como módulo, repetição e encaixe, assim como outros secundários, como cor e textura.

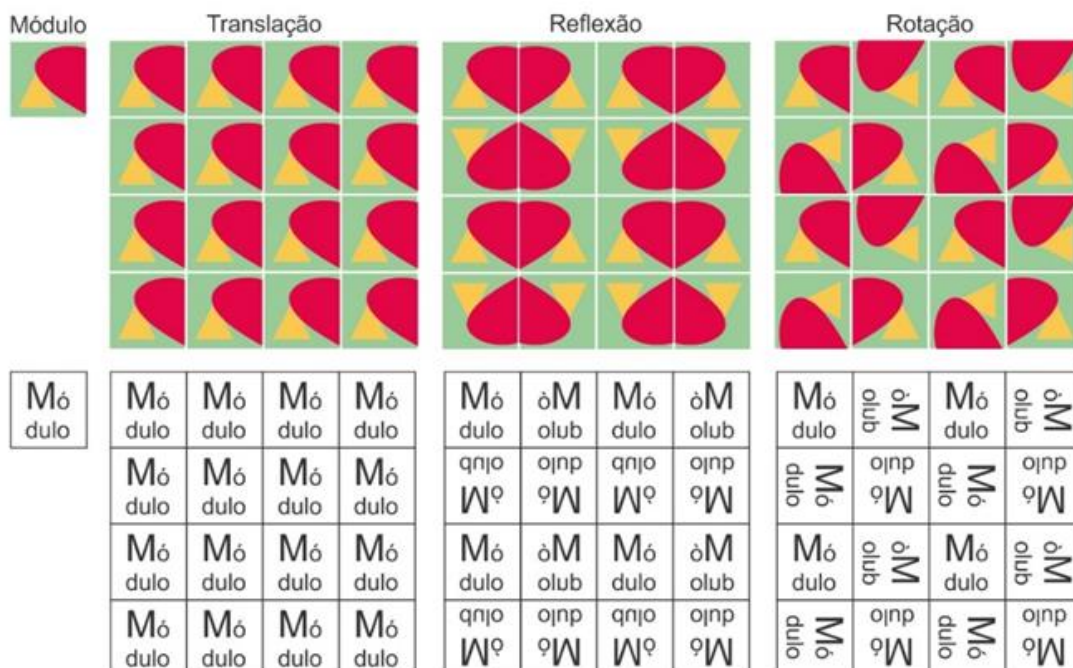
Alguns aspectos são predominantes nos projetos de design de superfícies, tais como os elementos visuais: motivo, preenchimento e ritmo, não necessariamente, presentes em todas as estampas. Esses elementos visuais servem para garantir características próprias de uma imagem desenvolvida para aplicação em uma superfície, sendo a propagação do módulo responsável por atribuir ritmo, unidade e variedade por toda a amplitude da superfície. A construção do módulo, matriz da estampa, deve conter, em princípio, motivo, preenchimento e ritmo; assim, quando repetido, transforma-se o simples módulo em padrão. Nessa perspectiva, Rubim (2004) enfatiza que compreender a criação de um desenho é fundamental na área do Design de Superfície.

Por isso, uma das coisas mais importantes na área é aprender como criar e projetar um desenho pois, uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e cativante, em virtude de ter sido habilmente transformada em uma padronagem, cujo desenho básico está em repetição (RUBIM, 2004, p. 35).

Nesse sentido, o módulo é o primeiro elemento básico da imagem de design de superfície a ser construído, é a partir dele que os outros elementos se desenvolvem; a repetição e o encaixe são interdependentes dele. Assim como é o espaço, no qual estão presentes os demais elementos visuais, como os motivos, por conseguinte, a cor, a textura e o preenchimento, decorrendo em repetição e em ritmo. O módulo, dentro da instauração de uma imagem, é o elemento essencial de análise, por meio dele é possível observar e, quando necessário, realizar alterações, no encaixe e no tipo de repetição, decorrentes de si próprio; bem como modificar os elementos compositivos no seu interior (RÜTHSCHILLING, 2008).

A repetição, outro princípio básico do Design de Superfície, também pode ser nomeada com a expressão francesa *rapport*. O módulo pode ser repetido, através de diversos sistemas de repetição, classificados como alinhado (translação, reflexão ou rotação), o mais usual (Figura 1); não alinhado, progressivo, multimódulo ou sem encaixe. O padrão de estampa é composto por meio destes sistemas de repetição, determinando a propagação e o ritmo da imagem na superfície desejada; podendo, a partir de cada sistema, gerar inúmeros padrões inéditos, fundamentados no mesmo módulo (RÜTHSCHILLING, 2008).

Figura 1 - Sistemas de Repetição.



O encaixe dos motivos, presentes no interior de cada módulo, é decorrente do sistema de repetição adotado para determinado desenho, decorrendo uma unicidade entre os elementos em repetição, o ritmo e a harmonia da estampa. Porém, nem sempre o encaixe, como a palavra alude, necessita ser alinhado; nos sistemas de repetição não alinhados e sem encaixe, por exemplo, a imagem gerada pela repetição, ainda pode possuir aspectos de padrão e equilíbrio entre os módulos (RÜTHSCHILLING, 2008).

Percebemos que cada princípio ou elemento básico do Design de Superfície, possui sua importância dentro da construção de uma estampa, no entanto, ressaltamos que a interdependência do módulo, repetição e encaixe, são fundamentais para a geração de uma imagem satisfatória para aplicação em superfície.

Apesar da área do Design de Superfície ainda ser pouco conhecida, pode ser considerada um campo presente na humanidade desde o seu princípio, por meio da decoração de utensílios, objetos, vestimentas e moradias pertencentes ao ser humano, percorrendo todos os períodos históricos, ficando intensificados em uns e menos explorados em outros. Segundo Rüttschilling (2008) as manifestações dos humanos pré-históricos seriam a origem dos aspectos hoje denominados como pertencentes ao Design de Superfície; os desenhos, presentes nas cavernas, necessários para o registro das vivências e comunicação entre os humanos, já possuíam características de repetição e ritmo.

Com o decorrer dos anos as civilizações foram aperfeiçoando técnicas, matérias, ferramentas e conhecimentos; assim, também aumentando o gosto pela decoração nas mais variadas superfícies, desenvolvendo imagens em repetição complexas para a época, hoje servindo como referência para as estampas desenvolvidas atualmente, empregando diversas tecnologias.

Da antiguidade para cá são muito conhecidas as manifestações decorativas das principais civilizações humanas, em artefatos e utensílios, tanto como na arquitetura, por exemplo, as faixas decorativas (gregas) e cerâmicas dos gregos; os mosaicos dos romanos e bizantinos; os azulejos islâmicos, os hieróglifos egípcios, a caligrafia chinesa, os tratamentos das superfícies dos metais celtas, as joias africanas, os tapetes persas e, dos índios brasileiros, a cerâmica (Marajoara) e a cestaria, para citar apenas alguns exemplos (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 16).

Diante do exposto, o Design de Superfície sempre esteve presente na história da humanidade, nas mais variadas manifestações. Na contemporaneidade, a área ganha destaque como um campo do conhecimento, específico do Design, no entanto, não se limitando a apenas tal execução, tendo seus princípios e aspectos explorados em outras áreas, como nas Artes. Por meio dos seus princípios de modulação, repetição e encaixe é possível desenvolver uma imensurável gama de desdobramentos, utilizando em conjunto técnicas artísticas, hibridizando meios analógicos e digitais, manualidades e automatismos.

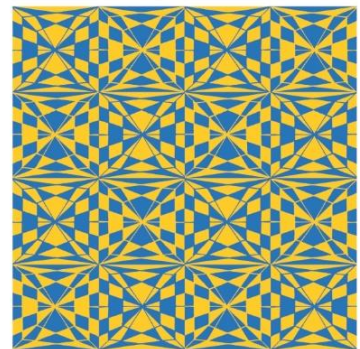
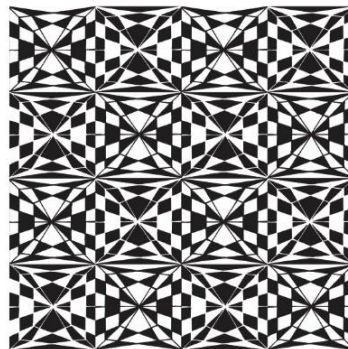
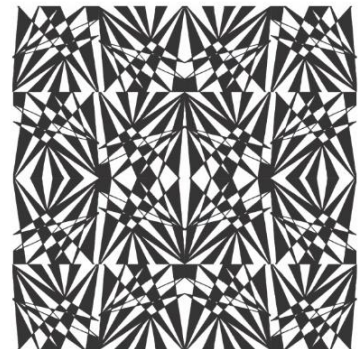
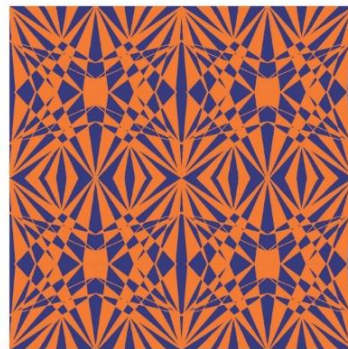
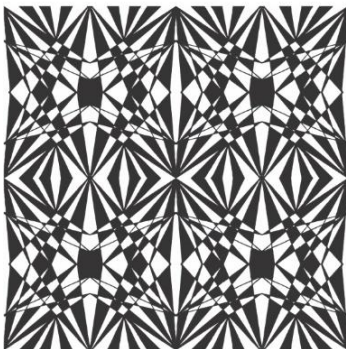
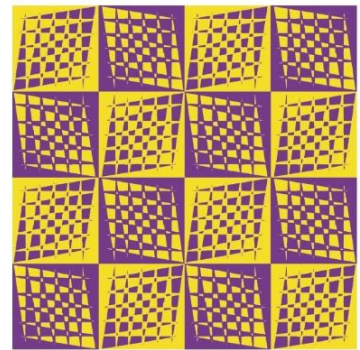
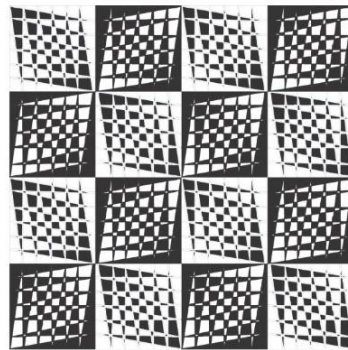
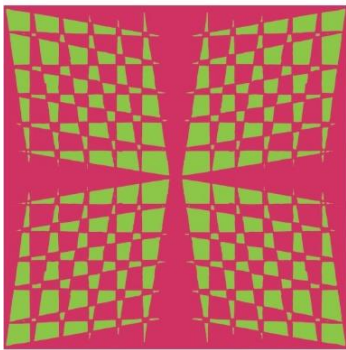
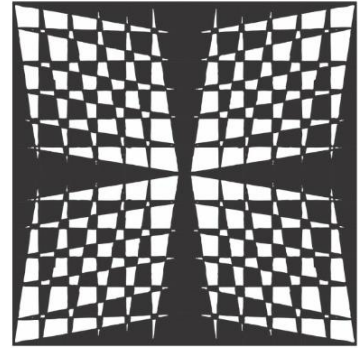
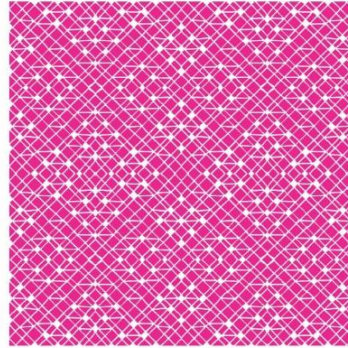
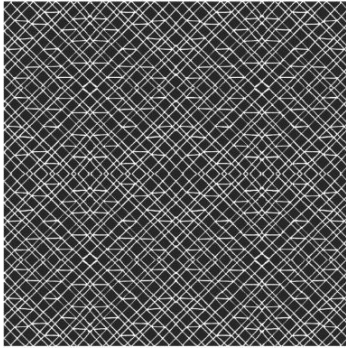
REFERÊNCIAS

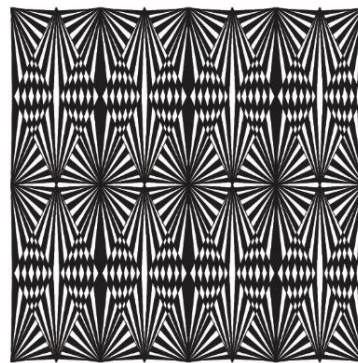
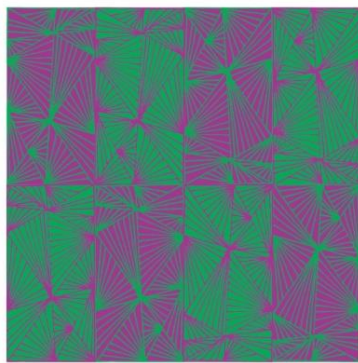
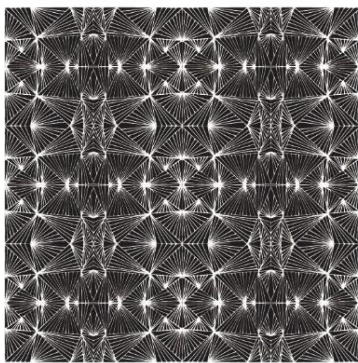
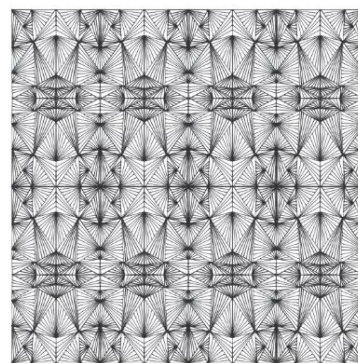
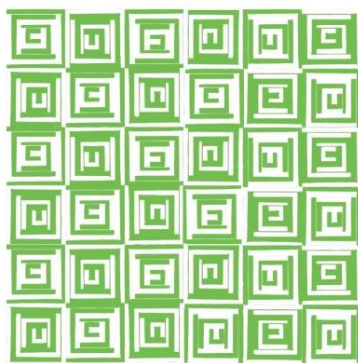
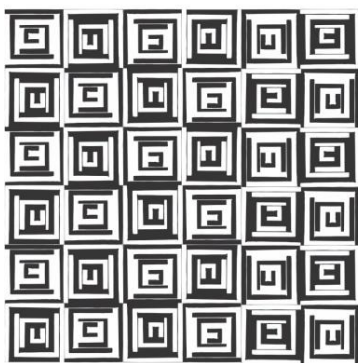
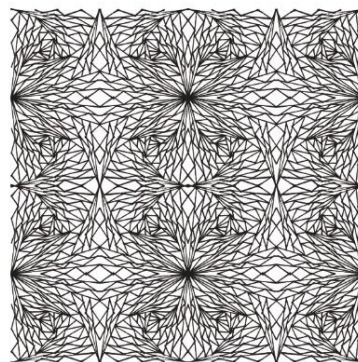
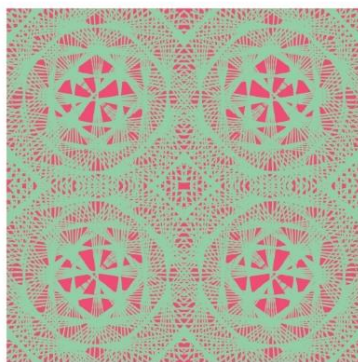
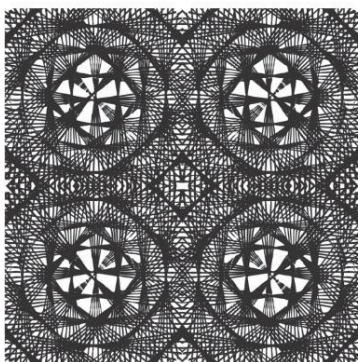
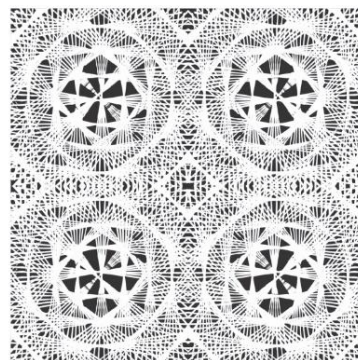
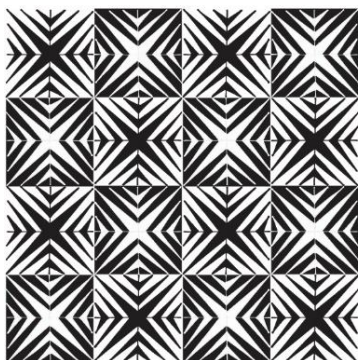
UFSM. **Especialização em Design de Superfície**, 201-. Histórico e Objetivos. Disponível em: <https://www.ufsm.br/cursos/pos-graduacao/santa-maria/pgds/historico-e-objetivos/>. Acesso em: 23 fev. 2022.

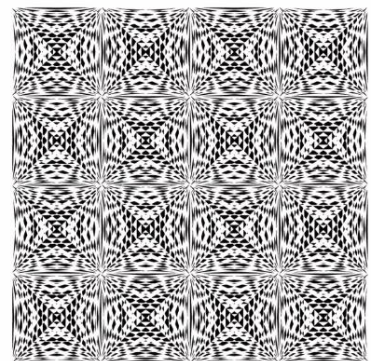
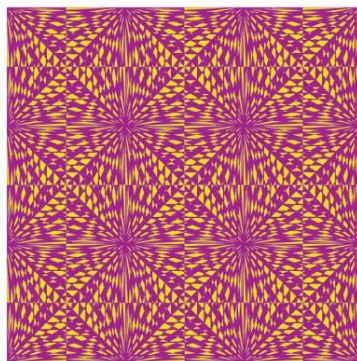
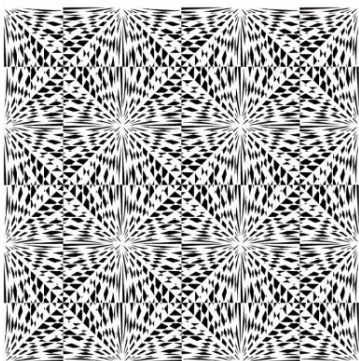
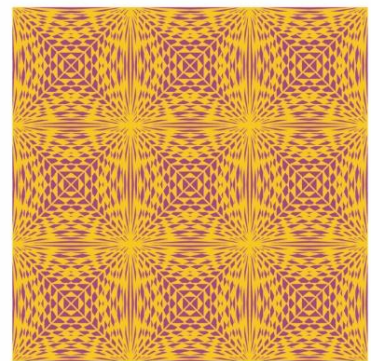
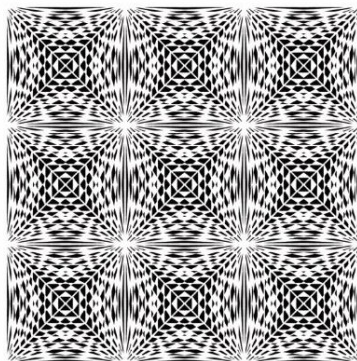
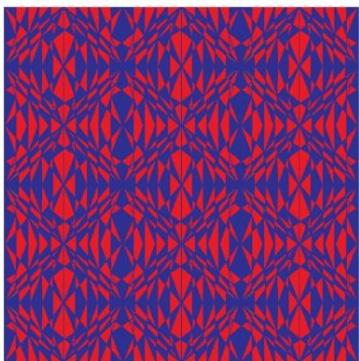
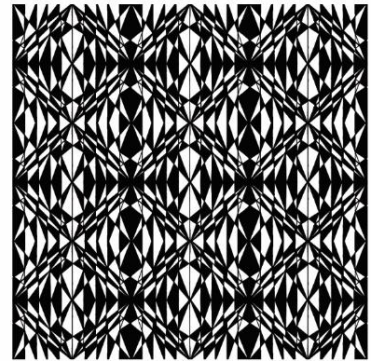
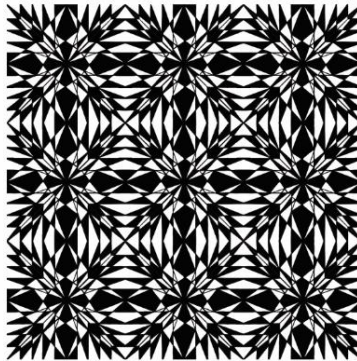
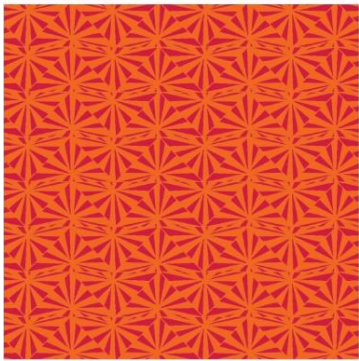
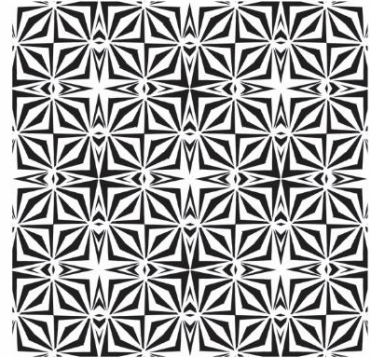
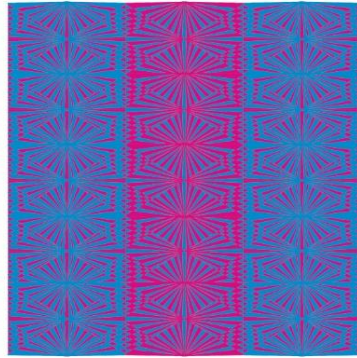
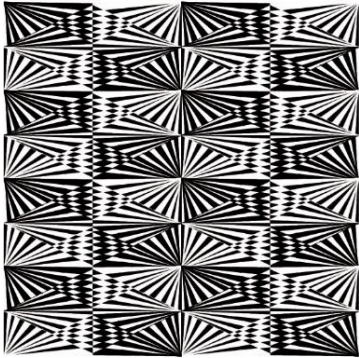
RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2004.

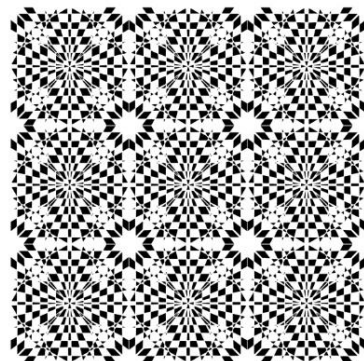
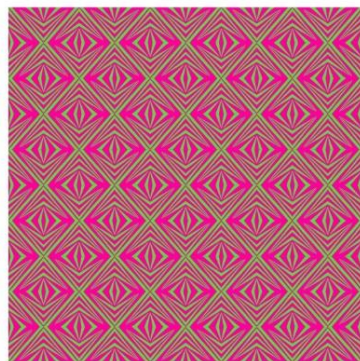
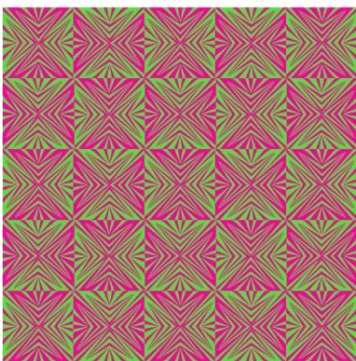
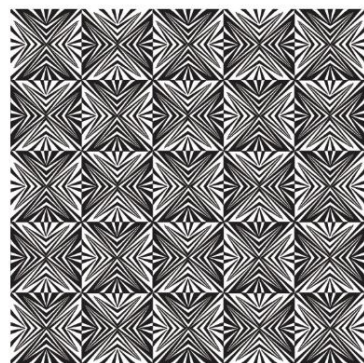
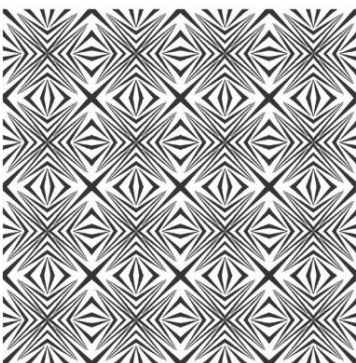
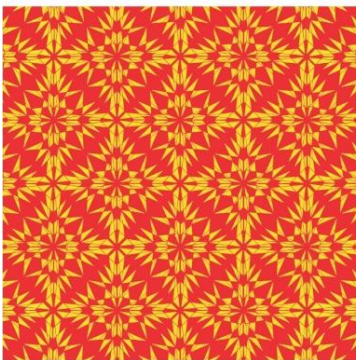
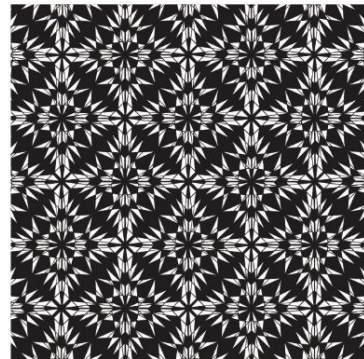
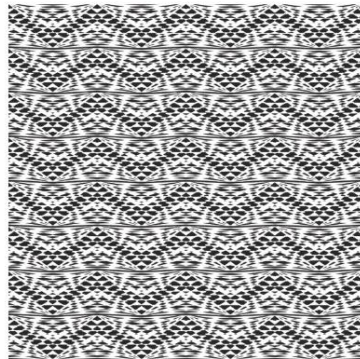
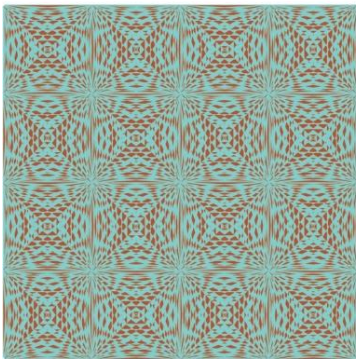
RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

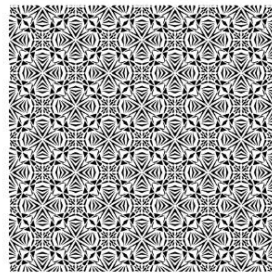
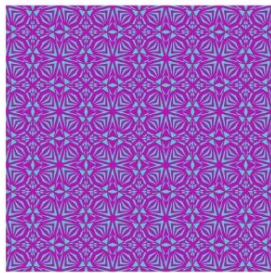
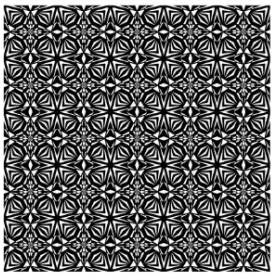
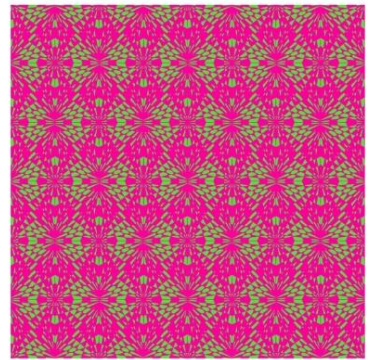
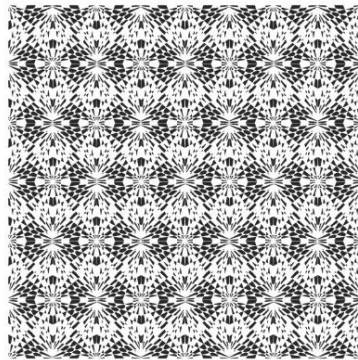
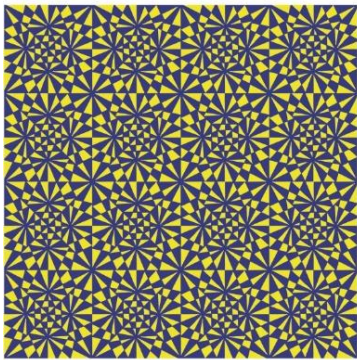
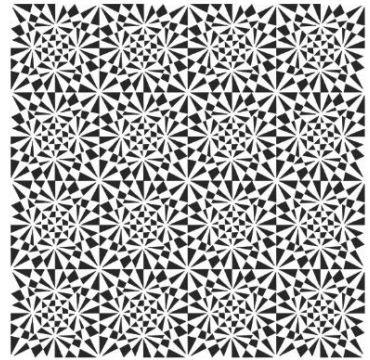
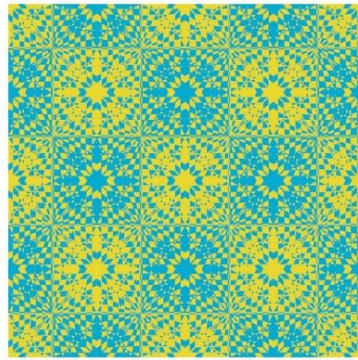
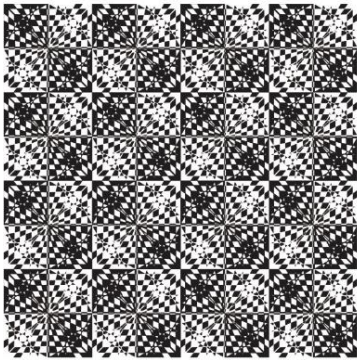
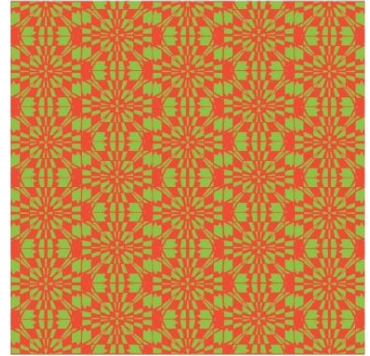
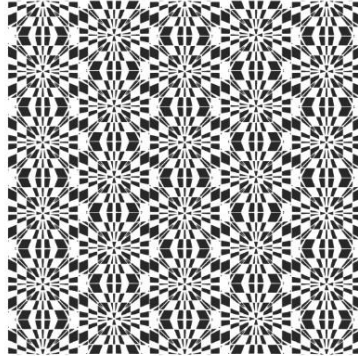
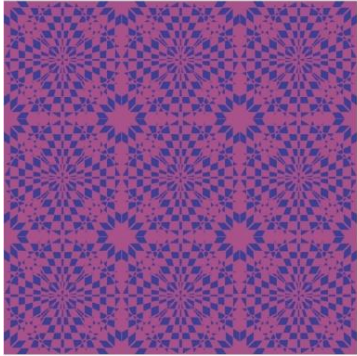
APÊNDICE C – IMAGENS DE *OP ART*











APÊNDICE D – COMPLEMENTAÇÕES: QR CODES



Perfil Virtual
@desdobramentos_contemporaneos



Imagens *Op Art*



Vídeo-animações *Op Art*



Imagens *Op Art*
"Recortes do espaço-tempo ilusório"



Vídeo-animações *Op Art*
"Recortes do espaço-tempo ilusório"



Catálogo da exposição
"OP-ORIGAMI"



Video-tour da exposição
"OP-ORIGAMI"



Catálogo da exposição
"Desdobramentos Contemporâneos"



Video-tour da exposição
"Desdobramentos Contemporâneos"

* Escaneie ou clique sobre os QR Codes para acessar os conteúdos *on-line*.

APÊNDICE E – IMAGENS DE *OP ART* DIGITAIS: RECORTES
DO ESPAÇO-TEMPO ILUSÓRIO

