

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTE E VISUALIDADE**

**A ESTÉTICA DO DESENHO LINEAR
NA CRIAÇÃO DE PAINÉIS MODULARES**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Luciana Azambuja Alcântara

**Santa Maria, RS, Brasil
2006**

A ESTÉTICA DO DESENHO LINEAR NA CRIAÇÃO DE PAINÉIS MODULARES

por

Luciana Azambuja Alcântara

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Arte e Visualidade, Área de Concentração em Poéticas da Visualidade, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM-RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Arte e Visualidade.**

Orientadora: Prof^a. Ms. Reinilda Minuzzi

**Santa Maria, RS, Brasil
2006**

© 2006

Todos os direitos autorais reservados a Luciana Azambuja Alcântara. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá feita com autorização por escrito da autora. Endereço: Rua Borges de Medeiros, 1752 Aptº 202, Centro, 97015-090, Santa Maria, RS, Brasil. Telefone: Oxx (55) 3026-2336. luciana.alc@ibest.com.br

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Curso de Especialização em Arte e Visualidade**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização

**A ESTÉTICA DO DESENHO LINEAR
NA CRIAÇÃO DE PAINÉIS MODULARES**

elaborada por
Luciana Azambuja Alcântara

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Arte e Visualidade

COMISSÃO EXAMINADORA:

Profª. Ms. Reinilda Minuzzi
(Presidente/Orientador - UFSM)

Prof. Dr. Ayrton Dutra Corrêa
(Membro - UFSM)

Profª. Ms. Suzana Gruber Vaz
(Membro - UFSM)

Santa Maria, 13 de abril de 2006.

A MEUS PAIS

Mais uma etapa vencida, e **pai** e **mãe**, vocês, sempre presentes com apoio incondicional em minha vida, em minhas escolhas, em meus pensamentos. Dedico a vocês esta pesquisa, fruto de muito empenho, dedicação e perseverança em busca de meus objetivos. É muito bom partilhar esta felicidade com vocês. Com carinho

Luciana

AGRADECIMENTOS

Agradeço em particular a professora Reinilda, orientadora desse estudo, se fazendo presente com dedicação, sabedoria, compreensão e amizade. Foi uma pesquisa séria e prazerosa, o entrosamento e a comunicação neste trabalho de ambas as partes contribuíram muito para o aprendizado de forma satisfatória do início ao fim desta etapa profissional. A confiança foi mútua. Obrigada.

A minha querida irmã Larissa agradeço por acompanhar mais uma vez minha trajetória acadêmica e estar sempre perto.

Aos amigos Andréia e Auber pela amizade, carinho e ajuda que me prestaram na finalização desta pesquisa.

A amiga Alessandra pela compreensão e apoio a esse trabalho.

A colega Vivian pela conquista de uma nova e duradoura amizade.

Agradeço ao Rafael pela ajuda e carinho nos momentos de dificuldade. Ao apoio daqueles que mesmo sem estarem tão presentes, acreditaram neste estudo, demonstrando carinho por mim.

Ao Luciano, por novamente acompanhar de forma carinhosa o amadurecimento desta pesquisa, me compreendendo a todo o momento e dividindo comigo minhas angústias e alegrias, é muito bom ter você ao meu lado fazendo parte de minha vida. Obrigada.

RESUMO

Monografia de Especialização
Curso de Especialização em Arte e Visualidade
Universidade Federal de Santa Maria

A ESTÉTICA DO DESENHO LINEAR NA CRIAÇÃO DE PAINÉIS MODULARES

Autora: Luciana Azambuja Alcântara

Orientador: Prof.^a Ms Reinilda Minuzzi

Santa Maria, RS, 13 de abril de 2006.

O presente estudo concentrou-se em preparar uma obra artística com base no desenho linear, enfatizando em sua concepção e feitura qualidades estéticas associadas a aspectos da linguagem do design, relativos à modulação e à exploração das simetrias na idealização e apresentação final. Assim, na forma de painéis artísticos, explorou-se visualmente, estruturas bidimensionais constituídas por pequenas peças móveis em madeira, obtendo diferentes respostas rítmicas através do deslocamento e disposição de módulos, capazes de interação - participação ativa- do espectador/fruidor. Essas combinações modulares correspondem a uma leitura visual ritmada de linha, cor e forma, pesquisando possibilidades de composição e de criação visual no plano e no espaço. Os procedimentos metodológicos para o andamento do trabalho partiram de uma fase exploratória (processo criativo) onde a linearidade foi intencional por ser um traço marcante do trabalho pessoal, somada à pesquisa bibliográfica que contribuiu para a fundamentação teórica do estudo, buscando na esfera da arte e do design autores, artistas e questões pertinentes à proposta, ressaltando a estreita relação entre arte e design no mundo contemporâneo. A intenção ao idealizar a obra foi gerar e estimular uma reação a partir de uma ação, experimentando, no universo da arte, diferentes formas de comunicação com o mundo e com a própria identidade.

Palavras-chaves: desenho linear, painéis, interação -participação ativa.

ABSTRACT

Especialization Monography
Especialization Course on Art and Visuability
Federal University of Santa Maria

THE AESTHETICS OF LINEAR DESIGN CONCERNING THE CREATION OF MODULAR PANELS

Author: **Luciana Azambuja Alcântara**
Counseling: Prof.^a Ms Reinilda Minuzzi
Santa Maria,RS, April 13, 2006

This study focused on preparing an artistic work based on the linear design, emphasizing aesthetic qualities in association with design language aspects related to the modulation and to the exploration of the symmetries at idealization and final presentation. Thus, as artistic panels, two-dimensional structures made of small wood pieces were visually explored, obtaining different rhythmic answers through the displacement and the arrangement of modules able to interact – active participation – of the creator. These modular arrangements are related to a rhythmic visual reading of line, color and form, researching possibilities of composition and of visual creation on the plane and in the space. The methodology of the work development came from an exploratory stage (creative process) where the linear process was intentional by being a marked trait of the personal work added to the bibliographic research that contributed to the study theoretical grounding, seeking in the fields of art and design for authors, artists and questions having to do with the proposal, highlighting the close relationship between art and design in the contemporary world. This work was aimed at starting and stimulating a reaction from an action, trying in the art universe different ways to communicate with the world and with the self-identity.

Key-words: linear design, panels, interaction, active participation

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Estudo em preto e branco elaborado em meio digital.....	12
Figura 2. Estudo em cor em meio digital.....	13
Figura 3. Estudo para módulo em colagem mista.....	13
Figura 4. Estudo e técnica de colagem.....	14
Figura 5. Detalhe do estudo e técnica de colagem.....	14
Figura 6. Desenho linear.....	14
Figura 7. <i>Readymade</i> : roda de bicicleta de Marcel Duchamp.....	24
Figura 8. Obra Cabeça de Touro, de Pablo Picasso.....	25
Figura 9. Progressão Cromática e Ritmos III, José Patrício.....	26
Figura 10. <i>Boxes</i> , obra de José Patrício.....	26
Figura 11. Obra de Lúgia Clark, Os Bichos.....	28
Figura 12. Escultura em duralumínio de Lúgia Clark.....	28
Figura 13. Parangolé P15 Capa 11e Parangolé P4 Capa 1.....	29
Figura 14. Cadeira Banquete, Irmãos Campana.....	36
Figura 15. Cadeira Discos, Irmãos Campana.....	36
Figura 16. Pintura rupestre - <i>Lascaux</i>	40
Figura 17. <i>Eric Satie</i> , lápis s/ papel e 1920 e Desenho, 1944, Picasso.....	42
Figura 18. Desenhos de Paul Klee.....	42
Figura 19. <i>Genevieve Laporte</i> , desenho de Picasso.....	43
Figura 20. Desenho de Paul Klee.....	43
Figura 21. Cadeira Irmãos Campana.....	44
Figura 22. Cadeira Irmãos Campana.....	44
Figura 23. Obras de Edith Derdyk: Campo Dobrado.....	44
Figura 24. Edith Derdyk. Ângulos.....	45
Figura 25. Painel de Cândido Portinari.....	46
Figura 26. Detalhes da obra de Portinari.....	46
Figura 27. Topomorfose, obra de Heloisa Crocco.....	47

Figura 28. Topomorfose, Aparas cruas. Heloísa Crocco.....	48
Figura 29. <i>Rhythmisches (In Rhythm)</i> , Paul Klee,.....	49
Figura 30. Pintura de Paul Klee.....	49
Figura 31. Espiral e Labirinto. Obra de José Patrício.....	51
Figura 32. Duas espirais em preto e branco. Obra de José Patrício.....	51
Figura 33. Instalação <i>Ars Combinatória</i> . José Patrício.....	52
Figura 34. Exemplo de figura geométrica simétrica.....	53
Figura 35. Exemplo de simetria na natureza.....	53
Figura 36. Exemplos gráficos de operações assimétricas.....	54
Figura 37. Exemplo de módulos com simetria rotacional e bilateral.....	55
Figura 38. Exemplos de módulos com simetria translacional.....	55
Figura 39. Desenho linear e detalhe usado na construção do módulo.....	57
Figura 40. Estágios de criação dos módulos.....	57
Figura 41. Processo de modulação.....	59
Figura 42. Módulo elaborado com pintura manual e serigrafado.....	60
Figura 43. Detalhe do painel pintura manual.....	61
Figura 44. Detalhe do painel com impressão serigráfica.....	61
Figura 45. Conteúdo participativo da obra.....	62
Figura 46. Combinação de módulos.....	63
Figura 47. Resultado final –Painel modular I.....	64
Figura 48. Resultado final –Painel Modular II.....	64

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO 1	
1. PERCURSO TEÓRICO.....	17
1.1. Arte Contemporânea.....	17
1.2. CRIATIVIDADE.....	31
1.3. DESIGN, ARTE E ESTÉTICA.....	33
1.3.1. Design e Linguagem Visual.....	37
1.4. ELEMENTOS COMPOSITIVOS DO DESENHO.....	38
1.4.1. Linha.....	39
1.4.2. Forma.....	39
1.4.3. Ritmo.....	39
1.4.4. Cor.....	40
1.5. DESENHO LINEAR.....	40
1.6. PAINÉIS.....	46
1.6.1. Série e Repetições: Leitura Visual.....	48

1.7. MODULAÇÕES.....	50
1.7.1. Simetria e Assimetria.....	53
 CAPÍTULO 2	
2. PROCESSO CONSTRUTIVO: FAZER ARTÍSTICO.....	56
2.1. Da idéia aos módulos.....	56
2.2. O desenho linear construindo imagens.....	58
2.3. Montagem e acabamento: composição do painel.....	59
2.4. Interação da obra com o espectador.....	62
 CAPÍTULO 3	
3. ANALISANDO RESULTADOS: TRAJETÓRIA ARTÍSTICA DA OBRA.....	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
 ANEXOS	
Anexo A - Desenhos Lineares.....	73
Anexo B - Módulos.....	76
Anexo C - Modulações.....	80

INTRODUÇÃO

O universo atual da arte vem continuamente se modificando, e essas mudanças correspondem ao contexto contemporâneo em que estamos vivendo. Imersa nesta atmosfera de inconstâncias e transitoriedades de valores, a arte reflete as situações e as abordagens do momento, narra fatos e acontecimentos, reflexos de uma sociedade.

A arte contemporânea tem trazido grandes indagações sobre os próprios conceitos de arte e suas significações. Vem desestabilizar verdades, ao mesmo tempo em que instiga a refletir mais sobre ela e o mundo.

A produção artística de uma determinada época se modifica mediante valores sociais, da cultura, da política, das inquietações do agora, no tempo e espaço. Kumar (1997) descreve a passagem do moderno para o contemporâneo como um momento transitório que permitiu a re-significação de conceitos e posicionamentos, decorridos das contínuas mudanças nas várias esferas da sociedade e da arte.

Essas variantes de pensamento instigam a buscar respostas para o que ainda está implícito, o tempo que abarca mudanças sociais, históricas, políticas, humanas e, portanto, a arte se renova sobre o olhar do mundo. Trilhar novos caminhos, buscar novas maneiras de se expressar em diferentes meios e linguagens de representação traduzem a grande certeza do artista, que está sempre à procura de seus próprios ideais e significados. Esse momento de buscas e descobertas remete a um mergulho ao passado, um olhar para dentro da própria obra, para o próprio processo de criar e da identidade como artista.

Dessa forma, seguindo o pensamento de Kumar, cabe apontar que no contexto moderno o resultado plástico das obras propunha particularidades, ou seja, características de cunho estético que seguiam as tendências daquele período, como a busca pelo novo, a liberdade formal, a tendência à deformação e à abstração, a integridade do estilo. Como exemplo, nesse período, a escultura necessitava de sustentação (base), trabalhava-se com as superfícies bidimensionais (planismo), entre outras. Comentando o tema, Archer coloca que:

“Toda essa obra dos anos 60 desafiou a narrativa modernista da história da arte mais particularmente identificada com o crítico norte-americano Clement Greenberg. Uma consequência desse desafio foi o reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não estava necessariamente contido nela, mas às vezes emergia do contexto em que ela existia. Tal contexto era tanto social e político quanto formal, e as questões sobre política e identidade, tanto culturais quanto pessoais, viriam a se tornar básicas para boa parte dos anos 70” (ARCHER, 2001, p. X, Prefácio).

O conjunto de informações anteriormente apontadas faz parte cronologicamente do percurso da arte, recorte das décadas de 60 e 70, em que a arte - segundo Greenberg - adotava também valores extra-artísticos, baseava-se em unir respectivamente em um único pensamento, arte e crítica da arte, pondo em discussão, não somente do ponto de vista estético, do atrativo ao olhar, mas estabelecendo uma análise teórica e reflexiva sobre a qualidade da obra e sobre o que ela significa enquanto conceito e representação visual.

Wood diz que essas idéias se concretizaram a partir de muitos escritos de Greenberg, podendo ser compreendidas em seu ensaio “Pintura Modernista”, cujo foco se detinha em relacionar uma arte pensada, ou seja, relacionar arte e crítica através do conteúdo visual das obras dos expressionistas e da visão dos artistas naquele período. Destacam-se nesta ocasião os artistas Morris Louis e Kenneth Noland. Ambos estiveram com Greenberg em Nova York, em 1953, sendo citados em um artigo publicado em 1960, em que dizia que a Pintura Modernista debatia a arte, seu fazer artístico e a intenção do artista frente aos acontecimentos da época. Essa narrativa fazia uma retrospectiva à pintura de Manet, sobre “a idéia de um crescimento e evolução da orientação para a planaridade que pode servir como espécie de nexos teórico com o qual conectar e, ao mesmo tempo, organizar seletivamente os passos intervenientes na pintura” (WOOD, 1998, p. 172).

Atualmente, o contexto contemporâneo faz um contraponto com esse período anterior na história, ressaltando particularidades, aspectos conceituais e estéticos, e discutindo a arte e a produção artística com um novo olhar.

Ao falar sobre esta transição e fatos ocorridos, como as mostras relacionadas por Lippard em seu livro “Seis anos: a desmaterialização do objeto de arte de 1966 a 1972”, Archer questiona o sentido da arte e o ambiente em que ela se insere:

“A obra de arte tinha forma substancial ou era um conjunto de idéias de como perceber o mundo? Era um objeto singular ou algo mais difuso, que ocupava um espaço muito maior? A arte devia ser encontrada dentro ou fora da galeria? A face mutante da arte não era a inexorável, ou inevitável marcha adiante que a noção modernista entendida pela vanguarda. Não havia nenhuma forma preferível de trabalho que cobrisse todas as circunstâncias e exigências, e a idéia de que um artista devia ter estilo próprio (...) deixou de fazer muito sentido” (ARCHER, 2001, p. 62-63).

Esta nova visão contemporânea nos permite pensar, questionar, discutir sobre os inúmeros acontecimentos e informações da época atual. O século XXI caracteriza-se principalmente pela velocidade. As mudanças ocorrem com muita rapidez, tudo se transforma e a arte e seus conceitos também se modificam.

Considerando o panorama atual e os novos rumos da arte frente às mudanças e transitoriedades do mundo contemporâneo, ao desenvolver um trabalho de cunho artístico, o estudo busca refletir teoricamente sobre a arte hoje e suas questões, a partir da prática pessoal com referência em artistas, situações e exemplos relacionados a esse propósito. Assim, com esta motivação, procurou-se verificar no contexto da arte nacional, artistas como Hélio Oiticica, Lígia Clark, José Patrício, Heloísa Crocco, entre outros, que se destacaram e expressaram essas “mutações da arte”, a partir da década de 60, registrando as manifestações artísticas delineadoras de trajetórias importantes no cenário da arte.

Vinculando-se à linha de pesquisa “Arte, Design e Tecnologia: Processos Criativos e Projetuais” do Curso de Especialização Arte e Visualidade, o trabalho aqui proposto e se concentra em desenvolver o processo criativo pessoal com base no desenho linear, preparando uma obra artística que enfatize em sua concepção e feitura as qualidades estético-formais, pela associação de aspectos da linguagem do design, relativos à modulação do espaço compositivo e à exploração das simetrias na idealização e apresentação final.

O interesse em criar no âmbito da arte, utilizando a linguagem do design, de certo modo, é uma motivação e também um desafio, tendo em vista que as duas áreas possuem formas particulares de expressão. O artista e o designer compartilham de um pensamento similar, pois ambos necessitam do senso crítico sobre a obra ou produto, fazem uso da criatividade e do senso estético, características marcantes entre esses dois universos. Por outro lado, a arte, assim como o design, resgata em um contexto histórico, qualidades estéticas, acontecimentos e fatos; reflexos de uma sociedade. Tanto o artista como o designer

tem necessidades e aspirações na busca pela inovação. A quebra de paradigmas gera sempre novos conceitos e expressões, surgem novas idéias e o universo artístico amplia as possibilidades do fazer e do significar em arte, da obra e de sua legitimação.

O estudo faz referência à pesquisa pessoal como artista e designer, onde pude experienciar e explorar de modo singular a arte e o design como duas variantes de linguagem, nas quais a estética é um dos elos e fatores principais de ligação entre os dois universos. Paralelamente a essa questão, a soma dos conhecimentos e da experiência artística adquirida durante o percurso acadêmico de graduação e de pós-graduação¹, serviu de motivação para que continuasse investigando o limiar entre duas áreas, tecendo relações que contribuam para o aprofundamento teórico-prático no campo visual da arte e do design. Nesta trajetória, o gosto acentuado pelo detalhe no desenho - uma característica pessoal - deu origem a trabalhos complexos resultando em uma saturação visual ou excesso de elementos.



Figura 1. Desenho A: Estudo em preto e branco elaborado em meio digital, evidenciando a saturação através dos detalhes no desenho/imagem. Autora: Luciana Alcântara. 2002. Dimensões: 19.2 cm x 16.5 cm

¹ Curso de Graduação em Desenho e Plástica (Ateliê de Estamparia), freqüentado entre 1996-2001, e curso de Especialização em Design para Estamparia entre 2002-2004, ambos no Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes e Letras da UFSM.



Figura 2. Desenho B: Estudo em cor elaborado em meio digital, evidenciando a saturação através dos detalhes no desenho/imagem. Autora: Luciana Alcântara, 2002. Dimensões: 15,5 cm x 17,5 cm

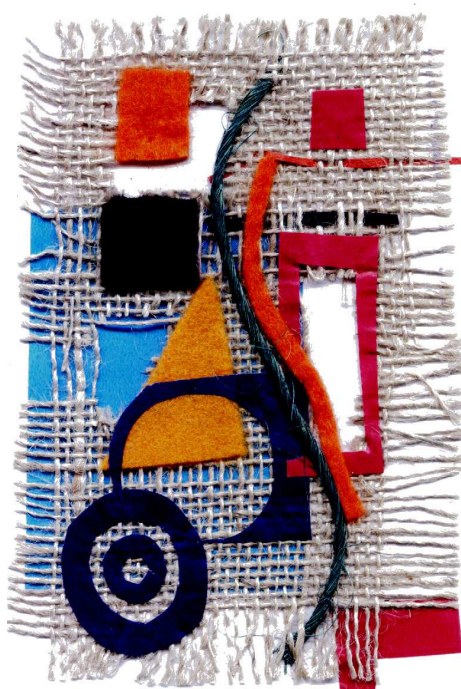


Figura 3. Desenho C: Estudo para módulo realizado na técnica de colagem mista: tecido, papel, elaborado durante o curso de Especialização em Design para Estamparia, UFSM, 2002. Autora: Luciana Alcântara. Dimensões: 15 cm x 10 cm



Figura 4. Desenho D: estudo, técnica colagem, realizado no processo criativo do curso de Especialização em Design para Estamparia, 2003. Autora: Luciana Alcântara. Dimensões: 17,5 cm x 24,5 cm.



Figura 5. Desenho D: Detalhe do estudo anterior, 2003. Dimensões: 11,28 cm x 10; 46 cm. Autora: Luciana Alcântara.

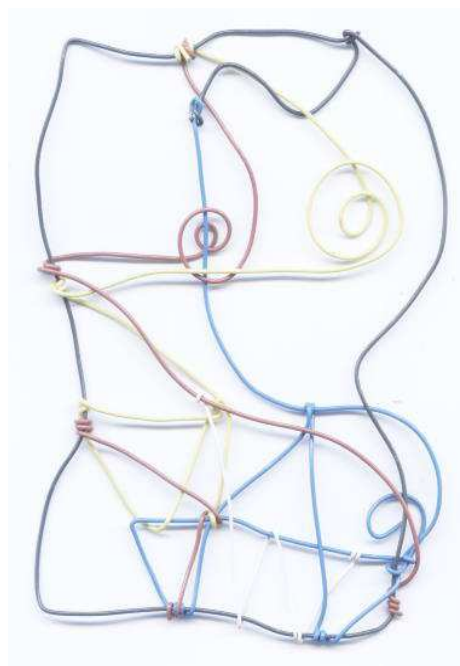


Figura 6. Desenho E: Estudo realizado no processo criativo do curso de Especialização em Arte e Visibilidade, 2005. Autora: Luciana Alcântara. Dimensões: 12,3 cm x 9 cm.

As representações acima fazem parte de recortes da trajetória pessoal, onde o propósito em trabalhar com a modelagem do arame é sintetizar o desenho, pelo

fato de meu trabalho apresentar uma expressão e um tratamento gráfico minucioso, dados pela associação de diversos elementos compositivos (linha, forma, cor, textura, etc), caracterizando-se esteticamente pela complexidade visual.

Deste modo, o objetivo geral do estudo é criar na forma de *painéis artísticos* em madeira, estruturas bidimensionais constituídas por pequenas peças móveis, objetivando diferentes respostas rítmicas através do deslocamento e disposição de módulos, capazes de interação com o espectador/fruidor. Como objetivos específicos busca-se: (i) explorar estudos modulares através da combinação de peças (módulos), utilizando seqüências e repetições formais em busca de uma variabilidade compositiva de ritmos (linha, forma e cor), visando proporcionar uma leitura visual dinâmica ao espectador, e instigá-lo a interagir com a obra; (ii) criar na pesquisa prática, estudos (desenhos), através do processo de modelagem com arame, posteriormente aplicados em módulos bi e tridimensionais em madeira, fazendo referência às características estéticas do desenho linear; (iii) pesquisar no contexto contemporâneo as influências extra-artísticas², valores e abordagens da arte hoje, através de um breve percurso histórico, sobre as produções, linguagens e artistas nacionais que mantêm relação com a pesquisa em questão, buscando justificar e fundamentar o fazer artístico pessoal e refletir sobre a identidade como artista.

O trabalho foi organizado em três capítulos. Em um primeiro momento, como **Introdução**, são colocadas as considerações iniciais da pesquisa, a temática e a contextualização do problema, tratando de aspectos referentes ao contexto da arte hoje, apresentando, a seguir, as motivações que guiaram o estudo e os objetivos da pesquisa. Após, no **Capítulo 1**, inicia-se a revisão bibliográfica, expondo questões e posicionamentos segundo reflexões teóricas de autores, que abordam a arte contemporânea. Discorre-se ainda acerca das relações entre design, estética e criatividade, bem como acerca do desenho linear, das modulações e painéis O estudo é embasado no ponto de vista de diferentes autores, condizente aos períodos moderno e contemporâneo, através de um breve percurso na história

² Extra-artísticas: expressão utilizada para referenciar experiências e linguagens, abordando o conhecimento de outras áreas que incorporam valores, informações do mundo contemporâneo e mantém diálogo paralelo com o campo da arte.

explorando os dois universos, o da arte e do design, justapondo semelhanças, entre essas duas linguagens.

O **Capítulo 2** refere-se às questões metodológicas e ao processo do fazer artístico, isto é, como foi construído o trabalho prático, relatando sobre o momento das experimentações, com materiais e, técnicas. Nesta fase, expõe-se acerca da experimentação na busca de soluções estéticas e visuais que contribuíram para a feitura da obra, ao somar-se a experiência pessoal no desenvolvimento de trabalho plástico, abrangendo no contexto contemporâneo as áreas da arte e do design.

Encerrando o texto, o **Capítulo 3** traz as considerações finais sobre a pesquisa, reunindo colocações referentes aos resultados alcançados e ao processo de trabalho, bem como comentários sobre como a proposta se concretizou artisticamente, traduzindo a reflexão acerca do fazer.

CAPÍTULO 1

1 PERCURSO TEÓRICO

1.1 Arte Contemporânea

Atualmente a sociedade vive um incessante processo de renovação, um momento de fortes transformações que permeiam fatos históricos, sociais, políticos e econômicos, decorrentes de mudanças e transitoriedades do mundo atual. Assim, a crescente heterogeneidade da sociedade, cujos valores e discursos se afirmam e se contradizem ao mesmo tempo, faz parte da era pós-moderna uma atmosfera complexa de diversidades, variantes de pensamentos e ações que também se refletem no campo artístico.

Fundamentando esse pensamento, Kumar (1997) argumenta que a condição da pós-modernidade remete a questões flexíveis, ou seja, reflete como um processo contínuo de mudanças sociais e culturais, em diversas esferas da sociedade, do ponto de vista ético e também teórico, começa a colonizar a realidade moral e política, abrindo espaço para a exibição de símbolos culturais: cultura massiva de elementos e objetos estéticos, originando e representando visualmente diferentes linguagens artísticas.

Hoje, a arte se torna cada vez mais eclética, foge aos padrões convencionais de criação e produção, visa novos conceitos e busca diferentes maneiras de expressar seus desejos e aspirações. Jenks *apud* Kumar, reforça essa abordagem quando diz que: "A era pós-moderna é um tempo de opção incessante (...) é em parte consequência do que se denomina de explosão das informações, o advento do conhecimento organizado, das comunidades mundiais e da cibernética". (KUMAR, 1997, p.115).

Dessa forma, incorpora outros meios e manifestações, criando um repertório inusitado de materiais, técnicas, linguagens e códigos que vêm sendo associados aos fenômenos sociais decorrentes da influência massiva da cultura, da hibridização e das interações com os meios tecnológicos, permitindo que as obras de arte hoje assumam diferentes significados e vertentes representativas. Danto posiciona-se com relação a esses pluralismos e revela que de certo modo o papel de um crítico de arte é compreender o significado da obra através da maneira como é

apresentada, teorizando particularmente seus conceitos. Sobre a obra de arte, o autor relata:

“As obras de arte – particularmente as obras contemporâneas que pertencem a um mundo da arte cada vez mais pluralista - não fornecem, elas mesmas, os elementos necessários para sua compreensão. O tema de uma grande parte da arte contemporânea é o próprio conceito da arte, conseqüentemente seu significado só por ser estabelecido pelo campo discursivo do mundo da arte, quer dizer no conjunto de debates vigentes no momento em que a obra é exposta” (DANTO, 2004, p.1).

O artista valoriza as múltiplas relações entre arte e seus desdobramentos, explora o espaço e as relações com os objetos, busca expressividade e representação através de diversos estilos e linguagens (instalações, vídeo-arte, performance, *happening*, objeto-arte, entre outras), utiliza e mistura materiais e suportes variados, explora diferentes ambientes, dá ênfase mais para a ação do que para a produção. Apresenta obras com temáticas particulares e subjetivas de seu cotidiano e, muitas vezes, incorpora o espectador como elemento ativo, parte integrante de seu processo.

Ao apreciarmos uma obra de arte, estamos sensivelmente nos reportando para uma atmosfera de inúmeras descobertas, onde há um somatório de fatores intra e extra-artísticos que dão sentido visual à feitura da obra. Cattani faz uma abordagem sobre a obra de arte, citando Benjamin³:

“(...) a aura da obra de arte, está ligada à noção de autenticidade, à obra única, ao momento privilegiado da fruição: a arte como objeto de culto, tal como era em suas origens. A noção de autenticidade não tem sentido para uma reprodução, técnica ou não, mas é, pelo contrário, fundamental para a arte contemporânea. Com a secularização da arte, torna-se substitutivo do valor cultural” (CATTANI, 2004, p. 129).

O olhar investigativo sobre uma obra corresponde, de certo modo, a uma leitura mais reflexiva, onde sentimos a necessidade de buscar respostas sobre o que vemos, o que sentimos ou percebemos. A obra de arte é o espelho do artista, reflete suas inquietações, vivências, aspirações, conhecimentos, seu modo de vida, um mundo particular e identitário, visto no coletivo.

O sentimento de liberdade que a arte contemporânea traduz permite experimentar, transformar, criar diferentes produções artísticas (obras). Esta narrativa

³ BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na época de seus meios de produção”. In: VELHO Gilberto. Sociologia da Arte. Rio de Janeiro, Zahar, 1969.

agrega inúmeras situações, muitas vezes o diálogo ocorre entre o que produz a obra e o que a recebe.

Atualmente no meio artístico, avesso aos conceitos do modernismo, liberto de sistemas e regras, tudo se permite experienciar como forma de arte. Surgem novos conceitos visuais e a arte incorpora as chamadas “conexões”, em que se redefine também a questão dos suportes e das linguagens artísticas. Aos poucos se desprende dos suportes tradicionais, como a tela, o pincel, adotando outros meios de representar, explorando e descobrindo novos materiais, ambientes, espaços.

Partindo do pressuposto de que a arte atual expressa indeterminismo e pluralidade é compreensível que questionemos muitos valores e concepções, no ímpeto de achar respostas. Se existe algo ou alguma coisa a ser questionada e indagada, isto ocorre porque ainda está indefinida. A estetização do mundo faz parte desta esfera de temáticas que ainda estão mal resolvidas, que aborda a questão da saturação da imagem, do exagero de informações, que tudo gira em torno da imagem e do que ela representa. Sobre a fragilidade da arte, Casanova afirma:

“A estetização do mundo, presente em toda e qualquer ação humana, consciente ou inconsciente, voluntária ou não, aguça nossa percepção sensitiva e questiona nossa experiência estética que se indaga, se interroga e se contradiz na busca do status que não tem mais. Neste campo de contradições a arte de hoje evidencia sua fragilidade conjuntural. A arte se sente destronada pela esteticidade do mundo” (CASANOVA, 2004, p. 1).

A arte se revela de maneira complexa e subjetiva, as expressões artísticas caracterizam uma variedade estética de estilos, representações, linguagens, conceitos, performances e interações. São expostos a cada dia novos discursos sobre o verdadeiro sentido da arte, em que e como ela se manifesta. Para Archer “a arte é um encontro contínuo e reflexivo com o mundo em que a obra de arte, longe de ser ponto final desse processo, age como iniciador e ponto central da subsequente investigação do significado” (ARCHER, 2001, p. 36).

Como sujeitos “incompletos” em uma incessante busca de desvendar outros caminhos, na ânsia de nos comunicarmos de alguma maneira, a cada dia que passa escrevemos um pouquinho de nós e as trajetórias vão se completando. Ao mergulharmos no passado, resgatamos na memória um pouco de nossa identidade. A identidade faz referência sob o que somos, o que sentimos e como manifestamos nossos desejos, nossas experiências e nossas verdades.

Cada pessoa possui sua própria maneira de se expressar e se posicionar frente aos avanços de sua época. Como refere Hall à questão da identidade é importante para nossa consciência cultural e particular e se constrói através da experiência de vida:

“Assim a identidade é algo realmente formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo imaginário ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre em processo, sempre sendo formada” (HALL, 2001, p. 38).

No estudo de Hall sobre a questão da identidade, é possível classificá-la em três visões diferenciadas e cada uma delas corresponde a um determinado contexto: (i) a do sujeito do Iluminismo, (ii) a do sujeito sociológico e (iii) a do sujeito pós-moderno. O primeiro conceito - sujeito do Iluminismo - reflete a questão do comportamento humano, do indivíduo racional, centrado, unificado, que se baseava no núcleo interior e analogicamente relacionava-se com o ciclo de vida, a identidade pessoal. O segundo pensamento é o do sujeito sociológico, que faz um paralelo entre o pessoal e público, entre o sujeito e os meios (estrutura) em que vive e faz parte. Neste aspecto, o sujeito fragmentado e, ao mesmo tempo, complexo é formado em uma esfera interativa, à qual se reportam variáveis de identidade em um “sistema de trocas” entre o eu e a sociedade.

O conceito do sujeito pós-moderno refere-se à questão do deslocamento, ou seja, as identidades adquirem uma postura mais flexível no contato com outras culturas, os sistemas de significação e representação no âmbito cultural se multiplicam e se relacionam. Neste mundo atribulado, contraditório e de diversidades, afloram diferentes conhecimentos, ações, opiniões e escolhas, redimensionam-se muitos valores; questiona-se a postura do “nós” como sujeito criador, formados de um complexo dinâmico cultural em constante mudança.

No contexto pós-moderno também se acentua a condição capitalista das sociedades obtendo “reflexos” também no campo artístico através das linguagens estéticas promovidas pela mídia e pela publicidade. No capitalismo, o foco principal é a questão da economia de consumo, “aqui tudo se transforma em mercadoria”. A economia focaliza na produção industrial e tecnológica e equivale à cultura de massa.

Segundo Kumar, a arte pós-moderna associa-se a símbolos culturais, e unifica arte, cultura e comércio de maneira recíproca:

“O posmodernismo, por outro lado, de certa forma reativou os modos realista e naturalista de representação (como por exemplo, a pop art) questiona a própria natureza da realidade representada. Sugere que essa realidade nada mais é do que outro conjunto de representações ou imagens – simulacros, para usar o termo de Baudrillard. As representações em silk-screen de Andy Warhol, por exemplo, mostram objetos que por si mesmos, se transformam em imagens. Nessa concepção, cultura e sociedade tornam-se, mais uma vez, uma única coisa, ou pelo menos aspectos gêmeos da mesma (e insubstancial) coisa” (KUMAR, 1997, p.129).

As mudanças culturais e sociais das décadas de 50 e 60 promoveram um significativo fluxo de informações e a utilização de diferentes técnicas usadas na fabricação de produtos e objetos de uso cotidiano, onde o design exerce um papel importante. Esses produtos atendiam as necessidades do público e do mercado. Esse acelerado progresso da economia capitalista deu origem ao movimento artístico decorrente da cultura de consumo: a Pop Art. Este movimento tinha por finalidade unir arte e vida em um só conceito. O design também atua nesse contexto consumista, é parte integrante da cultura de massa, produzindo objetos e produtos em larga escala. A presença massiva da cultura de consumo em uma sociedade em que a “imagem” como referência visual é caracterizada como parte integrante de um sistema conceitual e simbólico em que as diferenciadas representações estéticas estavam presentes na publicidade e, assim, a atuação da mídia tornou-se um atrativo para a economia e se caracterizou como um elemento marcante no processo de produção e reprodução de imagens.

Fridmam *apud* Jameson (1994) afirma que capitalismo é sinônimo de cultura de consumo:

“Para Fredric Jameson, marxista americano proveniente da crítica literária nas universidades de Yale e Duke, pós-modernismo e capitalismo da mídia são sinônimos. A transformação de objetos de todo tipo em mercadorias (sejam estrelas de cinema, automóveis, sentimentos ou experiência política) enseja vidas dedicadas ao consumo e desejos suscitados e inculcados pelos meios de comunicação de massa” (FRIDMAM, 2000, p. 70).

As imagens advindas da Pop Art são geradoras do consumismo acelerado do capitalismo, onde pode se dizer que o maior contingente das produções em arte era elaborado por intermédio de signos e símbolos retirados da publicidade, imagens de televisão e de cinema, onde o tratamento estético dessas imagens partia de

elementos comuns e de certo modo descartáveis (latas de refrigerantes, embalagens, etc).

O tratamento estético que essa produção artística apresentava voltava-se mais para o caráter figurativo. Warhol faz parte dessa categoria de artistas que utilizam esse artifício fazendo uso de imagens e de obras já consagradas, na reelaboração de novas obras que se deslocam no tempo, fazendo parte de um novo contexto e adquirem novos conceitos: o da apropriação em arte. Warhol entrou para a história da arte trabalhando com imagens na técnica de impressão serigráfica partindo de fotos, que produzia em escala industrial.

A temática explorada na Pop Art por Warhol traça a história recente do capitalismo em que o alvo de suas produções se baseava no mecanismo da apropriação do culto as estrelas, dos objetos e imagens de uso cotidiano. O artista pintava *pop stars* e grandes estadistas; suas esculturas eram caixas que reproduziam, em tamanho natural, embalagens de sabão em pó e outros. A linguagem artística da Pop Art, segundo Argan: "(...) provém do desenho publicitário e dos cartazes de propaganda o que explica sua predileção pelas técnicas gráficas e tipográficas e como para todos os artistas pop o uso da grande dimensão" (ARGAN, 1992, p. 688).

Na cultura de consumo, gerada pela indústria e pelo acelerado avanço tecnológico e da ciência, a arte também é vista como um produto de consumo da sociedade. Cauquelin (2005), comenta que a arte moderna é responsável pelo regime de consumo e que a arte contemporânea é sinônimo de comunicação. A autora faz referência a ícones da arte, citando personalidades como Andy Warhol e Marcel Duchamp, e os denomina de "arrancadores"⁴ artistas que significam marcos de ruptura em determinados períodos da história. Em relação aos artistas da Pop Art que emergem da arte do "consumismo", das "imagens", podemos citar: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg e outros. Estes em contato direto com a da comunicação visual e estética da "cultura de consumo" se apropriavam de cenas do cotidiano. Abordando essa questão, Meira *apud* Pillar (1999) nos diz que:

⁴ Expressão utilizada por CAUQUELIN (2005), no ponto de vista contemporâneo, faz referência ao movimento que leva para trás, e faz ressurgir os elementos do passado na esfera da atualidade.

“Neste sentido, então, é que se pode falar de uma estética do cotidiano, em um contínuo devir, sempre se plasmando e repondo, cultural e existencialmente. No âmbito dessa estética, convivem imagens espontâneas e programadas por várias formas de agenciamento” (Meira *apud* PILLAR, 1999, p.127).

O verdadeiro significado da imagem na arte põe em discussão o próprio sentido da estética aliada a uma linguagem representativa dos meios nos quais a arte se insere. Archer cita um exemplo significativo, dessa propulsão de imagens e objetos, no final dos anos 60 e 70:

“O tipo de arte produzida pela Fábrica de Andy Warhol - despersonalizada, mecanizada, utilizando processos de produção de múltiplas unidades - caracterizou a ideologia do maior parte da Pop Art: a arte como todos os processos industriais manufaturados para uma economia capitalista de mercado, era apenas uma mercadoria e nada mais. O trabalho do negociante era criar um mercado onde tais mercadorias pudessem ser compradas e vendidas. Em face desta realidade, as considerações sobre beleza, importância estética e valor transcendente são irrelevantes” (ARCHER, 2001, p.117).

As produções em série desses objetos levaram muitos artistas dessa época a trabalharem com a questão da re-significação na arte. Essa nova visão artística permitia que objetos e imagens de uso cotidiano fossem deslocados de seu contexto original, exercendo outras funções, denotando novos conceitos e discursos, ampliando tanto os valores quanto seu caráter estético.

Cauquelin (2005) reforça bem a questão da arte como um regime de consumo e de comunicação quando afirma que Warhol e Duchamp abandonam o caráter estético, estabelecendo novos significados à arte, ou seja, a estética se dissocia, perde seu valor na esfera do que é belo e único, e o artista apresenta ao público, objetos banais, denominados *kitsch*. Esses dois artistas, porém geram re-significações e mudanças nos parâmetros artísticos de suas respectivas épocas.

Warhol produz o efeito da saturação por intermédio da repetição acelerada de bens de consumo que circulam pela mídia e pela publicidade, imagens do cotidiano que são reproduzidas mecanicamente pela serigrafia e fotografia, linguagens distintas como representação visual mais similar quanto ao processo seriado da repetição.

Duchamp (1887-1968), artista francês, por outro lado, faz referência a um discurso intencional opondo-se ao conteúdo estético da arte (forma equilíbrio, cor, estrutura), e sustenta sua intenção no que se refere à questão do deslocamento do

objeto no tempo e espaço. O anonimato de Duchamp na obra intitulada “Fonte” aborda uma nova situação na arte, questiona também a autoria da obra, usando o pseudônimo “R. Mutt”, vindo a fortalecer mais ainda sua legitimidade como artista.

Vale lembrar que foi Duchamp quem introduziu o termo “*readymade*” (arte que subverte a utilidade de materiais existentes), questionou o próprio sentido da arte, utilizando objetos produzidos em série, atribuindo outros valores e significados para esses elementos. Escolhia diferentes objetos e deslocava-os de seu contexto original, designando-os como obras de arte.

Archer diz sobre o trabalho de Duchamp:

“O primeiro foi *Roda de bicicleta* (1913), uma roda de bicicleta montada sobre um banco; o mais escandaloso, *Fonte* (1917), era um urinol masculino assinado “R Mutt”⁵ Com os *readymades*, Duchamp pedia que o observador pensasse sobre o que definia a singularidade da obra de arte em meio à multiplicidade de todos os outros objetos” (ARCHER, 2001, p.3).



Figura 7: Marcel Duchamp, 1913. *Readymade*: roda de bicicleta, diâmetro 64,8 cm, montada sobre um banco, 60,2 cm de altura. Fonte: <http://www.burburinho.com/20050911.html>

⁵ Assinatura usada por Duchamp (citada por Archer) com o significado de “cão vira-lata” ou “pessoa simplória” (N. T).

Cauquelin argumenta sobre o comportamento singular de Duchamp e sua visão acerca de seu trabalho em relação ao regime da arte, enumerando as posições que o destacam como um “arrancador”, devido ao seu posicionamento:

“(1) Distinção a esfera da arte e da estética (Estética designando o conteúdo das obras, o valor em si, sendo a arte simplesmente uma esfera de actividades, entre outras, sem que seja necessário um conteúdo particular); (2) Na esfera da arte, em que ela já não é dependente de uma estética, os papéis do agente já não são assinados como precedentemente. (...). (4) Sendo a arte um sistema de signos, a realidade que lhe é descoberta é construída pela linguagem, que é o motor determinante (Importância dos jogos de linguagem e da construção da realidade; a arte não é mais emoção, ela é pensamento; o observador e o observado estão ligados pela e nesta construção)” (CAUQUELIN, 2005, p. 79-80).

Picasso (1881-1973), assim como Duchamp, também interrogou a arte e os valores dos objetos deslocados do seu verdadeiro contexto. Em sua obra Cabeça de Touro fica claro o seu propósito de desmistificar a arte, quando reuniu em uma montagem formal, elementos de uso cotidiano, utilizando partes de uma bicicleta, associando a montagem final com a figura de um animal.



Figura 8: Obra Cabeça de Touro, de Pablo Picasso, 1943. Fonte: <http://www.burburinho.com/20050911.html>

Neste contexto, o objeto ao ser deslocado e reinterpretado formalmente, só é considerado re-significação na arte, se em seu universo os elementos utilizados para sua elaboração partirem de uma função totalmente avessa ao reconhecimento de

origem. No caso da arte contemporânea nacional, poderíamos citar, entre muitos, o trabalho do artista pernambucano José Patrício que utiliza em seu processo de criação objetos de uso cotidiano, como dominós e bonecos de plástico.



Figura 9: José Patrício. Progressão Cromática e Ritmos III. Fonte: <http://www.annamarianiemeyer.com.br>

Fernando Cocchiaralle diz sobre a obra desse artista:

“José Patrício, entretanto, não se apropria dos objetos industrialmente produzidos com os mesmos propósitos que moveram Duchamp ao inventar o *readymade*. Ele os usa, inversamente, com a idéia de criar situações formais e cromáticas. Isto é, lança mão de um dos principais instrumentos propostos contra os meios tradicionais da arte, como a pintura, por exemplo, não para criticá-los, mas para investigar novas possibilidades de invenção formal que atualizem esses meios” (COCCHIARALLE⁶).



Figura 10. Boxes, obra de José Patrício.
Fonte: <http://www.annamarianiemeyer.com.br>

⁶ COCCHIARALLE, F. Enciclopédia das Artes Visuais. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br>. Acesso em: 15/11/2005.

Neste momento, novas linguagens vão se formando na esfera artística. A arte contemporânea se caracteriza pela integração entre o antigo e novo, a pluralidade de significados, a questão da desmaterialização, as re-significações de objetos. Partindo dessas particularidades, vários movimentos se formaram como, por exemplo: Pop Art, Arte Povera, Instalações, Arte Conceitual, Minimalismo, Land Art, Concretismo, entre outras.

A arte de participação ou de interação envolve a interação física, onde o espectador é convidado não só a apreciar a obra, mas interagir e experimentar diferentes situações, em que os processos de manipulação e movimentação tornam a obra mais viva, mais presente. É uma obra que ultrapassa os sentidos humanos, principalmente o da “visão” - olhar e observar - e o do “tato” - sentir e tocar. Permite-nos explorar, sentir e manipular objetos através de um contato direto com as superfícies, os meios e o ambiente.

Segundo Plaza, no contexto participativo em que o espectador tem papel fundamental para a obra, ocorrem três tipos de interações: (i) a participação *passiva*, que remete à apreciação, à percepção e à observação; (ii) a participação *perceptiva* que engloba o contexto da arte cinética, na qual interatividade está relacionada entre o homem e a máquina; (iii) a participação *ativa*, que compreende a questão da exploração da obra, a manipulação de objetos artísticos e suas alterações, havendo uma parceria entre criador e espectador.

O trabalho de Lígia Clark inclui-se no contexto de arte de participação tomando como exemplo a obra intitulada *Os bichos*, em que a autora estudou diversas possibilidades de transformar e modificar estruturas em uma espécie de metamorfose visual, que permeia a abstração e a figuração. Esta obra é composta por placas metálicas polidas e dobradiças que convidam o espectador a interagir com ela, criando um jogo de movimentos que imaginativamente dá vida aos seres (bichos), em um processo dinâmico que permite as articulações.

A arte participativa, com efeito, é garantida no trabalho de Lígia Clark e em sua concepção de obra: “No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe” (PLAZA, [s.d.], V. 3, N.º 3, p. 33).

“É uma das fundadoras do Grupo Neoconcreto e participa da sua primeira exposição, em 1959. Gradualmente, troca a pintura pela experiência com objetos tridimensionais. Realiza proposições participacionais como a série Bichos, de 1960, construções metálicas geométricas que se articulam por meio de dobradiças e requerem a co-participação do espectador. Nesse ano, leciona artes plásticas no Instituto Nacional de Educação dos Surdos. Dedicar-se à exploração sensorial em trabalhos como A Casa É o Corpo, de 1968. Participa das exposições Opinião 66 e Nova Objetividade Brasileira, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro - MAM/RJ” (<http://www.itaucultural.org.br>).

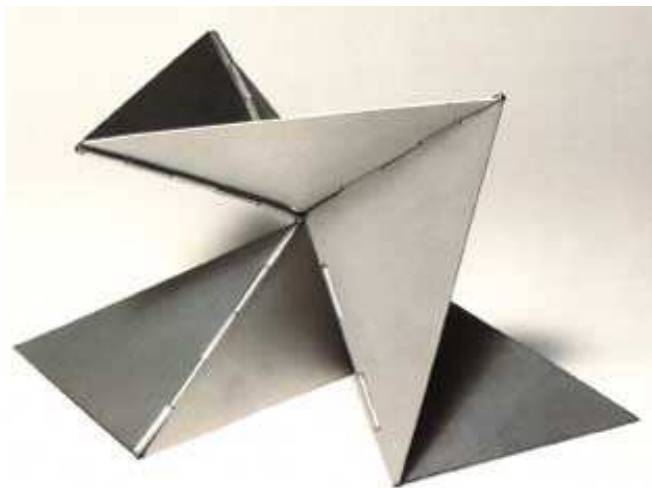


Figura 11: Obra de Lília Clark, os “Bichos”, 1960, material: duralumínio. Dimensões: 20 X 20 cm e 26 X 26 X 12 cm.
Fonte: <http://www.pitoresco.com.br/brasil/lilia/lilia.Htm>



Figura 12: Escultura de Lília Clark, 1960. Material: duralumínio. Dimensões: 26x26x12cm.
Fonte: <http://www.pitoresco.com.br/brasil/lilia/lilia.Htm>

Nesta série de trabalhos da artista, em que o espectador é visto como um elemento ativo para a concretização da obra, seja qual for à linguagem ou suporte

que utilize, a cumplicidade entre o criador e o participante é fundamental para que a proposta se consolide. O artista em contato com o público, e com diferentes identidades, mergulha em um ambiente social e cultural de distintos códigos e ideologias. A intervenção consiste em efetuar modificações e mudanças na origem e na estética dos objetos. Pedrosa faz um comentário sobre a obra de Lígia:

"Ela costuma dizer que seus atuais bichos caíram, como se dá com os casulos de verdade, da parede ao chão (...) Lygia se rebelava contra a forma seriada do concretismo, por ser 'uma maneira falsa de dominar o espaço', já que impossibilitava ao pintor de fazê-lo de uma tacada'. E escrevia, com espantosa lucidez, e antecipadamente: 'A obra (de arte) deve exigir uma participação imediata do espectador e ele, espectador, deve ser jogado dentro dela'. Visionária do espaço, como todo verdadeiro artista moderno (já no *Manifesto Construtivista*, da segunda década do século XX, Gabo e Pevsner afirmavam 'a convicção inabalável de que somente as construções espaciais tocariam o coração das massas humanas futuras'), refutando uma visão puramente óptica, ela almejava a que o espectador fosse 'jogado dentro da obra' para sentir, atuando sobre ele todas as possibilidades espaciais sugeridas pela obra". (<http://www.itaucultural.org.br>)

O artista Hélio Oiticica, é outro expoente das artes que também utiliza a linguagem participativa em suas obras, levando o espectador a integrar-se na obra através de elementos penetráveis, isto é, o espectador veste os objetos chamados de "Parangolés".



Figura 13: Parangolé P15 Capa 11e Parangolé P4 Capa 1 (com Nildo da Mangueira, 1964 e 1967) Projeto Hélio Oiticica - Rio de Janeiro. Fonte: <http://www.itaucultural.org.br>

O autor adota uma nova visão de como o espectador e a obra mutuamente podem integrar-se. Destacou-se no decorrer de sua produção artística permitindo-se experimentar diversas situações e fases em suas criações. Inicialmente, em 1954, suas obras denotavam uma qualidade mais visual; já nos anos 60 seus trabalhos permeavam a atmosfera do concreto; após, nos anos 80, adquiriu um caráter mais sensorial. No conjunto, suas experiências propõem uma ativa participação do coletivo, em que o público torna-se presença marcante.

A obra participativa em um universo contemporâneo onde à interferência artística no ambiente se afasta das linguagens tradicionais abre caminhos para novas maneiras de ver a arte e de senti-la. Ostrower comenta sobre a relação obra e espectador: “A obra de arte precisa de um espectador para se completar, e com cada espectador ela se completa de maneira diferente” (OSTROWER, 1999, p.94). É necessário que no processo criativo de uma obra de cunho participativo haja um profundo envolvimento entre artista, a obra, e quem a recebe. É o momento do diálogo silencioso do criador para o espectador/fruidor, gerando uma atmosfera de cumplicidade, envolvimento, participação, elementos essenciais para que se obtenham respostas distintas.

A motivação em trabalhar com a questão da participação/interação abordada no presente projeto é uma necessidade pessoal e instigadora de estabelecer uma dinâmica visual através do jogo combinatório de peças e do ritmo seqüencial de imagens que fazem a alusão a um quebra-cabeça, em que as peças são dispostas e de maneira uniforme, preenchendo seu devido espaço, tempo e ambiente. Essas variantes de formação, em sua totalidade, partem de um único desenho, de um único módulo e em cada ação e intervenção do espectador se modificam e se recriam na obra novas imagens.

A intenção é buscar no conteúdo participativo da obra, formas de se comunicar com o meio externo, através da investigação de possibilidades combinatórias da própria imagem, associando-se a linguagens, técnicas, materiais, e explorar a com a questão da significação na arte, da subjetividade, do singular (eu, artista) e da reação coletiva, plural (cultura, sociedade).

1.2 CRIATIVIDADE

Ao longo da história da humanidade, o homem tornou-se um ser cada vez mais imaginativo elaborando formas de manifestar seus desejos, buscando novas alternativas de expressar suas idéias e intenções.

O homem explora seu potencial criativo, mediante seu contexto cultural, parte de sua realidade social e de sua experiência de vida. Está sempre em um constante exercício perceptivo das coisas que o rodeiam, assim, relaciona, participa e transforma seu mundo imaginário, de formação de idéias, em um universo real e concreto. Expressa sua atividade criadora de forma sensível explorando o contexto artístico nas mais diversas formas e linguagens da arte. Ostrower diz que a condição criativa do homem é produto de suas vivências culturais:

“Desde as primeiras culturas o ser humano surge dotado de um dom singular: mais do que” homo faber “, ser fazedor, o homem é um ser formador. Ele é capaz de estabelecer relacionamentos entre os múltiplos eventos que ocorrem ao redor e dentro dele. Relacionando os eventos, ele os confirma em sua experiência do viver e lhes dá um significado. Nas perguntas que o homem faz ou nas soluções que encontra, ao agir, ao imaginar, ao sonhar, sempre o homem relaciona e forma” (OSTROWER 1999, p. 9).

Essas potencialidades criativas, ou “necessidades existenciais”⁷ das quais o ser humano é dotado, apresentam-se de modo representativo, em que propõem de modo simbólico, soluções formais com diferentes significados. Essa capacidade criadora possui códigos e valores que se moldam de maneira individual (particular) e coletiva (cultural). Hsuan-an reflete sobre as questões criativas inerentes à ação e formação do homem:

“O homem é criativo; ele cria porque é capaz de perceber, compreender, relacionar, discriminar, comparar, interrogar, conceituar, generalizar, interpretar, explicar, analisar, sintetizar e fundamentalmente expressar. Todos esses atos que o homem é capaz de realizar resumem-se em uma palavra: formar. Quando ele forma algo, está criando, está dando uma forma e estabelecendo coerências e relações de modo novo a algo novo” (HSUAN-AN, 1997, p. 23).

O homem é por definição um ser criativo, e sua capacidade de criação no campo da arte percorre variáveis de pensamento, remetendo a um incessante processo de renovação. Seu posicionamento individual e cognitivo se forma e se

⁷ Expressão utilizada por Ostrower em sua obra **Criatividade e Processos de Criação**, 1999, p. 10.

transforma acompanhando as mudanças sociais, culturais, tecnológicas, artísticas nas demais áreas profissionais e de conhecimento. Segundo Ostrower, a capacidade de criar, de inventar e de idealizar as idéias, no universo da arte é por sua vez, uma qualidade necessária para o despertar da sensibilidade artística.

O artista expressa e manifesta seus desejos e ideais construindo métodos e processos de criar em um pleno e constante exercício do fazer artístico. Nesse momento é que se torna visível o envolvimento do artista na feitura da obra, quando desenvolvem técnicas, atividades, meios expressivos e estéticos de se comunicar visualmente com o mundo, mensagens que potencializam diferentes linguagens e códigos. A arte neste contexto torna-se manifesta quando se expõe na qualidade de obra. Hsuan-an comenta que:

“O homem é capaz de interligar o ontem ao amanhã, reviver experiências anteriores, avaliando-as para poder formular e reformular melhor as intenções do seu fazer, com critérios ordenadores do processo de criação. A memória é repleta de configurações, imagens, sensações, expectativas, aspirações e outros sentimentos e emoções, e estes compõem também o nosso imaginativo” (HSUAN-AN, 1997, p.18).

Esses impulsos criativos são condizentes à prática do fazer e do criar a partir de idéias e são considerados produtivos no momento em que deixamos fluir nossa imaginação, nossos pensamentos. Para Cattani, o processo criativo se dá no âmbito da recriação, a arte nesse início de século, vem sendo dominada pelo sentimento da regeneração-apropriação. Neste caso, o processo criativo concentra-se em “reformular situações” visando à abordagem de novos significados, partindo de algo já existente e visto, alimenta-se de obras do passado recriando o presente - *revivals*⁸- através de técnicas, linguagens artísticas, discursos e intenções. Joppolo comenta que o processo da apropriação se fez presente pelos dadaístas no início do Século XX (através dos *readymade*⁹). Naquele momento a questão da apropriação generalizou-se no uso de objetos e produtos do cotidiano durante os anos 60 pelos novos dadaístas e os popartistas, se tornando um fato marcante dentro da história da arte. Warhol, entre outros artistas, fez parte desse processo de apropriação de imagens, re-elaboradas em escala industrial, propondo um novo discurso de arte que se volta para a condição consumista, fruto do sistema capitalista o qual vivemos

⁸ Cattani, Icléia, 2004, p.71.

⁹ Danto, Arthur, 2004, p.2.

hoje. Comentando sobre o processo criativo através da re-elaboração, da criação a partir do que já existe, Barbosa afirma:

“Em nossos dias o artista está livre para realizar a suprema aspiração de se tornar parte de uma cadeia, prolongando tropos históricos já inscritos e imagens já produzidas, criticando-as e/ ou celebrando-as. A história da arte é perene recirculação de antecedentes reconhecíveis. O inusitado não é mais o valor máximo da criatividade, tendo cedido lugar à valorização da re-elaboração e da recriação” (BARBOSA, 1998, p.65).

A questão da apropriação no contexto contemporâneo é bastante visível na história da arte, cabendo ao artista questionar conceitos sobre o que é original hoje na arte, ou seja, será que ainda se perpetua o sentido criativo da “novidade”? Mas, que novo é esse, se o próprio artista contemporâneo mergulha em obras do passado a fim de reinventar o presente? A busca de experimentar outras formas de criação e de apropriar de algo - o “novo” com cara de “velho” - faz parte da condição da apropriação. Pode-se dizer que o pensamento de inovação que ocorre no campo da arte é fator importante sim, mas atualmente criar algo totalmente novo é tarefa quase impossível, em vista da soma incalculável de produtos, objetos, cópias de obras que existem no mercado.

Recriar, remodelar, re-elaborar, dando uma nova visualidade estética e formal ao que se projeta, é um desafio. Barbosa comenta que “Hoje o apreciador de arte precisa ter o olho educado historicamente, tem que ter armazenado uma larga iconografia, que é a bibliografia de olhar, para poder decodificar os trabalhos da maioria dos artistas contemporâneos” (BARBOSA, 1998, p. 67).

Nesta perspectiva, a arte contemporânea assume diferentes vertentes criativas inclusive no âmbito da produção artística, pois o contínuo processo de mutação deve-se aos avanços tecnológicos do mundo globalizado e dos meios de comunicação.

1.3 DESIGN, ARTE E ESTÉTICA

O conceito denotativo da palavra estética parte da Filosofia que trata das leis e dos princípios do belo. Quer dizer: caráter estético; beleza. Também se define como o estudo das condições e dos efeitos da criação artística. O termo é originário do grego *aesthesis*, cujo significado remete à percepção visual e sensorial.

A estética adquire total importância tanto na arte como no design, pois trata visualmente da forma e da superfície de um objeto artístico ou de um produto. Bernd Löbach, estudioso da área de design industrial, abordando a questão, coloca que:

“Definição mais ampla da estética considera-a como: ciência das aparências perceptíveis pelos sentidos (por exemplo, à estética do objeto), de sua percepção pelos homens (percepção estética) e sua importância para os homens como parte de um sistema sociocultural (estética de valor). Pode-se acrescentar também a teoria da produção estética do homem (estética aplicada)” (LÖBACH, 1976, p.156).

Redig afirma que, no design, o homem se relaciona com a forma por meio da percepção visual, ou seja, pelo contato visual e a comunicação através dos objetos, transmitindo ou constituindo informações. É importante salientar que o caráter estético é uma qualidade marcante tanto no campo artístico como no design, onde muitas vezes, os conceitos se mesclam em alguns pontos. A estética no design determina o caráter visual principalmente através da forma do objeto. A forma determina uma componente estética no design, ligada à percepção de estímulos de qualquer natureza. Forma é a maneira que o designer encontra de expressar algo, isto é, concretizar e realizar seu trabalho; é a expressão física e estética de um produto. Em uma criação artística, vários elementos contribuem formalmente utilizados na feitura de uma obra. Esses elementos são denominados de elementos compositivos do desenho, que se caracterizam por diferenciados estilos, onde a subjetividade é um condicionante. Em vista desta reflexão, Ostrower diz:

“O estilo individual de uma pessoa corresponde a seu modo de ser, de viver, de conviver e de produzir (...) é a essência de uma pessoa, sua integração, sua própria coerência interior. Dentro de um estilo o indivíduo desenvolve sua personalidade, se estrutura e estrutura sua obra. Dentro de seu estilo, pois, o indivíduo cria. Transformando-se quantas vezes for necessário, poderá renovar as formas e renovar a si próprio sem jamais se violentar” (OSTROWER, 1998, p.141).

A estética do ponto de vista da arte remete a uma condição que desperta as qualidades formais, valores artísticos e estilos que se concentram nas atividades criadoras, ou seja, se baseia nos princípios formativos e na experiência visual (linha, forma, cor, superfície, espaço), considerando a maneira que o artista distribui esses elementos e os dispõe em uma estrutura compositiva. A estética no campo artístico se baseia na experiência visual, Ostrower afirma que:

"Ao final do processo formativo, resulta uma imagem, uma configuração visual, cuja estrutura é inteiramente visível. Do contexto formal, dessa imagem, ou seja, do modo específico em que são coordenados os tantos elementos, e as tantas interligações, se estendem distintas qualificações expressivas para cada traço, a cada pincelada" (OSTROWER, 1998, p. 98).

Para o artista a estética se evidencia plasticamente através da criação de materiais e da forma como são estruturados em uma obra. A preocupação estética encontra-se nesta pesquisa, através da experiência adquirida nas duas áreas, arte e design, somando valores similares quanto aos princípios estruturais e formais em uma construção plástica, exerce influência dos elementos que compõem o desenho, que são evidenciados na pesquisa prática através do uso da linha, forma, ritmo e cor.

Em um passado próximo, mais precisamente na década de 60, surgiu uma nova questão começou a ser abordada no campo artístico, decorrente das transformações da sociedade e do aumento acelerado da reprodução de bens de consumo, surge na arte um grupo de artistas, a fim de questionar o sentido da obra, em seu valor único com um forte sentimento de apropriação e deslocamento de objetos de uso cotidiano, entre eles podemos citar Waltércio Caldas, Nelson Leirner, Farnese de Andrade entre outros. Este momento exerce uma extrema liberdade, a apropriação de objetos, citações em arte e na construção de peças inusitadas que margeiam os limites entre arte e design. Chiarelli comenta que uma das propostas do Museu de Arte Moderna (MAM) é abrir espaço para outras formas de manifestações artísticas, e não apenas às ligadas a área das artes plásticas, o autor enfatiza nesse universo, o design brasileiro contemporâneo, como uma nova forma de olhar, significar e comunicar algo.

O design tem sido reconhecido diante de sua qualidade e da importância contribuindo para o debate da arte e da cultura material visual no país, Chiarelli deixa claro que as diferenças entre objeto de arte e objeto de design, o primeiro "teria como função apenas deleitar esteticamente o observador, enquanto o último, acoplaria (ou não) a essa primeira função, outras utilidades mais prosaicas" (CHIARELLI, 2000, p.39).

Atualmente muitos designers têm dialogado com o campo artístico, transformando objetos e produtos diferenciados e utilizando muitas vezes o caráter artesanal (manual) para feitura das peças, ou seja, projetam ousadas composições (objetos sofisticados e complexos) que dificilmente poderiam ser fabricados na

indústria em larga escala. Um exemplo é a produção de Fernando e Humberto Campana, designers brasileiros de prestígio internacional, cuja produção reflete soluções criativas na elaboração das peças, explora o funcionalismo aliado à estética formal, muitas vezes, acompanhando um caráter lúdico e bem-humorado Chiarelli diz que:

"(...) essa preocupação de subverter os códigos do design (...) marca de maneira intensa o trabalho da dupla. O uso do ferro e do ratam, da matéria plástica e da madeira, do alumínio e do papel reciclado. Denuncia uma inquietação criativa e formal, muito mais fácil de ser absorvida por um público acostumado ao consumo de arte contemporânea, do que uma indústria refratária a desafios projetuais, como a brasileira. Seus "objetos impossíveis", "desconfortáveis", do início da carreira - muito mais próximo do universo da arte tridimensional, do que, propriamente do design-formariam o alicerce para arrancada da dupla, em meados dos anos 90, rumo a um trabalho de concepção/produção efetivamente voltado para o universo de objetos para consumo mais amplo."(CHIARELLI, 2000, p.46).



Figura 14: Cadeira Banquete, Irmãos Campana.
Fonte:<http://www.zonad.com.br/zonad/noticia.aspx>

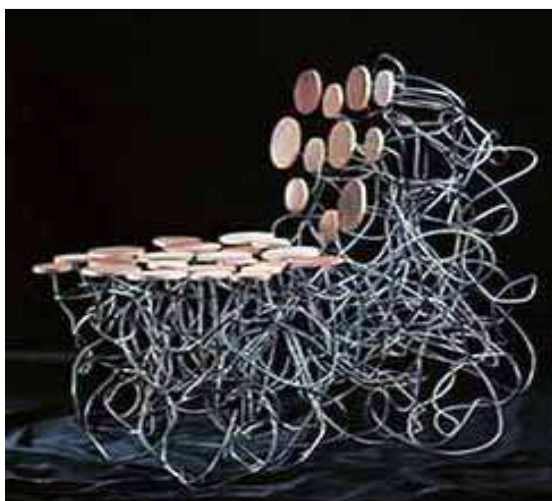


Figura 15: Cadeira Discos, Irmãos Campana, 1992.
Fonte: Catálogo Acervo do MAM/SP, 2000.

Nestas duas imagens, é notável a presença de um design original com um profundo valor estético e caráter subjetivo, transitando entre os dois circuitos o da arte e do design. As peças ultrapassam o racionalismo previsível, favorecendo uma liberdade de criação originando formas diferenciadas, onde o valor expressivo e de cunho artístico se sobrepõe à função. A riqueza de materiais que utilizam (ferro, plástico, fibras, fios de metal, tecido, bichos de pelúcia, madeira, ralos), além de responderem a soluções criativas superam os limites do atual mercado contemporâneo. Esses designers produzem objetos, móveis e elementos do cotidiano, baseando-se em referências e temáticas brasileiras como recurso de criação, como por exemplo, a Cadeira Favela (2001), lançada na Feira de Milão, em parceria com a empresa italiana Edra, é feita de madeira reciclada. A inspiração e o nome para a peça imitam o caótico amontoado das construções das favelas no país.

1.3.1 Design e Linguagem Visual

Segundo Lobach: “O design é o processo de adaptação do meio ambiente ‘artificial’ às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade” (LÖBACH, 1976, p.14). O design se caracteriza pela concretização de uma idéia, na elaboração de projetos e modelos criativos aplicados à produção industrial. Prioriza soluções estéticas e ergonômicas atendendo necessidades do homem e do ambiente e formando, enquanto ser criador, a cultura material humana.

O homem cria, constrói, modifica e influencia seu ambiente, a fim de torná-lo mais confortável, satisfazendo seus desejos e necessidades. Löbach afirma com respeito à configuração do ambiente: “Nosso ambiente atual é o resultado da soma de múltiplos fatores, que se estabeleceram por meio de processos de planejamento, configuração e produção independentes um dos outros” (LÖBACH, 1976, p.21).

O design conta com a soma de importantes fatores na produção de um produto como forma, função, custo e o ambiente. Reúne referências, dados específicos quanto às necessidades e funções do objeto e do ambiente. No universo do design, a função do designer é manter-se informado, em constante comunicação com o setor produtivo acompanhando diretamente todo o processo de execução de um bom produto. A atividade do design integra profissionais de diferentes áreas como de engenharia, administração, marketing e também arte e arquitetura.

Escorel comenta sobre o design como linguagem associada à idéia de comunicação, leitura visual:

"Como toda linguagem, o design possui, basicamente, duas possibilidades de articulação: uma que se realiza no sentido horizontal e que tem propriedades combinatórias, outra que se realiza no sentido vertical, em profundidade, e que tem propriedades associativas. As relações combinatórias determinam os aspectos formais do produto; as relações associativas, seus aspectos simbólicos. O significado do produto como um todo, resulta da soma desses dois aspectos ou eixos de significação" (ESCOREL, 2000 p. 64).

O design como linguagem, abrange não apenas a preocupação formal e simbólica dos produtos, mas aspectos significativos e criativos na criação de produtos e objetos industriais. Dorfler fala sobre a importância simbólica de grande parte dos objetos produzidos em série:

"Trata-se de um gênero de simbolismo que poderemos definir como – funcional -que se identifica, portanto, com a funcionalidade específica do objeto (...) cuja primeira razão de ser é a de funcionar e de chamar a atenção do consumidor para as suas específicas qualidades formais. Eis, portanto, como a partir do simbolismo particular do objeto industrial, (...) qualidade através da qual o objeto é levado, ou destinado desde o momento do projeto, a significar a sua função de modo totalmente evidente mediante a semantização de um elemento plástico capaz de sublinhar o tipo de figuração que, de vez em quando, serve para nos indicar a função característica do objeto".(DORFLES, 1972, p.51).

O design capta em potencial os avanços do mundo globalizado, compreende significados importantes, visa o bem estar do público em geral e influencia na qualidade dos ambientes. Igualmente, enfatiza as necessidades técnicas, culturais articulando soluções inovadoras na fabricação de produtos que forneçam qualidades informativas e comuniquem algum significado.

1.4 ELEMENTOS COMPOSITIVOS DO DESENHO

São elementos que compõem a estrutura¹⁰ formal de uma composição, servem de sustentação ao desenho e apresentam-se de várias maneiras e disposições em uma atividade criativa. O artista dispõe de seu conhecimento formal e estético a fim de organizar, direcionar, movimentar de maneira equilibrada os

¹⁰ Segundo Wong, a "estrutura" serve para controlar o posicionamento das formas em um desenho.

elementos que constituem uma composição. Nesse item serão abordados alguns desses elementos, partindo da concepção de autores.

1.4.1 Linha

Para Saumarez uma linha indica direção e posição, podendo originar-se através de uma cadeia de manchas unidas umas as outras. Relacionam-se criando uma variedade de energias, tensões que ao serem ativadas, deslocam-se ao longo do seu comprimento, intensificando em ambas as extremidades, a velocidade implícita no espaço e à sua volta. É capaz de exprimir emoções, como por exemplo: uma linha espessa está associada à audácia, uma linha reta à força e estabilidade, uma linha em ziguezague à excitação, linhas retas do mesmo comprimento e espessura em agrupamentos paralelos podem introduzir fatores de relação proporcional e intervalos rítmicos. Esses impulsos direcionais originados pelo uso da linha proporcionam um dinamismo condicionado ao movimento que exercem no plano e no espaço (SAUMAREZ, 1986, p.25-26).

1.4.2 Forma

Conforme o pensamento de Wong, todos os elementos visuais, constituem o que denominamos de forma, e ela atua visualmente em diferentes situações, forma enquanto ponto, enquanto linha, enquanto plano, enquanto volume, formas positivas e negativas. “A maneira como a forma é criada, construída ou organizada em conjunto com outras formas é freqüentemente governada por certa disciplina a que chamamos ”estrutura”. A estrutura que envolve os elementos relacionais é também essencial (...)” (WONG, 1998, p. 44-45).

1.4.3. Ritmo

Segundo Rosa Puente, o ritmo se caracteriza pela repetição e movimento de elementos, módulos, que remetem a um tema em espaços iguais. Em certos momentos, o ritmo é quebrado, ao introduzir uma variável que pode ser modificada, sempre quando o tema principal se repete constantemente. Define-se pela repetição de um mesmo tema, ou motivo em espaços iguais. O ritmo pode ser dado pela forma, ritmo pela cor e ritmo pela linha (PUENTE, 1994, p.96).

1.4.4. Cor

Arnheim diz que o mundo da cor se origina de um grande número de matizes que se estruturam na base das três cores primárias; são as cores puras básicas como o azul, o amarelo e o vermelho, combinadas às secundárias, o verde, o violeta e o alaranjado. A cor sempre esteve presente na natureza e na vida do homem. Atribui-se a ela significados psicológicos que revelam expressividade e diversas finalidades quanto a sua função e seu uso (ARNHEIM, p.328, 329).

1.5 DESENHO LINEAR

O desenho compreende qualidades perceptivas inerentes ao homem, é uma das formas de expressão mais antigas de representação visual. Vidal diz que o desenho faz parte de um exercício mental e representativo que nos permite aplicar conhecimentos, registrar imagens, comunicar algo, ilustrar fatos e histórias, conhecer culturas. As primeiras manifestações de desenho são datadas de aproximadamente 40 mil anos a.C., e acredita-se serem os mais expressivos desenhos pintados em paredes de cavernas da França (VIDAL, 1996, p. 13-14). Durante o período pré-histórico o homem marcou superfícies desenhando imagens representativas, representando a própria figura, figuras de animais, registrando ambientes, elementos de sua cultura e de seu mundo, expressando de forma intensa suas vivências.



Figura 16: Pintura rupestre - Lascaux. 15.000 a 10.000 anos a.C.
Fonte: <http://www.odesenho.no.sapo.pt>

O autor Hsuan-An conceitua desenho:

“O desenho, em seu sentido mais amplo, é a ação criadora que abrange a atividade mental. Portanto, o pensar é também o desenho, o ato inicial de todo o processo da ação criadora. Na maioria das vezes, a atividade mental é transformada em coisas concretas - eventos, fenômenos, objetos, etc-, o que nos permitiria concluir que todas as coisas ao nosso redor são produzidas por meio do desenho, o, qual desempenha, sem dúvida um papel importantíssimo e decisivo na vida humana”(HSUAN-AN, 1997 p. 23).

Pode-se dizer que o desenho é parte integrante de um processo de criação visual cujos objetivos, preenchem as necessidades práticas de representação e linguagem. Wong comenta que “a linguagem visual, constitui a base de criação do desenho” (...) e que “um bom desenho, em resumo, constitui a melhor expressão visual possível da essência de”algo”, seja sua mensagem, seja um produto” (WONG, 1998, p. 41).

O desenho denota muita expressividade formal e remete a diferentes leituras e interpretações que são elaboradas como forma de exteriorizar e comunicar nossos sentimentos e habilidades. O artista possui a capacidade imaginativa e criadora de materializar visualmente no plano e no espaço aquilo que vê, produzindo imagens que se concentram na representação através do desenho, ou seja, em registros figurativos, esboços, representações mitológicas, ou nas ciências, como desenho de projetos, podendo atuar em diversas áreas com a pintura, escultura, gravura, design, entre outras.

O desenho tem o poder de conduzir a uma realidade (verdadeira ou ilusória) dirige a atenção do observador para os fatos que pretende transmitir. É o artista que livremente escolhe e expõe o que julga essencial expressar.

O desenho pode ser elaborado através de diferentes materiais e suportes e apresenta características distintas do modo como são representados. Na representação abstrata do desenho como linguagem em uma composição, o traço marcante atribui-se à presença da linha, como fonte geradora de movimento e expressão como elemento gráfico e visual.



Figura 17: *Eric Satie*, lápis s/ papel, 1920 e *Desenho*, 1944, Picasso.
 Fonte: http://www.odesenho.no.sapo.pt/ls_desenho1.html

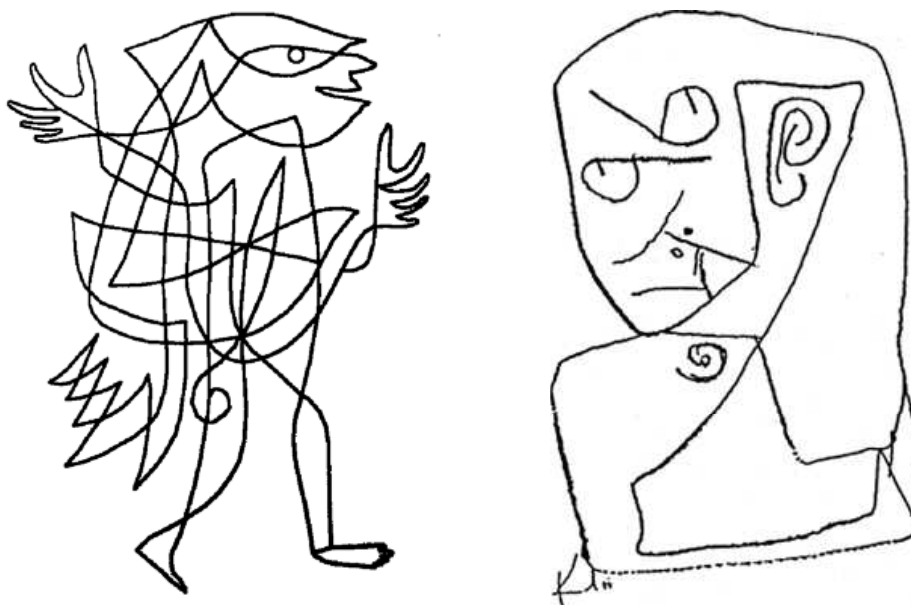


Figura 18: Desenhos de Paul Klee.
 Fonte: <http://www.zum.de/Faecher/Materialien/ludwig/vtuempling/klee/>



Figura 19: *Genevieve Laporte*, desenho de Picasso. Fonte: <http://www.investarte.com>



Figura: 20: Paul Klee, 1937. Fonte: http://www.odesenho.no.sapo.pt/ls_dezenho1.html

Os desenhos dos artistas Pablo Picasso (1881-1973) e Paul Klee (1879-1940) registram características entre o abstracionismo e o figurativo. Evidenciam as questões e conceitos alusivos ao caráter linear como técnica e linguagem. Picasso, um dos mais influentes artistas do século XX, marcou sua época passando por várias vertentes artísticas: expressionismo, cubismo, surrealismo, estilos artísticos de grande versatilidade plástica. A trajetória de produção de Paul Klee (Expressionismo¹¹) teve início significativo com a gravura.

“Apesar do pintor ter sido considerado como um dos criadores da abstração, a maior parte das suas obras mantêm uma ligação à realidade, mas a uma realidade inventada, onde a temática fantástica tem um lugar importante, assim como a invenção poética, simbólica e - como revelam certos títulos e legendas - humorística. Autor de uma profunda investigação teórica, Paul Klee transpõe para os seus desenhos as suas preocupações sobre o espaço numa orquestração rítmica de linhas e de planos, associados e uma extrema economia de meios”(<http://www.fasvs.pt/pr02htm>).

O intuito nesta pesquisa é abordar essa forma representativa do “linear” embasando teoricamente diferentes artistas e designers que utilizam o desenho linear e mostrar as várias formas que o uso da linha pode expressar,

Esse caráter linear (uso da linha) também é registrado em diferentes linguagens e manifestações artísticas, na escultura, na pintura, nas instalações e no

¹¹ O expressionismo ocorreu no final do século XIX e início do século XX, e caracterizou-se por apresentar artisticamente distorção de formas e uso característico de cores e linhas que exprimem impacto de cunho emocional nas obras. (http://www.pitoresco.com/art_data/expressionismo/)

design (móveis artigos para decoração, moda, utensílios e objetos de uso cotidiano). Prova disso é a produção dos irmãos Campana, a qual salienta bem essa particularidade linear utilizando esteticamente esse elemento para dar forma aos produtos. Esses designers utilizam um diferencial estético-formal onde o exercício da criatividade e da percepção visual (daquilo que os rodeia) é uma constante; exploram os limites de cada material elaborando e criando produtos que alcançam potenciais de qualidade e valores estéticos inusitados, inovando o mercado atual.



Figura 21: Cadeira Irmãos Campana (1993)
Dimensões: 1050 x 250 mm, Foto: Calazans
Fonte: <http://www.luxustudiam.com.br>



Figura 22: Cadeira Irmãos Campana.
Fonte: <http://www.zonad.com.br/zonad/noticia>

No campo artístico contemporâneo também podemos citar Edith Derdyk, uma artista que trabalha com a linearidade, preenchendo e organizando visualmente os espaços e ambientes. Utiliza materiais, propostas e linguagens que fazem alusão à questão de continuidade e territorialidade (território, ambiente e espaço), usa elementos que de alguma forma remetem a esses significados, ligando pontos, planos e superfícies, fazendo conexões com o meio a qual a obra se insere e o espaço onde se situa.



Figura 23: Obras de Edith Derdyk: Campo Dobrado (2003), exposição no Museu de Arte de SC e Tramas (1998 em Porto Alegre, RS Alegre. Fonte: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/portfolio>





Figura 24: Edith Derdyk. Ângulos, 2004. São Paulo. A obra possui 2 MDFs 150 x 200 cms, Retas, 2004. Gravura em metal (ponta seca), prova única 38 x 600 cm. Fonte: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/portifolio>

O texto *Sem Palavras* de Alice Ruiz, escrito para exposição *Ângulos /2004* nos leva a um olhar poético no conjunto visual da obra de Edith Derdik, busca significados, rumo a essência da artista e ao que ela se propõe.

“Sumiê de fios, de folhas, sem tinta e sem pincel, onde o espaço faz papel de papel, o fio faz o efeito da escrita, os livros, fios em branco, são lidos pelo avesso, de lado, de vulto, de soslaio, os fios das folhas em ritmo, ora gráfico, ora elétrico, escrevem rimas ricas, linhas em todas as direções devolvem, resolvem nossos emaranhados enquanto flutua a dura madeira, nua carne, árvore madura suspensa, susto que pensa, presente, arrepio de pêlos que nascem, atravessam, passam, morrem no pálido da pele onde ainda persiste um nada que se move na força dos fios e revela sua leveza e eleva o peso do espaço com todas as palavras não ditas”. (ALICE RUIZ, *Sem Palavras*. http://www.canalcontemporaneo.art.br/portifolio_obra)

As representações visuais apresentadas neste item vêm reforçar o propósito da pesquisa em trabalhar com o desenho explorando sua linearidade e mostrando as inúmeras áreas que ele se faz presente. No presente estudo, o desenho linear foi a expressão utilizada para caracterizar uma qualidade pessoal do trabalho em arte que está sendo desenvolvido. A linha se faz presente através da técnica manual denominada de modelagem com arame, utilizada no processo criativo. O arame visualmente faz alusão ao caráter linear e ao mesmo tempo colabora para que atinja uma síntese ao desenho. Essa preocupação em sintetizar o desenho é planejada, pois o acentuado gosto pelos detalhes acaba, de certo modo, saturando os desenhos, e tornado-os complexos visualmente.

1.6 PAINÉIS

O trabalho plástico proposto nesta pesquisa apresenta-se na forma de painel¹² artístico, onde explora a modulação como uma proposta visual, combinando peças (módulos¹³) e possibilidades na formação de imagens.

Muitos artistas têm trabalhado com esta forma de representação visual, os painéis de grandes dimensões. Entre eles podemos citar, no universo da arte brasileira, Cândido Portinari, Vasco Prado, Xico Stockinger, Francisco Brennand, Heloísa Crocco entre outros.



Figura 25: Painel de Cândido Portinari, artista brasileiro, com temática que aborda motivos marinhos (conchas, hipocampos, estrelas-do-mar, peixes). Construído em 1937/1945 na Avenida Graça Aranha, RJ. Fonte: <http://www.ceramicanorio.com/painel>

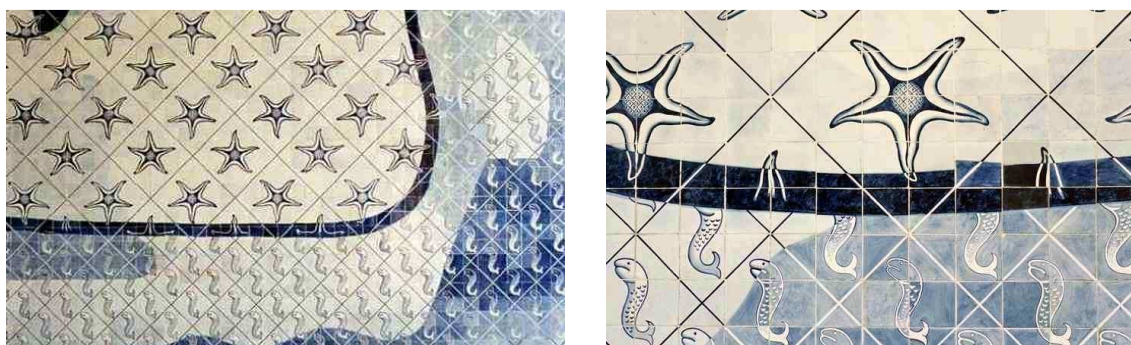


Figura 26: Detalhes da obra de Portinari. Temática que aborda motivos marinhos - Conchas, Hipocampos, Estrelas-do-Mar, Peixes etc. Fonte: <http://www.ceramicanorio.com/painel>

¹² De acordo com o Dicionário Aurélio, o sentido denotativo da palavra é painel: pintura sobre tela, madeira e outros suportes.

¹³ Segundo Puente, módulo é um elemento que se multiplica em peças idênticas para organizar estruturas. (PUENTE J., Rosa. **Dibujo y comunicación gráfica**, 1994, p.58).

Heloísa Crocco, fonte de referência para esse trabalho, é formada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e muito de seus trabalhos se devem à experiência pessoal adquirida como artista e designer. Em seu trabalho valoriza a produção (a feitura) artesanal e busca sempre originalidade nas produções, e como uma artista contemporânea explora seu potencial plástico com uma preocupação ecológica em benefício da preservação do meio ambiente.

Por volta dos anos 80 criou uma série de trabalhos cuja proposta unia diversos tipos de madeira (sobras) dispendo-as compositivamente na forma de painéis (fixos), intitulados de “Topomorfose”, baseada nos desenhos que madeira oferece.

Esta proposta surgiu em uma de suas viagens à Amazônia, em que pôde observar, em contato direto com o material os veios existentes no cerne da madeira os quais apresentavam desenhos interessantes e naturais. A partir dessa investigação visual, começou a trabalhar com peças de madeira, explorando texturas, possibilidades cromáticas em uma versatilidade compositiva referenciada em fragmentos da natureza.



Figura 27: Obra Topomorfose, de Heloisa Crocco instalada na Praça da Encol em Porto Alegre, 1997 e detalhe do projeto Topomorfose (desenhos -veios da madeira). Fontes: http://www.geocities.com/porto_alegre_2000/artesvisu.htm e <http://www.acasa.org.br>



Figura 28: Topomorfose, Aparas cruas. Heloísa Crocco. Fonte: <http://www.iost-architekt.de/CasaBrasileira/ref.htm>

Inspirada na produção e nas características visuais do trabalho de Heloísa Crocco, o estudo prático desta pesquisa enfoca, como qualidade formal e estética, o uso de peças combináveis entre si, formadas por pequenos módulos móveis as quais possibilitam ao espectador/fruidor a participação na obra. A mobilidade dos módulos propostos faz alusão às peças de um quebra-cabeça, sendo dispostas em uma estrutura em forma de painel.

1.6.1 Série e repetições: leitura visual

O termo repetição abrange no atual contexto contemporâneo, diferentes significados, enfoques e conceitos. Sob a ótica da arte, repetição envolve todos os procedimentos sistemáticos e cumulativos de um processo. Conforme diz Cattani, a questão da repetição deve ser vista sob dois pontos de vista, o de agir como procedimento, e o outro por estilo, que se caracteriza por definir expressões constantes. Procedimento de caracteriza em somar (comportamentos pessoais) e recursos artísticos (meios técnicos e invenções formais). A repetição na esfera contemporânea apresenta-se sob várias formas. Releituras, citações, *revivals*, séries sistemáticas ou assistemáticas constituem modalidades de repetição.

Este tipo de proposta na arte teve seu começo na modernidade, iniciando-se com Monet, quando pintou uma série da Catedral de *Rouen*, retratando o tempo

(instante) em diferentes horários do dia. A série artística se aproxima da produção industrial, pois surge da vontade em manter um ritmo que favorece experimentações em vários contextos. Exemplificando essas afirmações, podemos dizer que o artista Denys Riout, por exemplo, realiza uma série que pode ser chamada de repetição em arte, pois segue sistematicamente a mesma metodologia em seu processo criativo. Realizou 500 desenhos de faces de cubos, seguindo a mesma estratégia de criação; neste caso, a repetição se dá no âmbito da lógica cumulativa. Para ele, ter 500 desenhos de cubos não é a mesma coisa de que ter um único desenho de cubo. A qualidade do trabalho se faz mediante a prática e a experiência cumulativa.

Já Paul Klee, se propôs em pintar a temática “Xadrezes”¹⁴, onde o seu foco principal era jogar com o acaso e o que poderia esperar dele.



Figura 29: *Rhythmisches (In Rhythm)*, 1930. Pintura de Paul Klee. Óleo sobre tela. Fonte: http://www.insecula.com/us/oeuvre/photo_ME0000056144.html



Figura 30: Pintura de Paul Klee, 1937. Fonte: <http://www.metajedrez.com.ar/klee.htm>

Segundo Puente¹⁵, as repetições nas estruturas são compostas por armações de linhas que se articulam e se apóiam entre si, equilibrando-se visualmente na composição. As redes ou malhas são formadas por linhas que se cruzam e dividem

¹⁴ O seu objetivo era ver o que deles adviria. Mesmo que seu procedimento fosse sistemático e recorrente, se diferenciava da criação de um padrão, pois visava dar margem ao acaso e a emergência de formas inconscientes. (CATTANI, 2004, p.85).

¹⁵ A autora Rosa Puente diz que composição é a maneira de distribuir elementos (ponto, linha, plano) dentro do espaço do campo gráfico. Existem duas possibilidades: a formal, que se utiliza de simetrias para ordenar os elementos, e a informal, que distribui os elementos procurando harmonia.

o espaço do campo gráfico. Essas estruturas formais se apresentam em forma de quadrados, triângulos eqüiláteros e hexágonos, formas básicas que se estendem continuamente, desenhando o plano de fundo. As redes possibilitam aplicar uma grande variedade de formas e simetrias (PUENTE, 1994, p 61).

Do ponto de vista artístico a repetição deixa aparentes as contradições do período moderno e deixa transparecer que a novidade não é absoluta. Na modernidade e na contemporaneidade a repetição reflete na produção artística como prática seriada e questiona o sentido do novo hoje, repetimos ações, fatos, processos, formas de expressão e atitudes.

A repetição, neste trabalho, é abordada de dois modos: como processo, ou melhor, metodologia utilizada para a criação das peças em arame, e a segunda, como método sistemático de disposição seqüencial desses módulos.

1.7.MODULAÇÕES

A expressão modulação, utilizada no atual contexto da arte e do design deriva da palavra “módulo” ou do termo “modular”, ou seja, a modulação é expressa por um conjunto ou associação de vários módulos, e esses, por sua vez, se caracterizam como uma unidade de repetição em uma estrutura compositiva. Para Wong, os módulos “são formas iguais ou similares chamadas “formas unitárias” ou “módulos” que aparecem mais de uma vez no desenho, tendendo a unificá-lo (WONG,1998,p.19).

Os trabalhos do artista José Patrício ilustram essa abordagem no contexto da arte brasileira, pois exploram o recurso da modulação e da acumulação como procedimentos para a construção estética de sua obra e seus significados. Suas produções refletem visualmente uma tradição estético-formal criando diferentes possibilidades poéticas de repetição de elementos.

As soluções modulares são elaboradas pelo ajuste formal de peças de dominó, compostas em estruturas compositivas de grande versatilidade que contribuem para a poética visual, investigando variações compositivas de modulações, repetições, organização estrutural, situações cromáticas e gráficas.

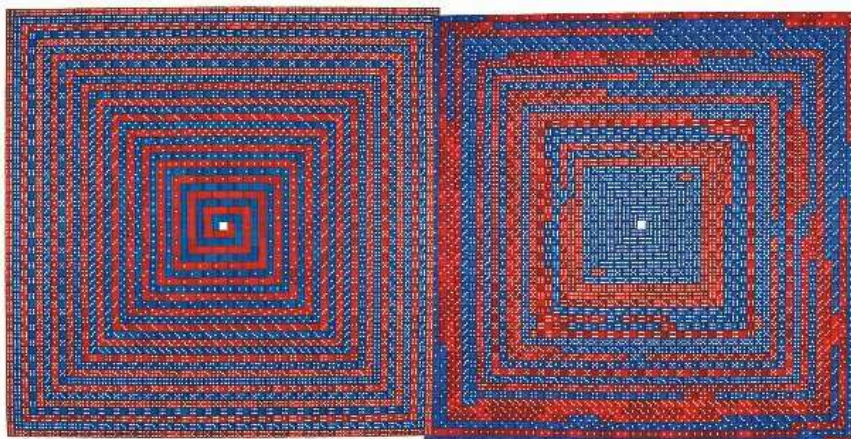


Figura 31: Espiral e Labirinto. Obra de José Patrício.
Fonte: <http://www.annamarianeimeyer.com.br>

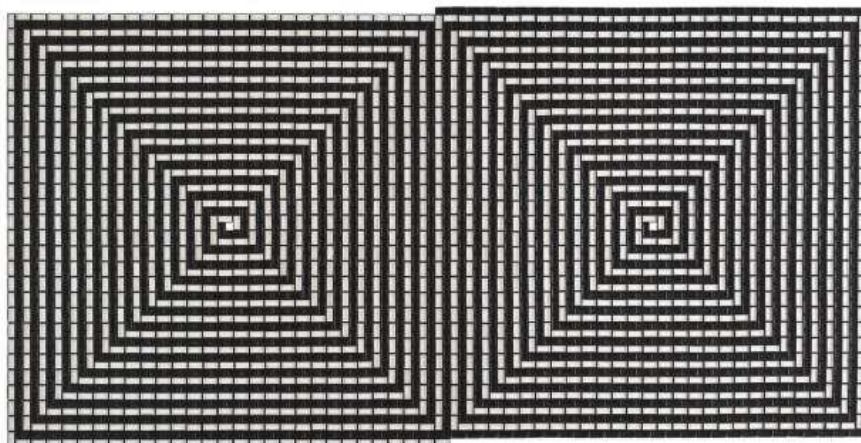


Figura 32: Duas espirais em preto e branco. Obra de José Patrício.
Fonte: <http://www.annamarianeimeyer.com.br>

Em seus trabalhos as peças de dominó têm papel fundamental nas construções plásticas, bem como o caráter cromático e a ordem sistemática com que dispõe esses elementos, concretizados em uma obra artística. A organização e combinação visual que esse artista utiliza, resulta na construção de um grande "tapete-mosaico", como apresentado na instalação *Ars combinatória*.

O artista busca um ajuste com os espaços arquitetônicos (ambientes) onde se insere através da montagem, diretamente sobre o piso do espaço de exposição, explorando cada uma das milhares de peças de dominó que a compõem as estruturas.

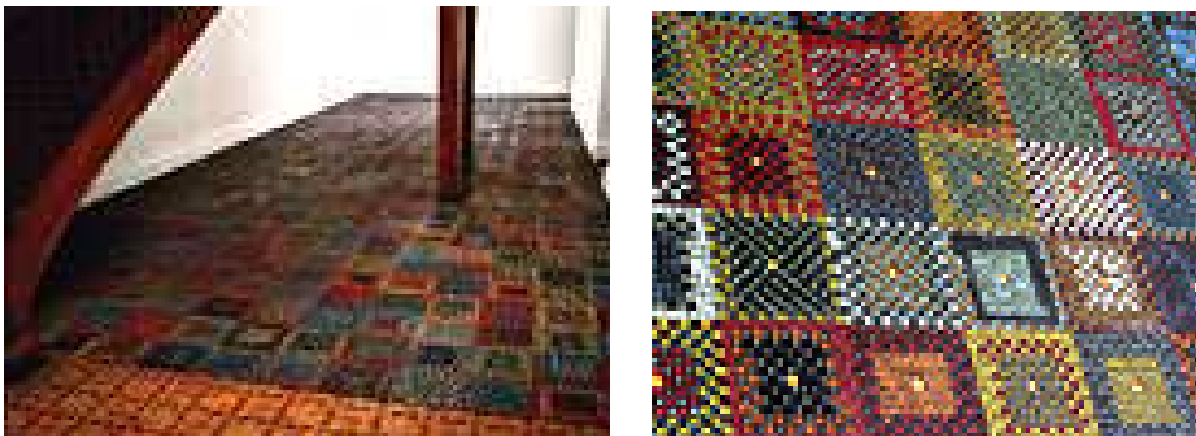


Figura 33: Instalação *Ars Combinatória*. José Patrício MAMAM / Museu de Arte moderna. Vista detalhe da exposição. Fonte: <http://www.annamarianeimeyer.com.br>

As obras do artista tomam espaços, recobrem pisos, modificam ambientes. Esse exercício formal-pictórico faz uso de uma extensa superfície policromática, articulando-se em combinações modulares, múltiplas e variáveis, que se situam entre a regra e o acaso.

Analisando essas obras percebe-se a possibilidade da existência de uma ligação com os elementos decorativos herdados da cultura ibérica, como mosaicos, ladrilhos e azulejos, ornamentados com os mais diversos padrões, presentes no uso tradicional e corriqueiro da arquitetura brasileira. Conduzidos por uma precisão aritmética os métodos utilizados para a construção da obra são determinados, por uma ordem programada, cujo resultado final depende da aventura representada pela intervenção do acaso, sendo definido no momento mesmo da montagem das peças com suas variáveis numéricas e cromáticas.

O trabalho de José Patrício é referência estética para a criação artística dos painéis modulares propostos nesta pesquisa. Ao se agregarem valores estéticos, permitiu-se uma investigação nas áreas de arte e design, somando conhecimentos e criando soluções visuais que instigaram o potencial criativo no processo de criação da obra. Portanto, as semelhanças com a obra de José Patrício se fazem presentes no momento em que se deteve a explorar alternativas e possibilidades plásticas que estudam a questão modular, a organização formal, a repetição em módulos (peças), bem como o uso perceptível de um ritmo linear, o ambiente e o espaço. Essas condições estético-formais além de ilustrarem visualmente a proposta artística em forma de painel, contribuíram para o aprofundamento teórico, para o processo prático e a feitura dessa obra.

1.7.1 Simetria e Assimetria

Conforme o pensamento de Puente (1994), a simetria é a ordem interna de um plano gráfico, revelando-se através do traçado dos seus eixos: vertical, horizontal, diagonal ou radial. Estes planos possuem uma estrutura que pode apresentar um só eixo, ou planos com vários eixos, aumentando assim o número de partes. Se as partes forem equivalentes em forma, medida ou posição, o plano apresenta uma ordem simétrica. Os modelos simétricos são aplicados a um plano, ou a um conjunto destes, ou ainda distribui vários planos dentro de uma composição.

Weyl (1997) reforça o ponto de vista de Puente (1994) dizendo que a simetria na matemática equivale à harmonia de proporções, onde o *objeto* obedece a variantes e possibilidades que dependem de sua posição no plano, sua direção, medida, forma e como se relaciona combinada a outros elementos, ou mesmo de forma única, singular.

A simetria no campo artístico pode ser encontrada em diferentes formas como, por exemplo, a bilateral, translacional, rotacional, a ornamental, entre outras. O caráter simétrico, nesta pesquisa, se faz presente durante o processo criativo, em específico, na modulação através do ajuste dos módulos (uso da rotação, reflexão horizontal e vertical) na estrutura, na repetição seqüencial das peças modulares, de maneira a explorar o dinamismo nos encaixes e ritmos, que compõem o plano e o espaço - área da composição.

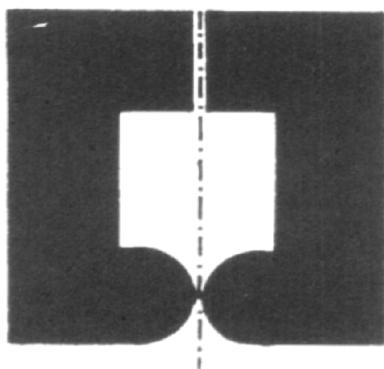


Figura 34: Exemplo de figura geométrica que apresentam um equilíbrio formal simétrico. Fonte: Wong, 2001, p. 170.

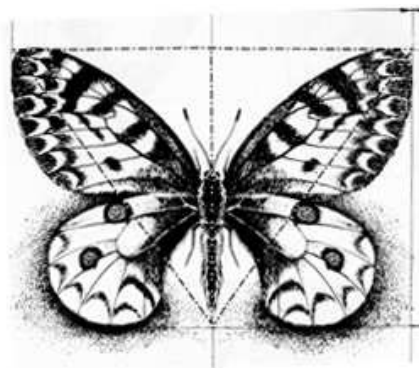


Figura 35: Exemplo de simetria encontrada em insetos na natureza. Fonte: Doczi György, 1990, p. 90.

Durante o desenvolvimento e elaboração da idéia, na fase de geração de alternativas para as imagens modulares, os conceitos de simetria foram revistos e relacionados ao objeto do presente estudo. Foram aplicadas as operações fundamentais de simetria, utilizando possibilidades e combinações partindo, primeiramente, de uma estrutura composicional assimétrica, após, transformando-a em imagens simétricas (módulos). A assimetria foi uma constante visual na primeira fase prática do trabalho, os desenhos e as construções modulares foram particularmente trabalhados, estabelecendo diferentes variações de ordem formal, no intuito de obter coerência visual na proposta. Wong comenta que na assimetria “um leve desvio pode ser introduzido em um formato simétrico pelo deslocamento do alinhamento das duas metades, pela superposição das metades, ou pelo acréscimo de alguma variação em uma das metades” (WONG, 1998, p.171).

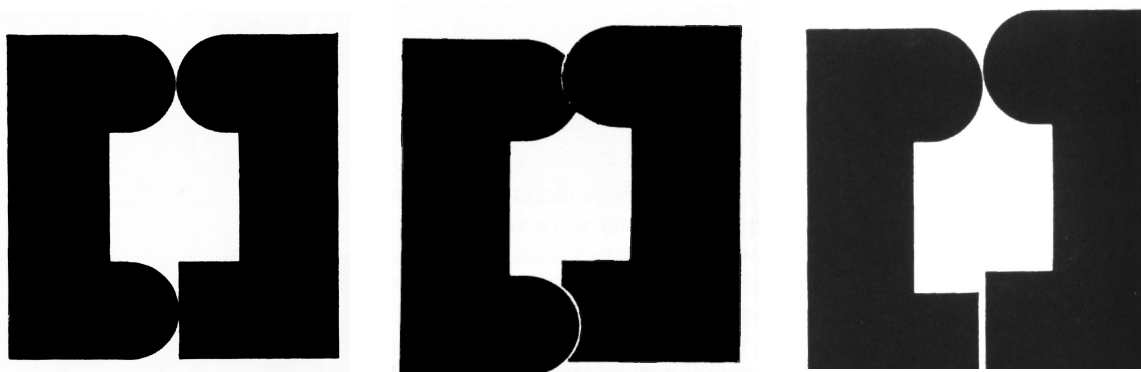


Figura 36: Exemplos gráficos de operações assimétricas em formatos geométricos. Fonte: Wong, 1998, p.171.

As combinações assimétricas são consideradas operações complexas, no que se refere ao equilíbrio formal em uma estrutura compositiva, pois se fez necessário efetuar ordenações que compreendam a relação e organização estabelecida entre os elementos que compõem o campo visual. Para que fosse alcançada uma harmonia visual nos elementos dos desenhos e das composições modulares, foi necessário ampliar as possibilidades, criando imagens, variantes de posição (horizontal, vertical, diagonal ou inclinada), de direção (repetições iguais, opostas), e uso das transformações de simetrias rotacionais, translacionais, bilaterais (reflexão) e simetrias complementares.

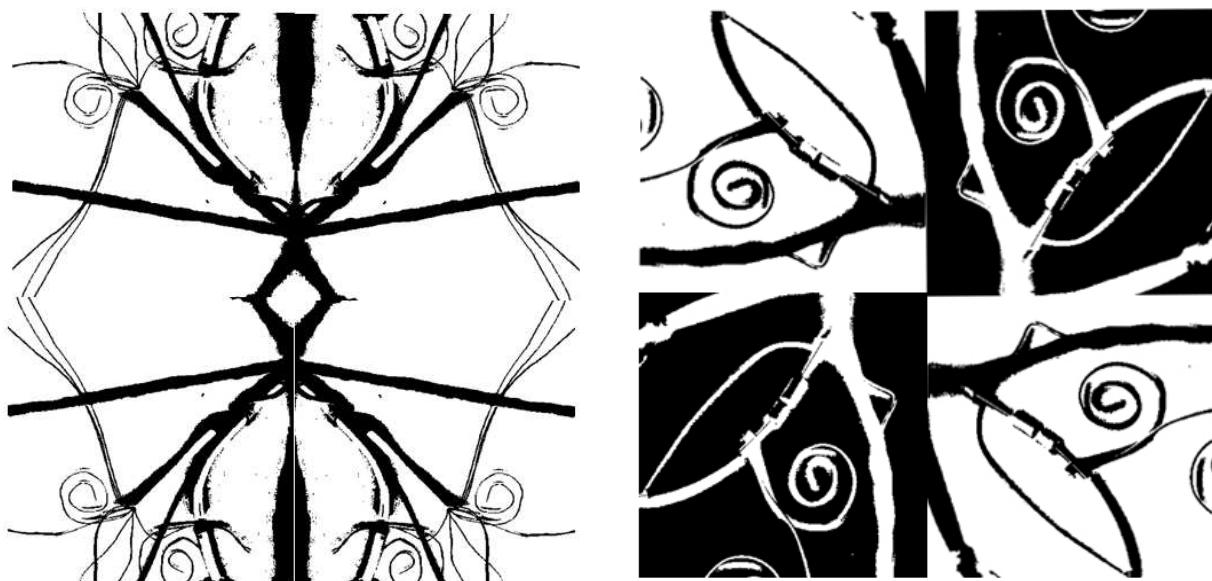


Figura 37: Exemplo de módulos com simetria rotacional e simetria bilateral. Dimensões: 5 X 5 cm - Autora: Luciana Alcântara, 2006.

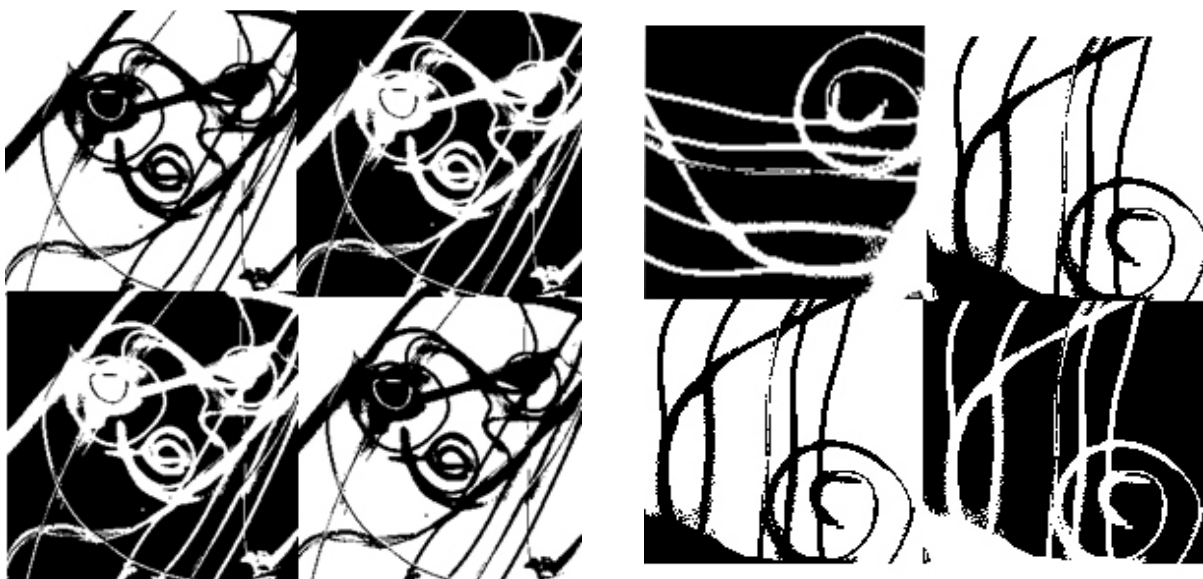


Figura 38: Exemplos de módulos com simetria translacional (direção linear), e translacional (com um módulo em rotação). Dimensões: 5 X 5 cm. Autora: Luciana Alcântara, 2006.

CAPÍTULO 2

2. PROCESSO CONSTRUTIVO: FAZER ARTÍSTICO

2.1 Da idéia aos módulos

Esta pesquisa compreende vários estágios em seu desenvolvimento. Inicialmente, uma investigação de fatos e de dados históricos, através de levantamento bibliográfico em livros, revistas, materiais impressos e visuais, coletando o máximo possível de informações, dados, fatos e imagens sobre o tema, o que contribuiu na fundamentação do trabalho. Após, a apreciação das características estéticas do desenho linear como parte integrante do processo criativo e como resultado de um trabalho plástico em arte utilizando a linguagem do design, buscou proporcionar uma maneira diferenciada de se obter novas leituras artísticas partindo de estudos modulares compreendido no uso de simetrias, ordenação do espaço, formação das imagens que compõem o painel, repetições e análise estética da obra.

No período de experimentação prática, faz-se uso de um método de criação: o desenho com modelagem em arame, buscando simplificação formal na expressão visual. O processo prático é executado em etapas através da criação de peças confeccionadas em arame, explorando a qualidade linear do material. Como exemplo disso, a utilização de arames de diferentes espessuras (finos, médios, duplos e torcidos), assim como lãs, fios de luz de diferentes espessuras manualmente moldados.

Após os estudos formais foram realizados recortes (janelas) que ressaltam partes do desenho capazes de serem trabalhados de forma combinatória, criando diferentes variações através da repetição de um ou mais módulos na composição. Estas “janelas” surgem de pequenos cortes em áreas do desenho original. Desses primeiros desenhos buscou-se explorar o conteúdo estético, selecionando visualmente os elementos e qualidades formais interessantes, que contribuíssem para o processo.

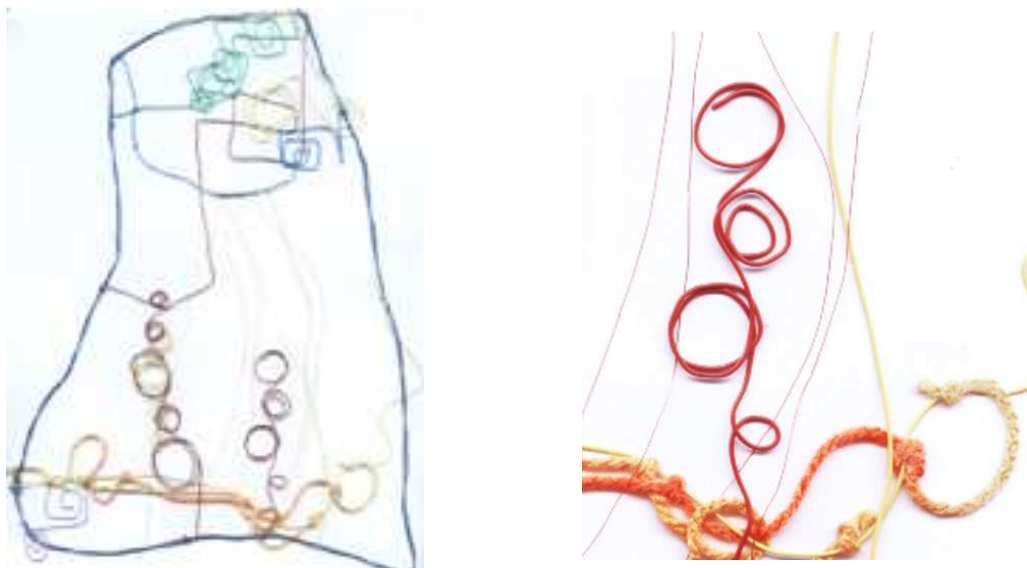


Figura 39: Desenho linear e detalhe usado na construção do módulo. Autora: Luciana Alcântara, 2006.

Nesta etapa, foi necessário o uso do *software Adobe Photoshop 6.0* como recurso digital e de tratamento das imagens. As soluções gráficas e ferramentas desse programa serviram para ajustar os módulos, quanto ao tamanho da imagem, uso de transformações livres (rotacionar, espelhar, organizar e ordenar), compor as modulações (formação de imagens), substituir e alterar a cor original do desenho de arame (cor real), opção em trabalhar com o uso da figura/fundo em preto e branco (ferramenta limiar e inverter, no *Photoshop 6.0*).

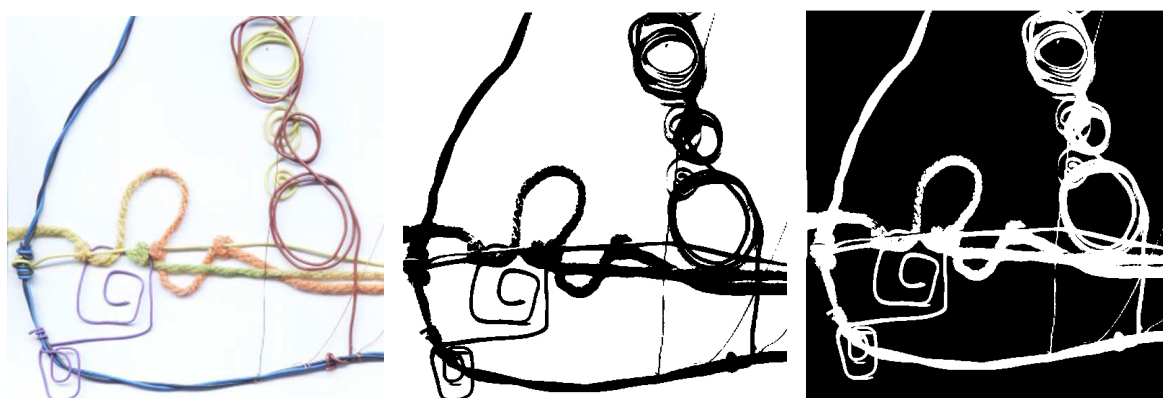


Figura 40: Estágios de criação dos módulos: arame, digitalização, transformação digital. Autora: Luciana Alcântara, 2006.

Os módulos utilizados na produção das composições partem de detalhes do próprio desenho. Experimentar ritmos, repetição de módulos, operações

fundamentais de simetria, desenvolvendo opções compositivas - buscando a versatilidade modular (ritmo pela forma, linha e cor) - é um dos propósitos da pesquisa.

Esta etapa do trabalho totalizou 25 estudos - desenhos criados em arame - perfazendo 74 módulos como base para a criação das modulações. Estes desenhos e recortes serão apresentados nos anexos, na parte final do texto.

2.2 O desenho linear construindo imagens

As imagens que compõem as áreas compositivas do painel foram geradas a partir dos desenhos confeccionados com arame. Estes desenhos que foram aplicados posteriormente de forma modular, preencheram as estruturas bi e tridimensionais dos painéis. Os estudos elaborados com o método de modelagem com arame originaram desenhos - "imagens" – os quais, aplicados em módulos, possibilitaram composições individuais. Nessas operações modulares foram observados quais elementos estéticos (linha, forma, ritmo) do desenho pessoal mais se sobressaíam visualmente. Como a presença linear é marcante no trabalho, procurou-se explorar, em um segundo momento, durante o processo criativo, diversos materiais que pudessem ilustrar a questão. Foram geradas alternativas, selecionando-se composições ou montagens combinatórias, buscando os resultados estético-formais melhor adaptados ao trabalho em arte proposto e sua posterior execução.

As imagens constituídas pelo agrupamento e ordenação de módulos, originaram também variantes nas composições como novas possibilidades compositivas de criação, onde os recortes (módulos) sofreram variações em seu tamanho original de modo alternado, facilitando a combinação de um mesmo módulo e suas gradações (maiores e menores) ao mesmo tempo conjugadas.

Na fase de execução, a transposição das imagens para o painel se deu de modo artesanal (pintura à mão) e semi-industrial (impressão serigráfica). O tamanho final foi estabelecido em uma proporção de 6 X 8 módulos, ou seja, 6 linhas e 8 colunas formadas por módulos de 24,5cm X 24,5 cm (cada placa), totalizando a dimensão de 1,71 m X 1,96 m, de acordo com a disposição seqüencial das peças.

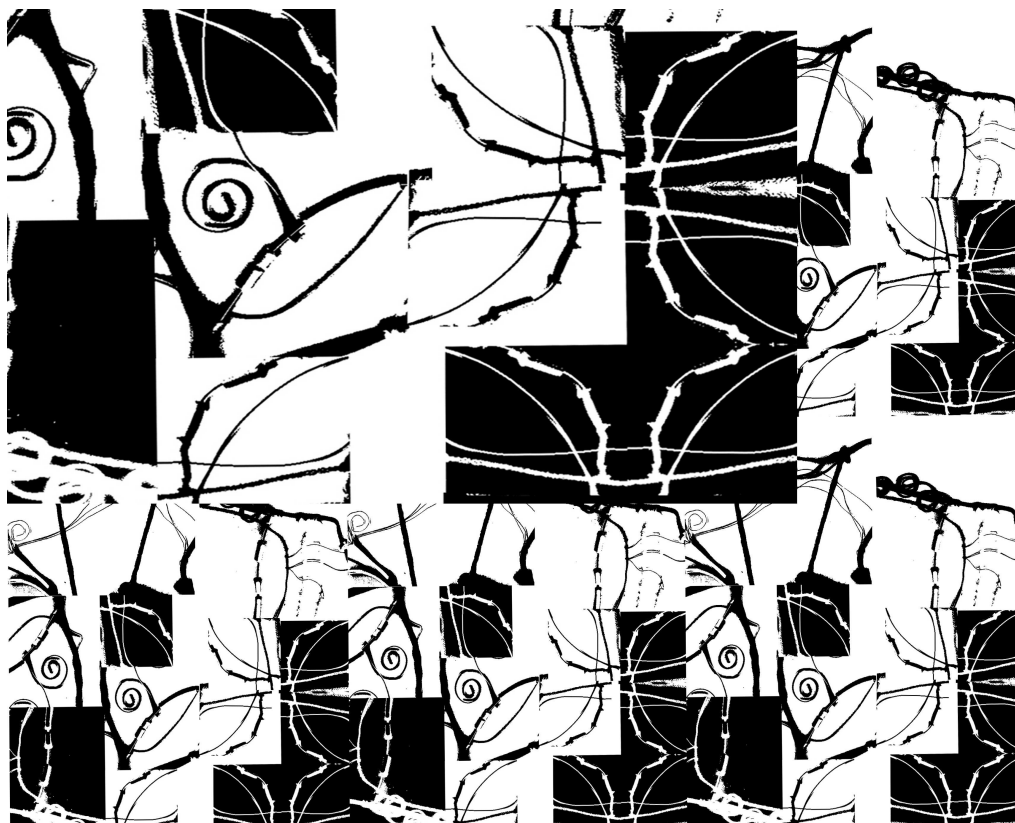


Figura 41: Processo de modulação constituída por três módulos diferentes em sua organização na área compositiva, bem como a variação de tamanhos, tornando a imagem mais dinâmica (ritmos). Autora: Luciana Alcântara. 2006.

Nesta fase da pesquisa foram elaboradas maquetes para retratar visualmente o que viria a ser o resultado final do trabalho, ilustrando de forma criativa, as diferentes possibilidades artísticas surgidas como culminância da pesquisa. Com o andamento do trabalho, surgiram inquietações quanto ao processo de feitura do painel, além do cuidado visual que agrega questões estético-formais da obra (sentido poético).

2.3 Montagem e acabamento: composição do painel

Com o andamento do trabalho, surgiram inquietações quanto ao processo de feitura do painel, além do cuidado visual que agrega questões estético-formais da obra (sentido poético). A preocupação quanto à montagem do painel descreveu um lado mais racionalista na pesquisa, em aspectos como o tipo de material (madeira) a ser utilizado, como seria montada a estrutura que passaria do bidimensional para um caráter tridimensional, os cálculos matemáticos quanto ao peso de cada madeira e o peso total das placas na estrutura, o número de módulos (placas) usados, os custos, a seleção de desenhos a compor as composições, entre outros. Essas interrogações foram importantes para que se buscassem soluções distintas e alternativas mais

ajustadas à proposta. Em sua finalização, o painel constitui-se por placas de madeira (MDF), tamanho 24,5 X 24,5 cm, dispostas em uma estrutura tridimensional de aproximadamente 1,71 m X 1.96 m. Compreende a uma soma total de 96 placas de MDF, interligadas seqüencialmente no sentido oposto uma da outra, formando uma superfície bidimensional com possibilidade de manipulação e giro de peças. Em uma das faces do painel, a técnica de impressão utilizada foi à serigrafia e, noutra face, a pintura manual (processo artesanal) utilizando o preto como cor. Nas peças cruas de MDF, foram aplicados vernizes de diferentes tonalidades, de modo sutil, buscando a não interferência na estampa.



Figura 42: Módulo pintado à mão (tamanho real 24,5 x 24,5 cm) e módulo com impressão serigráfica. (tamanho 24,5 x 24,5 cm). Autora: Luciana Alcântara, 2006.

A escolha do material (MDF) se deu, sobretudo pela vontade de experimentar novas superfícies, pois, em minha trajetória ligada à arte e ao design, explorei práticas têxteis em estamparia (variados tipos de tecidos, couros) e projetos cerâmicos, entre outros, porém já havia experimentado esse material em uma outra ocasião, obtendo bons resultados. Assim, decidi utilizá-lo novamente, a fim de suprir as necessidades do trabalho prático, pois é de fácil manuseio e transformação, possibilitando diferentes alternativas de trabalho, tem bom aspecto visual, pois possui a característica esperada de durabilidade, está disponível em diversas espessuras, seu custo é acessível, é um material agradável ao toque e, por isso, convidativo à interação -participação ativa do espectador.



Figura 43: Detalhe do painel com pintura manual: mostra as peças de madeira em diferentes tonalidades com a primeira possibilidade de composição. Autora: Luciana Alcântara. 2006.

Os jogos de tonalidades nas peças foram acrescentados após as impressões em serigrafia e a pintura à mão, já que não foi possível trabalhar com diferentes tipos de madeira devido ao seu custo elevado. Portanto, optou-se por explorar a mesma madeira, procurando alternativas quanto à tonalidade de fundo das peças com o uso de vernizes específicos: verniz mogno, verniz copal e o verniz incolor. Após a etapa de seleção das composições modulares e a impressão/pintura da imagem final (desenho), decorreu-se a montagem do painel.

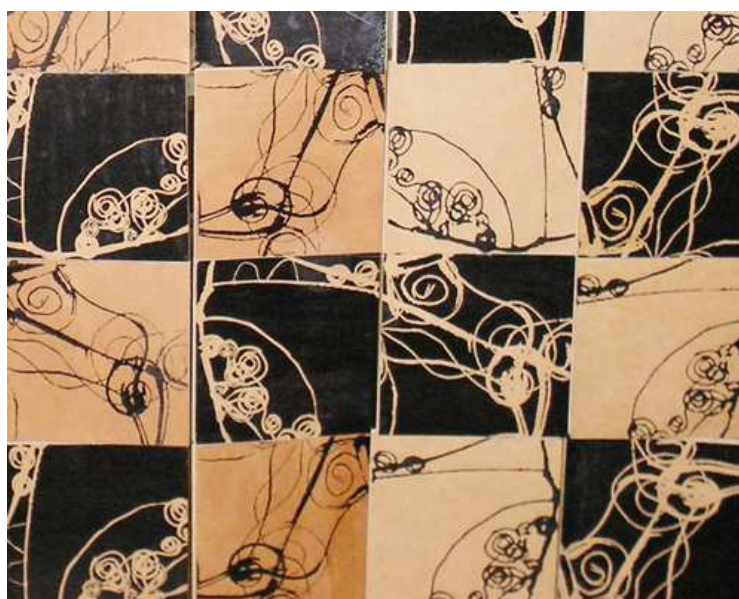


Figura 44: Detalhe do painel modular, mostra a combinação de módulos, impressos em serigrafia com a segunda possibilidade de composição. Autora: Luciana Alcântara. 2006.

A montagem levou em consideração a questão estético-formal, a questão estrutural (sustentação), além da questão interativa, onde o espectador torna-se um agente ativo em contato com a obra. O painel compreende em sua totalidade, movimentos permanentes de giro (em um mesmo eixo), articulado por peças e suportes que o tornaram móvel. Essa mobilidade se deve ao uso de encaixes, peças acopladas no verso das placas de MDF, que possibilitam os impulsos giratórios na estrutura.

O acabamento, tanto das placas de MDF quanto do painel (estrutura tridimensional) exigiu bastante tempo na busca de soluções e em sua viabilização, visto que, foi necessário um tratamento minucioso para obter os resultados esperados e pertinentes à proposta.

2.4 Interação da obra com o espectador



Figura 45: Conteúdo participativo da obra: a autora adota a visão de como o espectador e a obra mutuamente podem integrar-se. Autora: Luciana Alcântara, 2006.

A questão da interatividade abordada nesta pesquisa aponta em específico a temática receptiva da obra e suas linguagens na arte. As distintas linguagens de interação fazem parte de definições no âmbito das artes visuais, na compreensão e recepção de obras, sejam elas aliadas ou não à tecnologia.

O conceito de arte participativa neste trabalho segue o pensamento de Plaza, onde cabe ressaltar o contexto que solicita a participação direta do autor, da obra e de quem a recebe. Essa atmosfera interativa que envolve a participação física do indivíduo motivou esta pesquisa desde o início, pois, sentia a necessidade de criar uma “obra” que fosse além da apreciação e da percepção, mas que permitisse, ao “outro”, tocar, sentir, reagir, agir, fazer parte de meu universo artístico por meio de “trocas simultâneas de comunicação”, gerando possibilidades e diálogos em diferentes linguagens, suportes e ambientes, envolvendo o espectador/fruidor com a obra.



Figura 46: O detalhe do painel registra a ação interativa na obra, apresentando módulos diferentes combinados em uma mesma composição. Autora: Luciana Alcântara. 2006.

Portanto, a obra se apresentou em forma de painéis modulares, explorando esse contexto de interação, cuja dinâmica visual e ritmada das composições se caracterizou através do movimento (giro de peças), combinações e articulações dos módulos, formando a cada intervenção, diferentes leituras e respostas compositivas.



Figura 47: Resultado Final: PAINEL MODULAR I, confeccionado artesanalmente (pintura à mão). Dimensões: 1,71 m X 1.96 m (parte interna), estrutura de 2m X 2m (parte externa). Autora: Luciana Alcântara. Trabalho apresentado no Curso de Especialização em Arte e Visualidade, 2006.



Figura 48: Foto do trabalho final: PAINEL MODULAR II. Dimensões: 1,71 m X 1.96 m (parte interna), em uma estrutura de 2m X 2m (parte externa). Autora: Luciana Alcântara. Trabalho apresentado no Curso de Especialização em Arte e Visualidade, 2006.

3 ANALISANDO RESULTADOS: TRAJETÓRIA ARTÍSTICA DA OBRA

O presente estudo parte de um objetivo de desenvolver um trabalho de cunho artístico em forma de painel, explorando dois universos, o do design e o da arte. Partindo dos conhecimentos e da experiência que adquiri nessas duas áreas, busco fundamentar o trabalho de acordo a visão de diferentes autores, em reflexões que complementam o teórico e o prático. A seqüência, uma a uma, das questões abordadas no percurso do texto, citando autores, trabalhos de artistas e designers, ilustraram e enriqueceram visualmente o conteúdo da pesquisa.

Em seu aspecto prático, o estudo se deteve em explorar a linearidade do desenho utilizando a linha como recurso gráfico, nas construções elaboradas com arame, buscando um dinamismo visual através da torção, manipulação e habilidade no processo de modelar este material. Essa técnica de modelagem proporcionou síntese ao desenho e corresponde aos propósitos da pesquisa. Investigou-se soluções criativas, tendo por base a experimentação com diferentes materiais, cujas características estéticas foram consideradas pertinentes à pesquisa e com alusão à questão linear. O trabalho de caráter estético-formal consistiu em produzir soluções inusitadas, combinando módulos móveis, com imagens impressas sobre a madeira.

As imagens transpostas aos painéis adquiriram tratamentos individuais e particulares no todo, ou seja, para cada painel foi utilizado métodos diferenciais de impressão: a pintura à mão e a serigrafia. A impressão serigráfica manteve uma homogeneidade constante de reprodução em série dos desenhos nas placas, devido à sistemática que essa técnica possibilita. No painel pintado à mão, o percurso artesanal (livre) até se chegar à imagem final se diferenciou da serigrafia, pois foi necessária uma maior precisão nos detalhes. Ampliados individualmente os desenhos passaram da dimensão de 29,7 cm x 42,0 cm para 1,71 m x 1,96 m. Possibilidades visuais como a simetria e a combinação de módulos, entre outras, traduziram a versatilidade modular.

O interesse dessa proposta é manter um diálogo aberto e recíproco entre arte e design como linguagem, explorando, no campo artístico, maneiras de interagir, de participar da obra, não mais como um espectador passivo (apreciador/fruidor), mas como um agente ativo fazendo parte dela, co-criador da obra. Na forma de painéis

modulares interativos, a obra é constituída de peças móveis que, ao se deslocarem, criam novas situações e combinações, buscando uma leitura visual ritmada de elementos como linha, cor e forma.

A idéia foi investigar de modo criativo a síntese do desenho através de uma técnica manual que utiliza fios de arame (a *linha* construtora do desenho) que foram modelados originando desenhos ou módulos lineares. Assim, ao pesquisar a questão da linearidade e buscar visualmente as qualidades formais do desenho linear, pretendeu-se desenvolver, no universo das poéticas visuais, diferentes possibilidades modulares de composição e de criação visual no plano e no espaço. O uso do desenho linear foi intencional, pois refletia uma qualidade marcante de meu trabalho pessoal em arte, sendo o ponto de partida para a construção de uma produção artística contemporânea no contexto da Especialização Arte e Visualidade na UFSM.

Partindo desse pensamento, a produção artística que foi desenvolvida pretende ressaltar também a estreita relação entre arte e design no mundo contemporâneo. O acréscimo de elementos informativos do mundo globalizado proporciona um acúmulo de informações geradas pelos próprios meios e avanços, seja da comunicação, da tecnologia, da ciência, das mídias em geral, norteando o artista a se integrar frente a esse novo contexto, cujas mudanças são intensas. Assim, essa pesquisa artística insere-se no contexto contemporâneo, onde se desenvolveram, em forma de painéis, estruturas compositivas e bidimensionais, apresentadas como resultado final da pesquisa, as quais remetem a uma narrativa visual e dinâmica através da manipulação de elementos formais das peças (módulos).

A intenção ao idealizar esta obra foi causar, gerar, e estimular uma reação a partir de uma ação, onde o jogo silencioso de palavras dá lugar a um diálogo gestual e perceptivo, no qual o corpo sente e experimenta novas formas de se comunicar com o mundo e com sua própria identidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea - uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ARGAN, C. Giulio. **Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das letras, 1992.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia de visão criadora**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1974.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos e Utópicos**. Belo Horizonte: Editora C/A, 1998.
- CATÁLOGO-Exposição: **Imagens de Segunda Geração**. São Paulo, MAC, set./out.1987.
- CATÁLOGO -**Produto, forma, história - 150 anos de design**. Uma exposição do Instituto de Relações Exteriores de Stuttgart. Tradução: Marcelo Kahns, 1985.
- CATÁLOGO - **Design' 20 formas do olhar**. Projeto educativo. Santander Cultural. Porto Alegre, 2005.
- CATÁLOGO - **Entre o design e a arte: Irmãos Campana**. Acervo do MAM. Curadoria Tadeu Chiarelli, São Paulo, 2000.
- CATTANI, Icleia Borsa. **Coletânea de textos da autora. Organizador** Rio de Janeiro: FUNARTE, (Pensamento Crítico; 3), 2004.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CHARLOTTE & PETER FIELL. **Design do século XXI**. Köln/Italy: Editora Taschen, 2003.

COUTO, Rita & OLIVEIRA, Alfredo (Org.). **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB Editora 1999.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1999.

DORFLES, Gillo. **Introdução ao Desenho Industrial – linguagem e história da produção em série**. Rio de Janeiro: 1972. Edição 70.

ESCOREL, Ana Luiza. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

ESTRADA, Maria Helena. **Design Brasil 2000 +1**. Revista ARC Design: Produção brasileira de artigos de design 2000/2001.

FRIDMAM, Luis Carlos. **Vertigens Pós-Modernas: Configurações Institucionais Contemporâneas**. Série Conexões. Ed. Relume Dumará, 2000.

GOMES, Luis Vidal de Negreiros. **Desenhismo**. Santa Maria, 1990. Editora da UFSM.

GUILLERMO, Alvaro. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo. Editora Rio Books e Demais Editora. 2002.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.

HOFFMANN, Armin. **Manual de Diseño gráfico-formas, sínteses, aplicaciones**. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. 1996.

HSUAN-AN, Tai. **Desenho e organização bi e tridimensional da forma**. Goiânia: UCG, 1997.

JAMESON, Frederic. **Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios de Frederic Jameson**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

KUNZ, Gilberto. **Design: a evolução técnica**. Vitória, (ES). EDUFES. 2002.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial – Bases para configuração dos produtos industriais**. São Paulo, 1976. 1ª Edição. Editora Edgard Blücher.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual – Contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo, 1997. 1ª Edição. Editora Martins Fontes.

_____ **Artista e Designer**. Lisboa: Presença, 1990. 3ª Edição.

NOTAS DE AULA. **Especialização em Arte e Visualidade**. Disciplina Modulação e Dinâmica Compositiva na Arte. Profª. Reinilda Minuzzi, 2º semestre, 2005.

NOTAS DE AULA. **Especialização em Arte e Visualidade**. Disciplina: A Pluralidade na Arte Contemporânea. Leitura: Texto. Autoria: Profº. Edemur Casanova 2º semestre 2005.

NOTAS DE AULA. **Especialização em Arte e Visualidade**. Disciplina: A Pluralidade na Arte Contemporânea. Leitura: Prefácio do livro La Madone du Futur -Arthur Danto. Profº. Edemur Casanova 2º semestre 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.

PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do Desenho Moderno – De William Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.

PILLAR, Analice Dutra. (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Editora Mediação, – (Cadernos de Autoria-Nº5), 1999.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: Autor-obra-recepção**. Revista. Mestrado em Arte. Arte e Tecnologia da Imagem, v.3:n.3.p.29-42.

PUENTE, J. Rosa. **Dibujo y Comunicación Grafica**. Curso para la enseñanza media superior. GG/ México. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. , 1994.

REDIG, Joaquim. **O sentido do design**. São Paulo: Editora Imprinta, 1983.

SAUSMAREZ, de Maurice. **Desenho Básico- as dinâmicas da forma visual**. . Lisboa: Editorial Presença, 1986.

WEYL, Hermann. **Simetria**. São Paulo: Editora Edusp, 1997.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.

WOOD, Paul e outros. **Modernismo em disputa: a arte desde os anos quarenta**. São Paulo: Editora Cosac & Naify, 1998.

Pesquisas em meio eletrônico:

Arbeiten nach Paul Klee: Disponível em:

<http://www.zum.de/Faecher/Materialien/ludwig/vtuempling/klee/>. Acesso em: 17 de out. 2005.

Art Bonobo: **Artistas Brasileiros. Irmãos Campana**. Disponível em: <<http://www.art-bonobo.com/artes/irmaoscampa/25camp.htm>> Acesso em: 28 de ago.2005.

Burburinho: **Duchamp e Picasso, dois ranhetas e o futuro**. Disponível em: <<http://www.burburinho.com/20050911.html>>. Acesso em: 3 de set. 2005.

Canal Contemporâneo. **Arte Contemporânea Brasileira -Portifólios**. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/portfolio_obra>. Acesso em: 20 de jun.2005.

Cerâmica no Rio. **Painéis: Azulejos, Cerâmicos, Pastilhas, Mosaicos, etc. Cândido Portinari**. Igreja da Pampulha-MG. Disponível em: <<http://www.ceramicanorio.com/painel>>. Acesso em: 11 de out. 2005.

COCCHIARALLE, F. **Enciclopédia das Artes Visuais: Itaú Cultural**. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br>>. Acesso em: 15 de nov. 2005.

CROCCO, Heloísa. Disponível em:<<http://www.heloisacrocco.com.br/>>. Acesso em: 27 de set.2005.

Galeria Anna Maria Niemeyer: **Arte Contemporânea**. Disponível em: <<http://www.annamarianiemeyer.com.br/>>. Acesso em: 17 de ago. 2005.

Geocities. **Artes Visuais -Porto Alegre**. Disponível em: <http://www.geocities.com/porto_alegre_2000/artesvisu.htm>. Acesso em: 14 de out.2005.

Insecula: **L'encyclopédie des Arts et de L'architecture**. Disponível em: <http://www.insecula.com/us/oeuvre/photo_ME0000056144.html>. Acesso em: 25 de nov.2005.

lost-architekt. **Imagem de Heloísa Crocco**. Disponível em:<<http://www.iost-architekt.de/CasaBrasileira/ref.htm>> Acesso em: 15 de ago.2005.

Investarte. Disponível em:<<http://www.investarte.com>>. Acesso em: 21 de nov. 2005.

Lux Studium. **O talento brasileiro dos Irmãos Campana**. Disponível em: <<http://www.luxustudiam.com.br>>.Acesso em: 10 de set. 2005.

Metajedrez. Disponível em: <www.metajedrez.com.ar/klee.htm>. Acesso em: 25 de nov.2005.

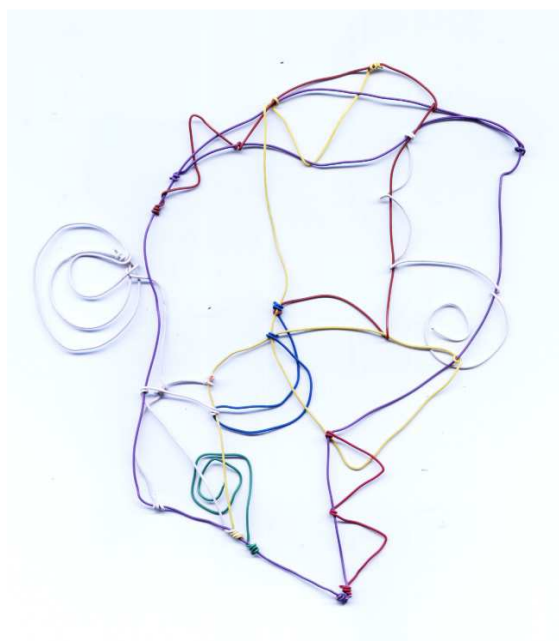
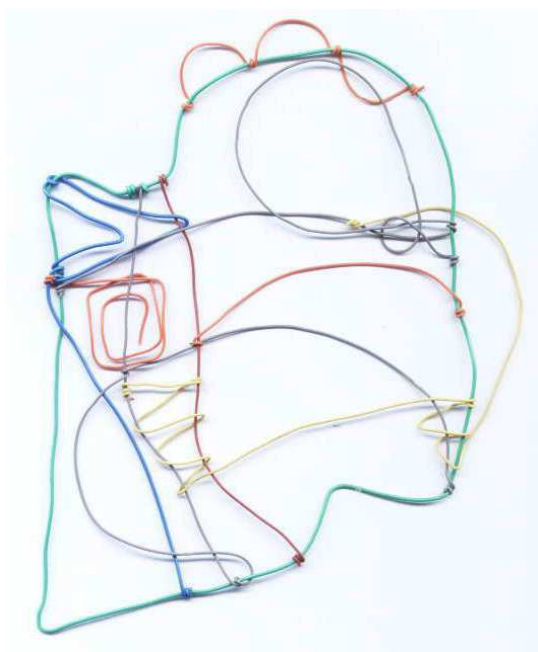
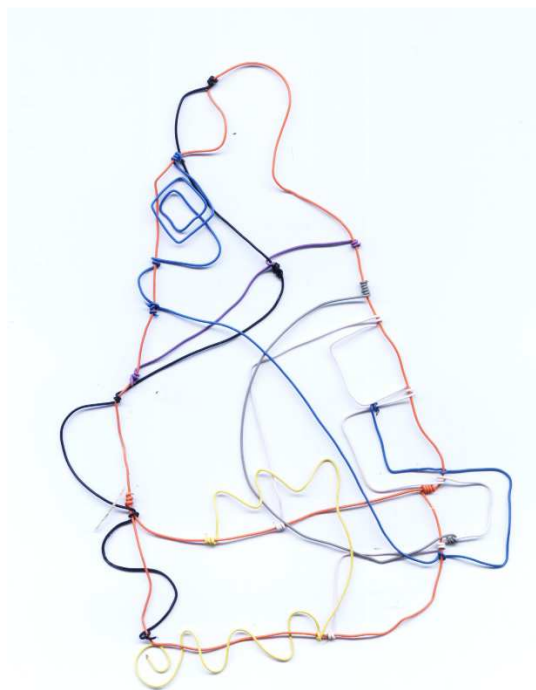
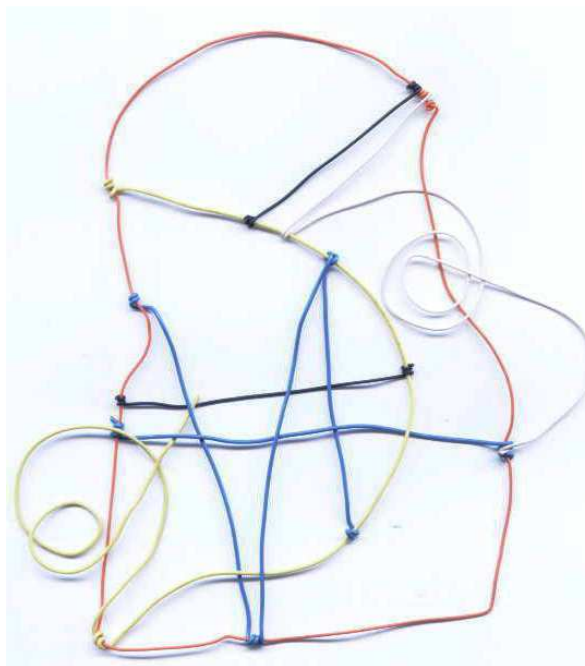
O desenho e as suas funções -**Introdução**. Disponível em: <http://odesenho.no.sapo.pt/ls_desenho1.html>. Acesso em: 11 de nov.2005.

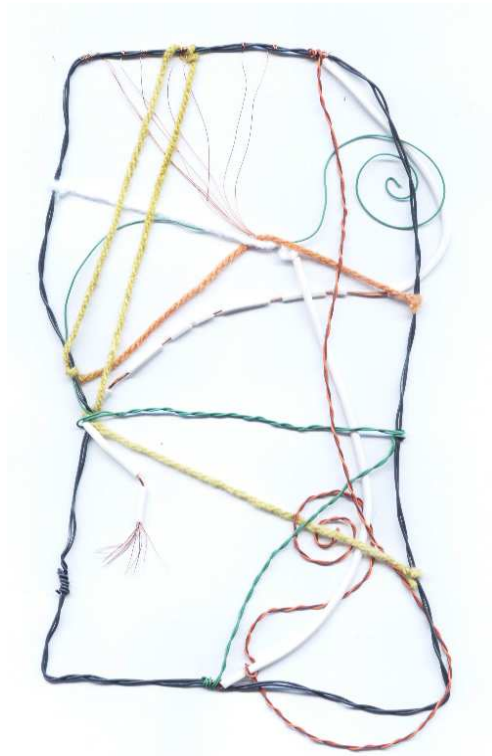
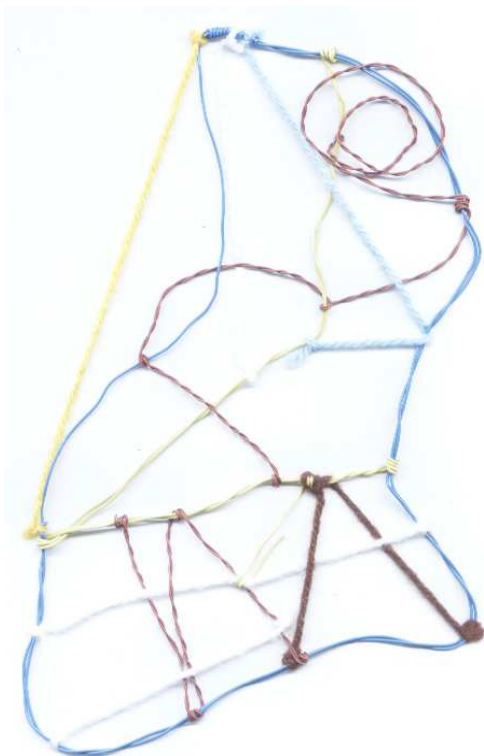
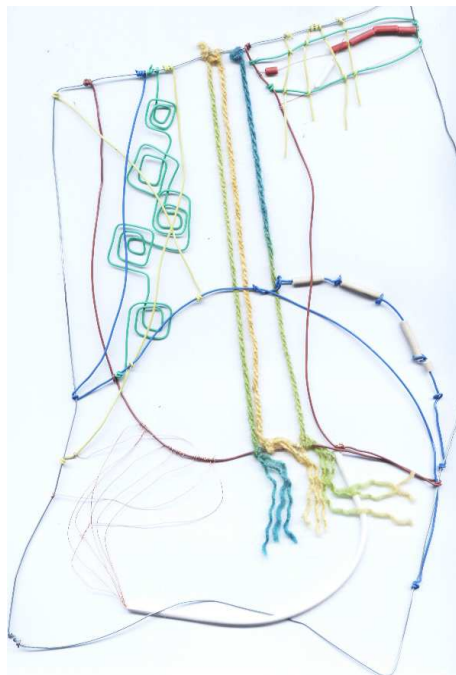
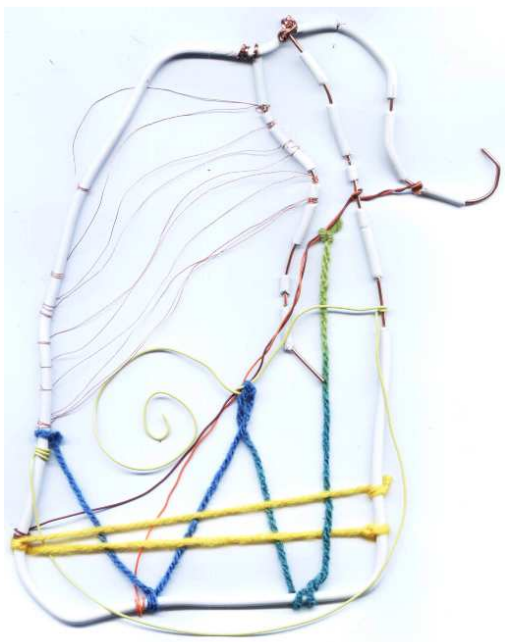
Pitoresco: A Arte dos Grandes Mestres – **Pintores no Brasil - Lúcia Clark (1920-1988)**. Disponível em: <<http://www.pitoresco.com.br/brasil/lucia/lucia.htm>>. Acesso em: 25 de out. 2005.

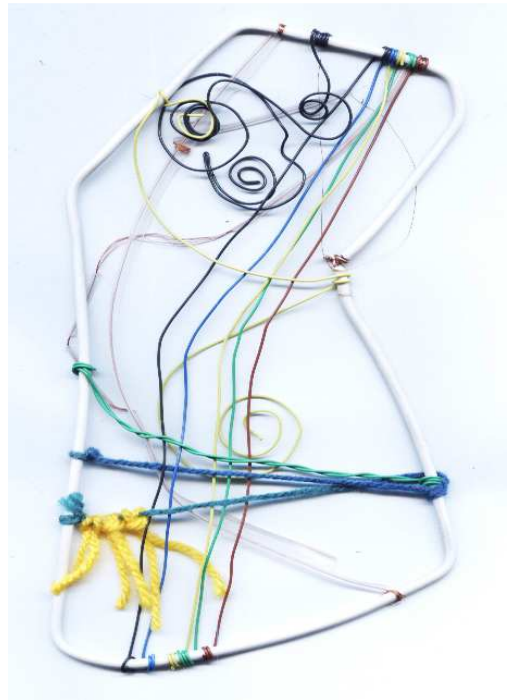
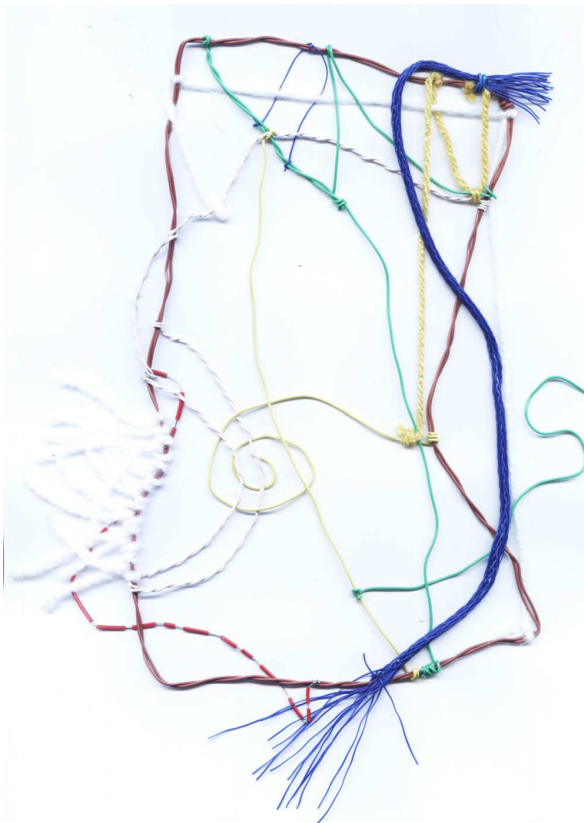
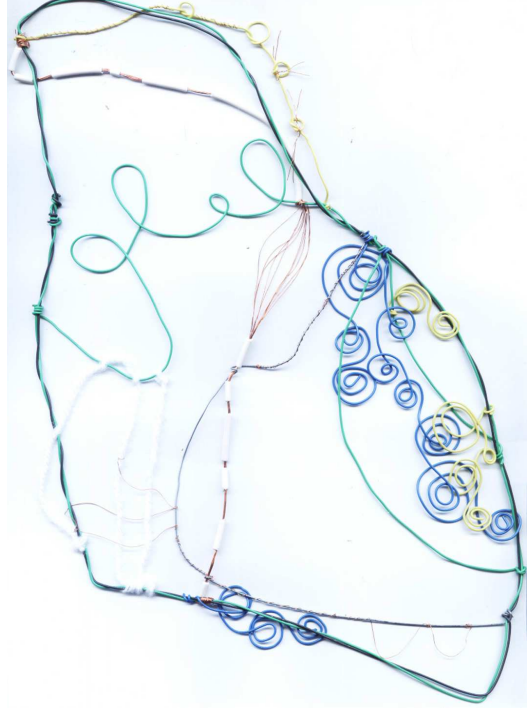
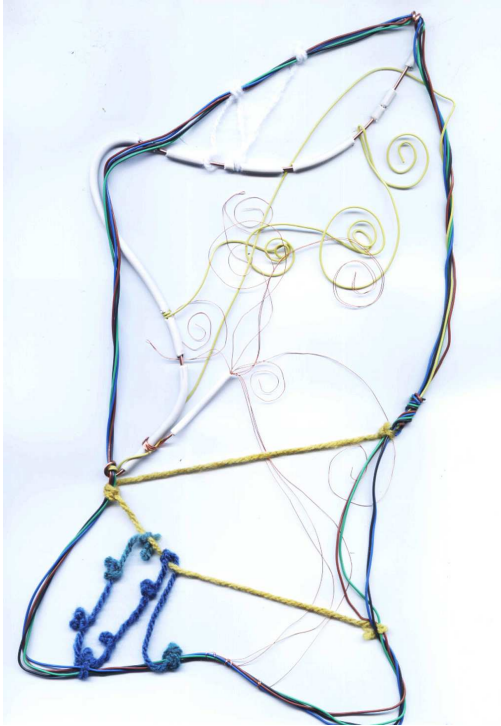
Zona D – inspire-se. Notícias: **Irmãos Campana - Brasileiros na vanguarda do design internacional**. Disponível em: <<http://www.zonad.com.br/zonad/noticia>>. Acesso: 13 de nov.2005.

ANEXOS

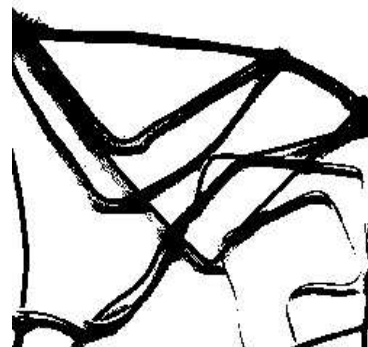
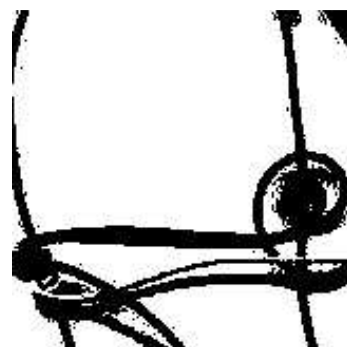
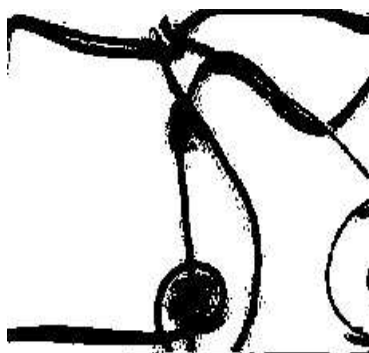
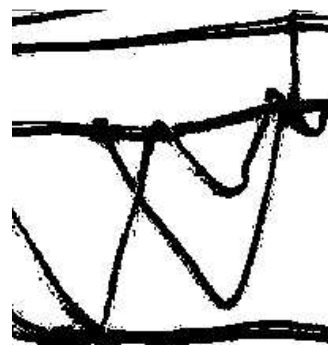
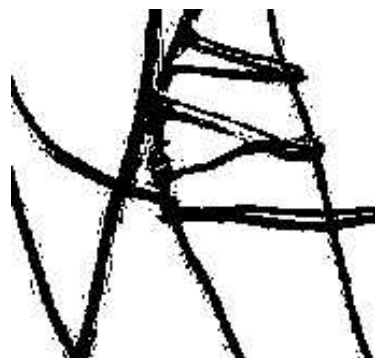
ANEXOS A - Desenhos Lineares

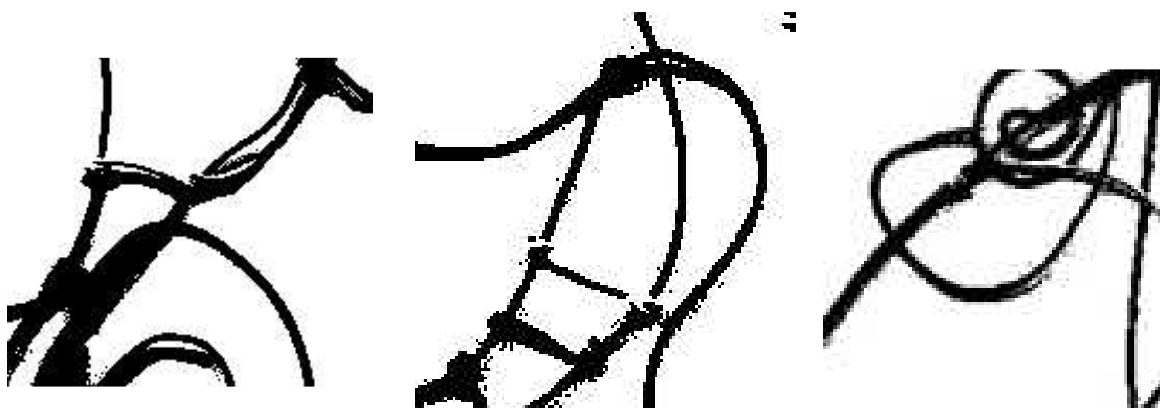


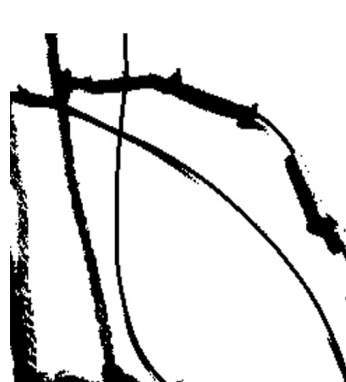
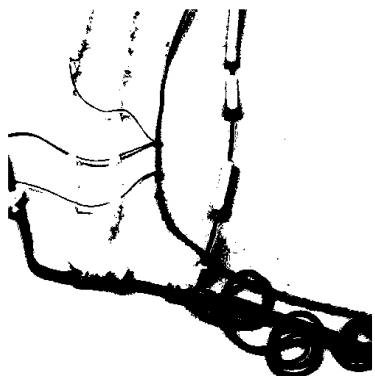
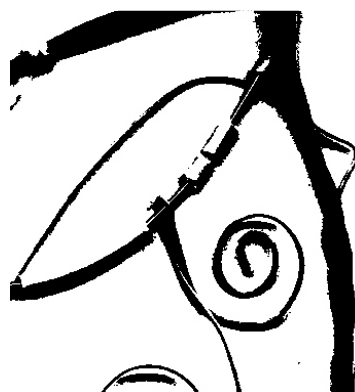
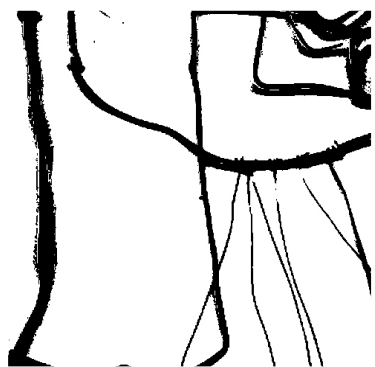


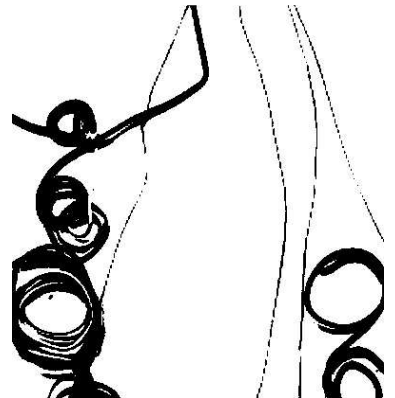
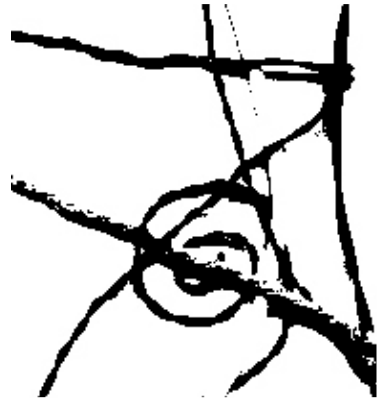
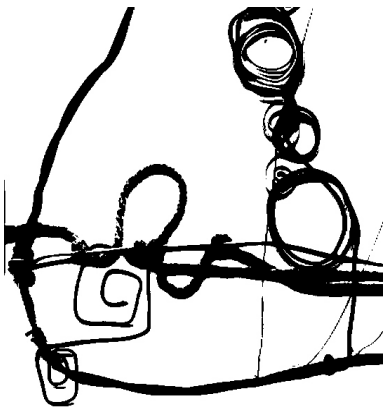
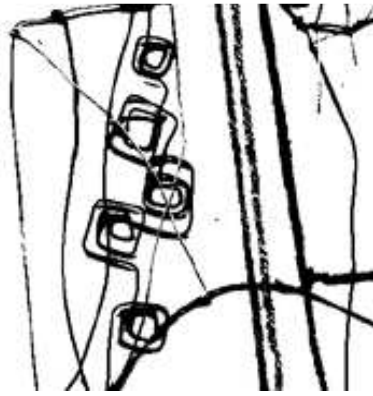


ANEXO B -Módulos









ANEXO C - Modulações



