

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
MESTRADO CULTURA VISUAL**

A MATRIZ DE GRAVURA COMO ELEMENTO DE MODA

LAVÍNIA SEABRA GOMES

GOIÂNIA/GO
2007

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
MESTRADO CULTURA VISUAL**

A MATRIZ DE GRAVURA COMO ELEMENTO DE MODA

LAVÍNIA SEABRA GOMES

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Cultura Visual, na área de Poéticas Visuais e Processos de Criação, sob orientação do Prof., Doutor – José César Clímaco.

GOIÂNIA/GO
2007

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	11
1. A CONSTRUÇÃO POÉTICA DA MATRIZ DE GRAVURA	
1.1 Um Cotidiano de Moda na Construção da Gravura	20
1.2 Da Prática à Teoria	25
1.3 As Diversidades	27
1.4 A Criatividade e a Matriz	35
1.5 O Inusitado através da Matriz	37
1.6 A Construção e a Matriz	42
2. A CRIATIVIDADE	
2.1 Das Representações às Criações	49
2.2 Da Percepção ao Processo	64
2.3 A Propriedade Criativa na Percepção dos Objetos Artísticos	73
2.4 A Criatividade das Expressões nas Matrizes de Gravura	77
2.5 A Criatividade no Processo de Construção das Matrizes de Gravura ..	84
3. MODA E ARTE	
3.1 Moda como Meio de Expressão Artística	90
3.2 A Moda na Concepção das Gravuras	103
3.3 O Objeto (Matriz) na Moda Gravura	105
3.4 A Matriz de Gravura enquanto Roupas	110
CONCLUSÃO	124
BIBLIOGRAFIA	128

LAVÍNIA SEABRA GOMES

A MATRIZ DE GRAVURA COMO ELEMENTO DE MODA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Cultura Visual, sob orientação do Profº, Doutor – José César Clímaco.

Profº. Dr. José César Clímaco
Orientador e Presidente da Banca

Prof (a) Dr (a). Mirian Costa Manso
Membro Interno

Prof (a) Dr (a). Ágda Regina de Carvalho – SENAC-SP
Membro Externo

Profº Dr. Alice Fátima Martins (FAV/UFG)
Suplente Interno

Profº Dr. Cleomar Rocha (UNIFACS)

Suplente Externo
AGRADECIMENTOS

Primeiramente a todos aqueles professores que me incentivaram a criar algo que pudesse relacionar à área que já trabalho, moda.

Ao professor orientador, Dr. José César Clímaco.

À professora Mirian da Costa Manso.

À disposição da professora Ágda Regina de Carvalho para participação da defesa.

À empresa da qual trabalho como *designer*, Lavanderia Gota Azul.

Às minhas alunas no curso de moda, Keilly Moraes e Sônia , por terem me ajudado a construir as roupas de plástico e tecido.

Aos meus, também, amigos Djalma Madureira por ter colaborado na produção visual do trabalho e o Professor Dr. José Fernandes por ter me ajudado desde o início desta pesquisa, como a elaboração do pré-projeto até a finalização, como revisor desta dissertação.

E por último, à minha família por ter me dado todo o apoio do qual eu precisava.

RESUMO

Esta dissertação desenvolvida na linha de pesquisa em Processos Contemporâneos de Produção de Imagens Visuais do Mestrado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG resultou em produções plásticas em que a moda e as técnicas da gravura se mesclam em formas, materiais e imagens.

O objetivo deste trabalho esteve centrado na criação de matrizes que fugissem do tradicional da impressão em relevo e que pudessem ser aplicadas ao elemento roupa, sem perder a característica principal, ou seja, a questão do múltiplo. Em nenhum momento tem-se a preocupação em vincular a tais objetos os conceitos de proteção, pudor ou enfeite tradicionalmente relacionados à moda. O fator importante nesta pesquisa é destacar a possibilidade de conceber a impressão da gravura em outro tipo de suporte, no nosso caso, o tridimensional (roupa) e conceber as imagens através de equipamentos eletrônicos sem se esquecer dos princípios de multiplicidade e impressão.

A todo instante buscou-se outra forma de concepção visual da gravura através da moda e de todos os seus aparatos industriais. Muitas idéias e questionamentos surgiram, à medida que se conhecia mais a fundo o processo de impressão da gravura e que instigavam a uma outra série de utilizações criativas.

Partindo do pensamento de que a pesquisa poética possui uma particularidade que singulariza cada pesquisador artista, estas produções exteriorizam experiências de mundo em algo para ser admirado ou não, favorecendo a cada receptor das produções plásticas a interpretação que melhor lhe convier.

Palavras-chaves: moda, gravura e arte.

ABSTRACT

This dissertation developed on the line of studies in Contemporaneous Processes of Visual Image Production, of the Masters in Visual Culture of Visual Arts University, from UFG (Federal University of Goiás) resulted in plastic productions, were fashion and tecnics of figure, blend together forms, materials and images. The objective of this work, was concetrated on the matrixies creation, that didn't fall into the ordinary tradictional element, and could be applied to the clothing element, without loosing its main features or the question of the multi. The couction linking some objects the concepts of protection, decency or traditionally ornament related to fashion. The important factor in this research is highlight the possibillity of conceiving the figure impression in another type of support, in our case, 3 dimensional (clothes), and conceive those images trough electronic devices, without leavingout the multiplicity principles and impression. All the time we have been searching for another form of visual conception of figure between the mode and all of yours industrials tendences. So many ideas and questionings have come up as webecame more and more familiar with the process, and what is pointed to another series of creative utilization. Following that line of poetic study, owing particularity, what singled each student of art, thoes productions make o out experiences of world in something to be admirable or not, favoring each receptor of plastic produtions, or diferents interpretations what give to then the better understanding.

Key words: fashion (mode), figure and art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

ILUSTRAÇÃO. I. “Issey Miyake Espetáculo de Bodyworks”. Exposição no Museu de Arte Moderna de San Francisco, 1983. Foto. Fujitsuka Mitsumasa. © Cortesia Issey Miyake Inc.	31
ILUSTRAÇÃO. II. Corselet-escultura de junco. Issey Miyake Primavera Verão 1982. © Daniel Jouanneau.	32
ILUSTRAÇÃO. III. “Issey Miyake Espetáculo de Bodyworks”. Exposição no Museu de Arte Moderna de San Francisco, 1983. Foto. Fujitsuka Mitsumasa. © Cortesia Issey Miyake Inc.	33
ILUSTRAÇÃO. IV “Costura do Invisível ” -Vestido com propostas barrocas, cortado a laser e em papel vegetal. Coleção Jun Nakao, Primavera-Verão, 2004 apresentado na Semana de Moda de São Paulo. (SPFW).	34
ILUSTRAÇÃO. V “Costura do Invisível ” -Vestido com propostas barrocas, cortado a laser e em papel vegetal. Coleção Jun Nakao, Primavera-Verão, 2004 apresentado na Semana de Moda de São Paulo. (SPFW).	34
ILUSTRAÇÃO. VI Lavínnia Seabra, Matriz (Principal) de Gravura com base de papelão e fita crepe, 2005.	40
ILUSTRAÇÃO. VII. Lavínnia Seabra, Matriz de plástico transparente gravada a laser, 2005.	41
ILUSTRAÇÃO. VIII. Lavínnia Seabra, Matriz de gravura em plástico, impressa a laser, entintada com pigmentação preta, 2005.	41
ILUSTRAÇÃO. IX Mário Ramiro, Lasergrama, A Queda, 1995 112 x 85cm	45
ILUSTRAÇÃO. X Maria Bonomi, Matriz de Gravura em massa corrida, apresentada na Estação da Luz, São Paulo, 2004.	47
ILUSTRAÇÃO. XI Maria Bonomi, Matriz de Gravura em massa corrida, apresentada na Estação da Luz, São Paulo, 2004.	47
ILUSTRAÇÃO. XII. Lavínnia Seabra. – Prédios Urbanos - Gravura em Metal, 2005.	50
ILUSTRAÇÃO. XIII. Lavínnia Seabra. – Bolhas- Gravura em fórmica, 2004	51
ILUSTRAÇÃO. XIV. Lavínnia Seabra. - Flutuantes, Gravuras manipuladas em computador e impressas a laser em placa de metal, 2004.	52
ILUSTRAÇÃO. XV. Lavínnia Seabra . - Flutuantes II - Gravuras manipuladas em computador e impressas a laser em placa de metal, 2004.	53
ILUSTRAÇÃO. XVI. Lavínnia Seabra. -Flutuantes III - Gravuras manipuladas em computador e impressas a laser em placa de metal, 2004.	53
ILUSTRAÇÃO. XVII. Lavínnia Seabra. - Flutuantes IV- Gravuras manipuladas em computador e impressas a laser em placa de metal, 2004.	54
ILUSTRAÇÃO. XVIII. Poltrona Jardim Garden hose chair(1995) Material: mangueira plástica e ferro cromado. Medida: 90x60x60cm. Manufatura Studio	

Campana - Foto: Andrés Otero. Disponível no site: http://www.irmaoscapanna.com.br	55
ILUSTRAÇÃO.XIX. Cadeira Vermelha Armchair (1993) Material: ferro Cromado e fios trançados de algodão tingido. Medida: 80x80x60cm. Manufatura Studio Campana - Foto: Andrés Otero Disponível no site: http://www.irmaoscapanna.com.br	56
ILUSTRAÇÃO. XX. Sobrevestido da linha Rope criado pelos Irmãos Campana para H. Stern. Disponível no site: http://www.irmaoscapanna.com.br	57
ILUSTRAÇÃO. XXI. “Coleção Arquitetura” Hussein Chalayan. Outono/inverno 2000 – performance cuja saia de madeira surge de um objeto do cotidiano - uma maleta e se transforma em mesa de sala.	59
ILUSTRAÇÃO. XXII. Desfile performático. Hussein Chalayan. Cenário e adereços completando o significado de sua coleção.....	60
ILUSTRAÇÃO. XXIII. Equipamento a laser (Ranger Scan)	65
ILUSTRAÇÃO. XXIV. Equipamento ligado	65
ILUSTRAÇÃO. XXV. Equipamento imprimindo (1).....	66
ILUSTRAÇÃO. XXVI. Equipamento imprimindo (2)	66
ILUSTRAÇÃO. XXVII. Equipamento em fase de impressão final (3).....	66
ILUSTRAÇÃO. XXVIII. Fotografia da matriz de fita crepe trabalhada com o programa do <i>photoshop</i>	78
ILUSTRAÇÃO. XXIX. Matriz redesenhada em programa (Flash).....	82
ILUSTRAÇÃO. XXX. Matriz redesenhada em programa (Flash).....	82
ILUSTRAÇÃO. XXXI. Matriz redesenhada em programa (Flash).....	82
ILUSTRAÇÃO. XXXII. Matriz fotografada e redesenhada em programa Kodak Easy Share (1)	87
ILUSTRAÇÃO. XXXIII. Matriz fotografada e redesenhada em programa Kodak Easy Share (2)	87
ILUSTRAÇÃO. XXXIV. Matriz fotografada e redesenhada em Corel Draw ..	87
ILUSTRAÇÃO. XXXV. Fios de ouro e algodão mesclados na apresentação performática de Contaminação.....	94
ILUSTRAÇÃO. XXXVI. Parte da Performance do desfile da coleção: Contaminação, com Vinícius Cantuária.....	95
ILUSTRAÇÃO. XXXVII. Modelo encenando o nascimento de novos materiais	96
ILUSTRAÇÃO. XXXVIII. Modelos masculinos e femininos em carrinhos de mão encenando a performance de nascimento e pureza de novas fibras têxteis	96
ILUSTRAÇÃO. XXXIX. (Coleção Primavera/Verão – 1999 – Geotropics, exposta no Groninger Museun em abril de 2005)	98
ILUSTRAÇÃO XL. Hussein Chalayan, <i>Echoform</i> . Autumn/Winter 1999/2000. Foto: ©Chris Moore	99
ILUSTRAÇÃO. XLI. Cenário da apresentação performática da coleção <i>Echoform</i>	100
ILUSTRAÇÃO. XLII. Saia de Madeira que se transforma em mesa e maleta. Foto: © Chris Moore	102
ILUSTRAÇÃO XLIII. Paco Rabanne (Corselet) Dec. 1960.....	112

ILUSTRAÇÃO XLIV. Vestido de metal (Paco Rabanne).....	113
ILUSTRAÇÃO. XLV. Top de plástico e argolas (Paco Rabanne).....	114
ILUSTRAÇÃO. XLVI. Vestido de metal branco (Paco Rabanne).....	115
ILUSTRAÇÃO. XLVII. Tecido Plissado (Issey Miyake).....	116
ILUSTRAÇÃO XLVIII. Representações Gráficas (pessoais das roupas propostas para a concepção final do trabalho).....	117
ILUSTRAÇÃO. XLIX. Representação Gráfica simulada em computador para a apresentação final das gravuras impressas	118
ILUSTRAÇÃO L. Propostas comerciais (camisetas) como suporte da gravura ..	119
ILUSTRAÇÃO. LI. Peças brancas – Vestido de plástico em estilo futurista	120
ILUSTRAÇÃO. LII. Detalhes das placas (matrizes) que compõem o vestido branco.	120
ILUSTRAÇÃO. LIII. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (1).....	121
ILUSTRAÇÃO. LIV. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (2)	122
ILUSTRAÇÃO. LV. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (3)	122
ILUSTRAÇÃO. LVI. Detalhes dos acabamentos em peças transparentes	123

APRESENTAÇÃO

A presente investigação está inserida na área de poéticas por apresentar uma construção visual advinda da união entre as experimentações no ateliê de gravura, em uma lavanderia industrial e em um ateliê de costura. Assim, as ferramentas da gravura, os materiais da lavanderia, as técnicas da costura e as pesquisas bibliográficas contribuíram para o desenvolvimento prático e teórico da dissertação.

A abordagem que se dará a todas as discussões nesta investigação sistematizará e apresentará os elementos que inspiraram o desenvolvimento plástico de objetos tridimensionais sugeridos desde o início do projeto. Além disso, procurar-se-á descrever ao longo de todo o corpo teórico, as idéias relevantes para a ampliação do estudo em questão. Neste sentido os resultados serão propostas condicionadas através de um somatório dos conceitos de moda e artes plásticas, em específico a técnica da gravura em relevo cujas matrizes de gravura serão traduzidas em elementos tridimensionais carregados por aspectos estéticos. Destarte para (ADORNO, 1982, p. 300-301) “O sujeito impressionado pela arte faz experiências reais, contudo, em virtude da penetração na obra de arte enquanto obra de arte, tais experiências são aquelas em que o seu endurecimento se dissolve na própria subjetividade[...]” Cada um destes elementos possuirá semelhanças com silhuetas do cotidiano da indústria de moda, ou seja, serão peças do vestuário feminino. Já as imagens impressas são um emaranhado de linhas e formas abstratas que só são interpretadas pelos observadores. No entanto, não haverá nenhuma preocupação em investigar as percepções individuais de cada observador ou os significados das imagens criadas.

Prosseguindo o trabalho será apresentada, em breves palavras, uma síntese da história da gravura, para que esta pesquisa prossiga um pouco mais clara, ao longo dos capítulos que virão a seguir. O processo de gravura é uma técnica artística antiga cujos procedimentos partem de criações de imagens e experimentações de possibilidades materiais. As etapas do processo de gravação

dependem, de uma forma ou de outra, de objetos específicos que constituem uma sequência de trabalho em que as imagens são criadas manualmente e de forma única.

A gravura é uma técnica que se emancipou da condição de instrumento da pintura e da reprodução e passou a ser um processo de arte autônomo. Com as mudanças de significados, ela mesma se instala na parede como quadro. A partir daí, desenvolve-se rapidamente podendo, inclusive ocupar um espaço tridimensional. Direta ou indiretamente, a gravura passa de simplesmente divulgadora de informações a objeto com características artísticas.

As técnicas se desenvolveram e se multiplicaram com o decorrer do tempo. As impressões passam da tradicional xilogravura à *photo-etching*, sendo esta, um processo de foto e gravura em água forte impressas em papéis especiais. A utilização de equipamentos mais ágeis e modernos dinamiza o desenvolvimento da gravura. Entretanto, alguns gravadores tradicionais desconsideram técnicas mais elaboradas, afirmando que as características originais da gravura se perdem com procedimentos mais avançados.

Segundo este ponto de vista, os processos básicos de gravura consistem apenas em quatro técnicas: xilogravura – gravação em madeira ou gravação em relevo; calcografia – (metal) baixo relevo; litografia – (gravura plana); serigrafia – (impressão através do nylon). Assim, a gravura, enquanto um dos processos de representação mais antigos, possuía como objetivo a reprodução e produção em série, aliando, de certa forma, maneiras artísticas à indústria de produção.

Todavia estarão inseridos nesta nossa investigação experimentações com materiais, principalmente o plástico, e outros dispositivos para a criação de imagens em oco, como agulhas, tesouras e, mais específico, o laser, equipamento eletrônico para estamperia digital. Para isso, adaptaremos técnicas para que os resultados almejados sejam alcançados, como por exemplo, a maneira de se moldar os tecidos impressos às formas corpóreas como o *moulage* e a montagem das plaquetas de plástico (matrizes) em forma de vestidos, da mesma maneira que se produz uma bijouteria.

Deste modo a pesquisa se sustentará, através de outras possibilidades de construção da gravura, fora de seu cotidiano. Não existirá a utilização de goivas, formões e madeira para a formação das imagens em oco ou relevo.

Desde o início, propõe-se que algo diferenciado seja criado utilizando os conceitos e os trabalhos dos gravadores Mário Ramiro com seu *lasergrama*, Jin Dine e Maria Bonomi, além de alguns designers, que serão propostos mais adiante nesta investigação. No entanto, para se alcançar os resultados, aqui, descritos serão necessárias várias experimentações, observações e análises de muitas possibilidades visuais e formais. Nesta ordem, serão descritos, rapidamente, alguns procedimentos realizados durante todo o percurso prático até chegar aos objetos que atualmente, caracterizam a diversidade do trabalho.

Durante as aulas no ateliê de gravura como aluna especial em 2004, percebemos que as dificuldades em criar possibilidades plásticas entre gravura e moda surgiam a todo instante. Neste contexto, a idéia desta pesquisa centrava-se, apenas, em produtos com design ou em adaptação de técnicas artísticas a objetos do vestuário. Começamos, então, a busca por diversos materiais, formas, imagens, artistas e designers que corresponderem às expectativas adquiridas durante as aulas no ateliê.

Metal, madeira, mármore, vidro, EVA, cola, couro e tecidos foram experimentados. Nesta fase, o equipamento a laser era fundamental para que os resultados visuais fossem diferenciados, ou seja, sentíamos a necessidade de efeitos mais instigantes ou texturas mais interessantes para a criação das matrizes de gravura. A madeira fora o material até a primeira fase experimental, a que mais se assemelhou à xilo, no entanto não nos parecia ser o mais apropriado para o trabalho. Mas no início de toda esta pesquisa, a idéia se centrava, somente, na construção de objetos que pudessem ter formas diferenciadas e inusitadas. No entanto esta idéia não foi tão longe, pois não havia proporcionado nenhuma subjetividade mais instigante.

Quando a dificuldade passou a ser uma constante no processo criativo, começamos a pesquisar outras formas de estabelecer objetos que se

assemelhassem a uma realidade do universo da moda. Nesta fase, a busca por designers de moda passou a ficar mais intensa, pois se fazia necessária a procura por outros profissionais da mesma área que desenvolvessem algo que se assemelhasse à pesquisa.

Neste contexto, alguns trabalhos como a “**Costura do Invisível**” do *designer* brasileiro Jun Nakao, e “**Aftwords**” do *designer* britânico Hussein Chalayan, além da obra de Carlos Miele e, principalmente, Pacco Rabane inspiraram o desenvolvimento de peças que transmitissem algo diferenciado na gravura. Assim, na tentativa de se criar objetos da indumentária cotidiana, o plástico foi o material selecionado para se desenvolver tanto os resultados imagéticos impressos quanto a construção dos vestidos sugeridos neste trabalho poético.

As imagens impressas foram criadas a partir de programas especiais, resultando em propostas visuais inusitadas, as quais eram aplicadas a laser na matriz de plástico. Entretanto, para a multiplicação destas imagens em tecido não fugimos muito da tradição, ou seja, as tintas, as espátulas e a prensa foram utilizadas para que outras peças de roupas fossem criadas, apresentando a gravura, mais uma vez, de forma tridimensional. Destarte, as gravuras criadas durante esse processo são um complexo de técnicas que começam pela utilização de papéis comuns até a transformação das imagens em equipamentos eletrônicos. Uma transformação proporcionada pela utilização de computadores e *softwears* adaptados à manipulação destas imagens que foram fotografadas e ou escaneadas.

Para a descrição e comprovação dos resultados visuais, esta dissertação se constitui em três capítulos cujos fundamentos teóricos estão baseados na construção plástica de três artistas, três designers de moda e autores específicos que justificam as idéias a respeito dos assuntos moda, percepção, artes plásticas - mais especificamente -gravura e, também, criatividade. Conceitos descritos como fundamentais para as possibilidades sustentadas nesta pesquisa no mestrado em Cultura Visual

Durante todo o percurso construído neste trabalho, pode-se perceber que as relações feitas ou demonstradas nos capítulos estarão representadas através de imagens. São obras criadas tanto pelos artistas que servirão de exemplos para a elaboração visual dos objetos propostos com as matrizes de plástico quanto imagens criadas no ateliê. Além disso, os designers citados no decorrer deste corpo teórico, também, contribuirão para o desenvolvimento criativo desta pesquisa. Serão utilizadas, apenas, as representações mais relevantes de cada artista e designer cuja relação possa ser construída durante a investigação.

O primeiro capítulo discutirá a estrutura desta pesquisa, ou seja, quais serão os elementos constituintes para a elaboração teórica e a organização do processo criativo na concepção dos objetos tridimensionais. Neste contexto, conceitos e análises de alguns trabalhos serão apresentadas para que as idéias propostas sejam compreendidas de forma clara e objetiva. Na fase inicial os artistas escolhidos serão investigados como suporte para a relação entre as características de alguns de seus trabalhos com os significados estabelecidos nos objetos concebidos durante a “poiética” desta dissertação.

Portanto, desde o início, toda esta proposta poética foi como uma investigação de novas possibilidades visuais na gravura, através da hibridização de conceitos, como os de moda, arte e tecnologia. Neste ponto, far-se-á necessária a busca por gravadores que já trabalhavam ou trabalham nesta linha, ou que pelo menos não se utilizam especificamente da gravura tradicional. Assim, entre uma pesquisa e outra, o livro “Itaú Cultural”, de 1985, será uma ferramenta de intensa importância e que possibilitará a descoberta dos dois primeiros gravadores que, para esta pesquisa mais chamarão a atenção: o norte-americano Jin Dine e o brasileiro Mário Ramiro. O primeiro é um artista que cria o seu trabalho longe de um ateliê de gravura, acompanhado por uma série de designers gráficos e muitos equipamentos eletrônicos. O segundo encantará devido a seu trabalho específico, denominado *Lasergrama*, e que lhe deu a seqüência em mestrado, na Alemanha. Para completar a idéia sugerida, e que somará nesta pesquisa é um trabalho específico da gravadora Maria Bonomi. Um trabalho que

conhecemos através de uma reportagem no jornal eletrônico da USP, que enaltecia a montagem das grandes instalações na Estação da Luz, em São Paulo, realizadas através de matrizes de gravura criadas a partir de massa corrida, cuja finalidade era conduzir um novo olhar do observador às artes, através de cores, formas e conceitos, utilizando o espaço urbano.

Outro fator importante a ser proposto nesta pesquisa será a necessidade de se apresentar ao observador algo que possa causar um estranhamento diante de objetos inusitados e que fujam de uma cotidianidade. Além disso, também, se fará relevante o conceito de híbrido, por se tratar de uma pesquisa cuja linguagem de moda estará mesclada aos conceitos da gravura podendo propiciar outros olhares aos objetos criados a partir das experimentações de técnicas, formas e materiais.

Assim, o significado único de cada peça não se fará, apenas, com os materiais ou as formas, mas à medida que os observadores possam perceber a particularidade ou um algo a mais em cada objeto concebido. Portanto, para a completa finalização da proposta artística construída nesta pesquisa, far-se-á necessária a apreciação dos observadores diante dos objetos. Entretanto, nada será descrito, de forma comprobatória, pois é um assunto para outras abordagens teóricas e extensão para futuras pesquisas.

A diversidade é outra característica bastante significativa, tanto para este trabalho quanto para a concepção e projeção do objeto visual na contemporaneidade. Muitas experiências são propiciadas através das misturas conceituais, códigos e formas de representação imagética. Tendo estas possibilidades como possível condição real pode-se concordar que se estaria diante de um conteúdo estético carregado de informações, oferecendo novas formas de percepção, e logo, uma variedade de interpretações.

As experiências podem ser possibilitadas por diversos fatores, seja pelas imagens ao redor seja pelas possibilidades das quais se vivenciam. Apoiando-se em grandes teóricos, como (ARGAN, 1992) é possível compreender que a arte, de uma forma ou de outra, constrói uma linguagem própria, linguagem esta, que como diz Barthes (1979) é uma forma cultural de comunicação propiciada tanto

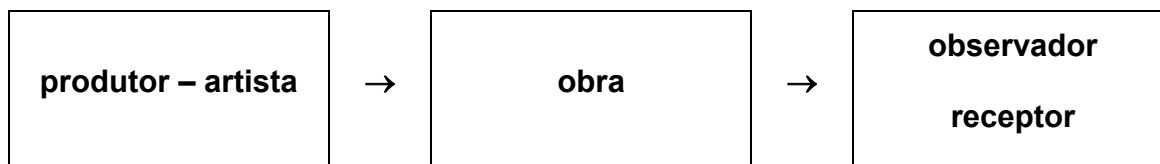
pela imagem quanto pelas ações vivenciadas. A arte possui a sua significação própria, seus conceitos de transmissão imaginativa e conceitual. Um conceito apresentado por uma diversidade de propostas visuais.

Tentando perceber a arte como um todo, vê-se que a poética, em sua linguagem mais simples, traz para este universo uma contemplação única. Um desejo tratado e trabalhado como uma linguagem coletiva, na tentativa de se estabelecer uma comunicação tanto para quem cria quanto para quem vê. A expressão artística poderia ser compreendida como uma representação da subjetividade, em que intuição e realidade caminham paralelas. Tendo esta significativa compreensão do que é e do que se pode fazer através da arte percebe-se que seriam, também, por estas e outras questões que o homem, com toda sua sabedoria, busca conhecer, cada vez mais, sobre vários assuntos e, principalmente, sobre o seu eu, para desvendar a particularidade criada através da arte.

A obra de arte possui duas vias de acesso complementares: uma visual e outra se referindo a tudo que possa passar pela linguagem. O artista que realiza uma pesquisa no âmbito universitário concebe seu fazer artístico como práxis, sendo portador de uma dimensão teórica e, conseqüentemente, articulando o seu fazer de atelier com a produção de conhecimento. Com o surgimento de novos paradigmas, percebe-se que a atualidade tem permitido uma variedade de possibilidades visuais com inúmeras especificidades, propiciando ao observador várias interpretações. Com isto, pode-se dizer que o grande número de opções imagéticas, e percepções contribuem para uma formação criativa cada vez mais aguçada.

A arte possui expressões variadas que contribuem para a construção de imagens de amplos significados percebidos pelo observador-receptor. Sendo assim, o participante-observador torna-se também um construtor dos significados das propostas artísticas projetadas e construídas pelo artista. Assim posto, a arte pode ser considerada como uma experimentação contínua de técnicas e materiais que expressam, de uma forma ou de outra o sentimento artístico, percebido pelo

observador-receptor também co-autor da obra. Portanto, estas experimentações poderiam estar cunhadas no sistema:



No geral, pode-se perceber que o mais relevante neste trabalho está na proposta dinâmica entre arte e moda, enquanto espaços de criação e expressão. Neste contexto, a proposta nesta investigação, se conforma mediante um conjunto de possibilidades colecionadas durante um processo de aprendizagem nas áreas da moda, da arte e da tecnologia.

Conceitos e idéias surgirão a todo instante, de forma que as propostas possam ser estruturadas e combinadas de acordo com a necessidade imaginada ou planejada durante a formação do projeto apresentado no mestrado. Algumas sugestões foram propostas por colegas de sala ou por companheiros da turma antecedente, durante todo o percurso da pesquisa. Estes sugeriam idéias, textos ou artistas que pudessem dar maior sustentação à elaboração conceitual desta investigação poética. Toda esta contribuição foi, de uma forma ou de outra, significativa para quê o processo fluísse de maneira positiva. Além disso, muito se deve ao professor orientador José César Clímaco e a colaboradora, professora doutora Mírian Costa Manso que, contribuíram para que esta produção teórica nascesse de forma coerente e instigante através da articulação das idéias durante a produção poética.

As dificuldades existirão a todo o momento. Mesmo com todo o aparato necessário para a construção das peças, a paciência, o tempo e os materiais para acabamento serão detalhes fundamentais na produção final dos objetos para quê algo interessante seja produzido. Em nenhum momento haverá a pretensão de construir uma leitura semiótica dos elementos formais destes objetos

tridimensionais, apesar de buscar apoio, durante a dissertação, de autores semioticistas que discutem temáticas relevantes ao trabalho. Entretanto, alguns assuntos, como a tecnologia na arte, as percepções particulares, ou o significado das imagens impressas nas matrizes, visarão apenas, prolongamentos de outros estudos, dos quais muitas questões poderão vir à tona.

CAPÍTULO I

1.1 – Um Cotidiano de Moda na Construção da Gravura.

Neste primeiro capítulo, a idéia básica prende-se à importância da investigação artística em gravura aliada à área de moda, proporcionando uma outra possível forma de expressão visual. O trabalho veio acontecendo desde 2004, quando ainda fazíamos parte do núcleo de alunos especiais na disciplina de “Produção Artística na Contemporaneidade”. Nesta etapa inicial, o objetivo se estabelecia no conhecimento da tradição da gravura e suas possibilidades. Ao longo do tempo foi-se percebendo que a construção imagética, através das tradicionais técnicas de gravação, era, ao mesmo tempo, demorada e complexa. Neste sentido, começou a surgir uma curiosidade em investigar idéias imagéticas e formais que pudessem ser mais rápidas, mas que não deixassem de ser interessantes, instigantes e, muito menos, perdessem, totalmente, as características da gravura.

As descobertas foram acontecendo no decorrer do dia a dia em que a busca por algo diferente foi propiciando o interesse por outros assuntos que, até então, não chamavam a atenção, como por exemplo, a tecnologia em benefício da arte. Nesse ponto, as novas formas e outras técnicas de produção de objetos aconteceram ao longo de minha realidade que era cercada por um conjunto de ações. Entretanto esse conjunto não permitia outras maneiras de criação devido a um cotidiano repleto de responsabilidades comerciais, cuja liberdade para outros contatos criativos não aconteciam corriqueiramente.

Uma das rotinas de trabalho desempenhada no período em que freqüentava as aulas do mestrado como aluna especial, era feita em uma lavanderia industrial repleta de equipamentos inovadores e com capacidade para uma produção não somente comercial, mas também, de contribuição ou até, a construção de objetos artísticos. Além disso, outro fator que contribuiu para que o trabalho tomasse esses rumos investigativos foi a formação em moda, no curso de

bacharelado em “Design de Moda”, cuja finalidade é mostrar os seus conceitos e suas propostas de desenvolvimento de produtos e das próprias transformações sócio-culturais. Desta forma, esta pesquisa é um conjunto de informações que, a todo o momento, instigava a construção de um caminho diferenciado na área da gravura.

Durante todo esse período pudemos perceber que a dinâmica de moda, como uma coleção de roupas, acessórios, calçados ou, simplesmente, objetos de adorno, possuíam uma estrutura muito similar às artes plásticas. A pesquisa, a temática, a percepção, as formas, as cores, a história da arte, a representação etc, elementos constantes das artes plásticas, poderiam fazer parte, também, da construção de um elemento de moda.

Os conhecimentos em moda, de forma abrangente, adquiridos no decorrer da graduação permitiram um aprimoramento da visão crítica a respeito do vestir e de sua relação com a sociedade, à medida que se descobriam outros aspectos, fatos e experiências de um conceito que surgia em grupos ou indivíduos, de suas transformações e de suas expectativas. É neste contexto que esta pesquisa tornou-se concreta no início de 2005, ou seja, percebeu-se que através dos conceitos tratados em moda outras possibilidades poderiam ser construídas. Nesta particularidade é que a gravura foi escolhida, cuidadosamente, para ser criada e pesquisada não somente como elemento artístico, mas como um elemento de moda. Entretanto, o trabalho não poderia se perder em materiais ou formas espetaculares sem se criar um conceito visual. No início, parecia tudo muito confuso, mas à medida que se exploravam autores, artistas, designers, técnicas e, a própria gravura, a pesquisa tomava forma e significado.

Em nenhum instante pensamos em articular uma proposta sociológica ou semiótica nesta investigação. Apesar de existirem algumas características bem intrigantes relacionadas a estas linhas de pensamento. O único e exclusivo objetivo foi criar objetos a partir das matrizes de gravura e que pudessem condicionar o olhar do observador a uma outra forma de crítica, tanto às técnicas da gravura quanto a alguns estereótipos concebidos pela moda.

Desde o instante em que a gravura e suas características começaram a ser parte integrante de um cotidiano particular, percebemos que se utilizando alguns recursos técnicos da lavanderia algo, pelo menos diferente, surgiria. Cores, produtos químicos e tecidos foram experimentados para que as idealizações fossem concretizadas. Cada etapa ou cada tarefa, que fora executada dentro da lavanderia, possibilitava o conhecimento mais abrangente a cerca das técnicas especiais aplicadas à roupa. Em 2003, um interessante equipamento a laser foi adquirido pela empresa, para que outras possibilidades visuais pudessem ser construídas. Os procedimentos em tal aparelhagem dependiam de *softwares* especiais. Os resultados eram os mais variados possíveis. Durante esta fase foram necessárias longas horas de observação sobre os tipos de efeitos que a máquina poderia oferecer em cada tipo de material selecionado. Além destas informações, faziam-se necessárias atenções aos tempos de execução durante o processo de stampa digital etc. Foram exatamente oito meses de trabalho com o equipamento eletrônico. Um aprendizado que contribuiria muitos meses depois para a pesquisa que seria desenvolvida no mestrado em Cultura Visual.

Em 2004, ingressando no curso, como aluna especial, o retorno à lavanderia foi necessário. Assim, todos os dias tentamos dentro desta empresa propor outras finalizações para as imagens criadas e impressas no ateliê de gravura. As finalizações só foram estabelecidas, a partir do momento que a proposta foi trabalhar totalmente fora dos padrões estéticos da gravura. Deixamos de lado a impressão tradicional em papel dando início à adaptação em tecido. Um material que permitiu a utilização de produtos químicos, já citados acima, e que podiam alterar o visual, tanto do suporte impresso, quanto da própria imagem. Vários efeitos que contribuíssem no desenvolvimento criativo do objeto gravura foram experimentados.

Além da obtenção de formas e texturas inusitadas, a aparelhagem a laser permitiu que fosse desenvolvido algo que se assemelhasse à técnica de gravação em relevo. O diferencial da pesquisa foi estabelecido. Agora, era construir um caminho repleto de investigações e criações diferenciadas. Contudo, neste

instante, não nos estenderemos, mais intensamente, sobre este assunto, porque no segundo capítulo as etapas e procedimentos serão detalhados cuidadosamente. O que fica claro nestas primeiras observações é como algumas idéias se formaram e foram se concretizando através da especificidade de uma experiência particular de trabalho. Sucintamente, pode-se notar que essa realidade é muito simples, e contribuiu como um todo. Uma simplicidade que está nas técnicas e no manuseio dos equipamentos utilizados na obtenção de resultados visuais facilitou o desenvolvimento “poiético” desta pesquisa, que é um conjunto de possibilidades a partir de imagens, teorias e vivências.

A gravura foi uma maneira de expressão artística que combinou com o que se idealizara desde o primeiro contato com seus procedimentos técnicos em ateliê. A partir do momento em que tomamos contato com as técnicas da litogravura, da calcogravura da xilogravura, e, em específico, a gravura em relevo, percebeu-se que estas poderiam resultar em várias outras possibilidades plásticas conceituais, em conjunto com outras áreas e experimentos. Neste contexto, a prática se tornou mais intensa, pois além de imprimir as imagens em tecido, começamos a adaptá-las às roupas. É verdade que esta idéia não é nova, mas foi uma forma encontrada para que se pudesse pensar no objetivo mais inusitado do trabalho. Um objetivo que permitiria a transformação da matriz de gravura bidimensional em objeto tridimensional, ou melhor, em roupas cujos aspectos artísticos estariam intrínsecos às formas criadas.

É neste universo de hibridização que o trabalho se estruturou. Assim, foi possível notar que muitas características tanto de uma área quanto da outra podiam ser semelhantes pelo fato de as duas tratarem da construção de algo com especificidades visuais e características estéticas, fosse um quadro, uma escultura, uma gravura ou, até mesmo, uma roupa. Contudo, o que se pretende dizer aqui é que todos estes objetos possuem, de uma forma ou de outra, uma particularização que pode ser finalizada com a contemplação do observador. Assim é que neste trabalho há, também, a proposta da percepção de cada um

diante do objeto criado. As experimentações são únicas, e cada objeto proposto nesta pesquisa pode proporcionar isto.

Nesta abordagem, entende-se que o processo poiético pode possibilitar uma grande extensão de resultados que possivelmente permitem acasos ou não. Acasos que não devem ser desprezados, pois, de uma forma ou de outra, podem ser resultados que chamem a atenção e engrandeçam o objeto final. Desta maneira, para Passeron a poiética estaria ligada às ações criadoras:

Passeron conceitua esse termo poiética, como uma ciência e filosofia da conduta criadora, da criação. Que não se aplica só à arte, mas também a todos os setores em que o homem se faz construtor. “(...) a poiética se ocupa menos dos afetos do artista do que dos leneamentos dinâmicos, voluntários e involuntários que o ligam à obra em execução. Em suma seu objeto é a *poiésis* que põe criador frente a seu projeto e não a *aistésis* que ele pode experimentar em sua ação ou suscitar através dela. (1997, p. 108).

Nesta perspectiva, pode-se perceber que o ato criador faz parte incessante da vida. Uma relação entre o fazer e o perceber o objeto criado. Um objeto com características particulares e, ao mesmo tempo, carregadas de indagações e subjetividades estéticas. Complementando-se a estas indagações, dentro da pesquisa em artes é possível compreender que o objeto e sua concepção visual podem ser embalados pelo sensível, ou melhor, pela percepção estética do outro. Um outro que, particularmente, se manifesta diante da imagem capturada pelo olhar instigado pelas subjetividades imagéticas.

Neste contexto, esse outro, ao perceber a obra, pode contribuir, indiretamente, para o alcance do resultado final proposto pelo artista pesquisador. Em alguns trabalhos de arte o objetivo final pode estar exatamente em trazer o olhar do receptor que, contempla o objeto estruturalmente finalizado e que contribui com a concepção da pesquisa artística apresentada. No entanto, algumas considerações precisam estar organizadas para que o trabalho poiético não possua, simplesmente, um caráter de experimentação. Para isso, cada etapa desenvolvida deve ser teorizada e analisada para que a pesquisa em artes possa

ser validada, pois não há apenas sensibilidade, mas todo um mecanismo que envolve o sentir, o compreender e o conceber.

1.2 – Da prática à teoria

A teoria traz ou, pelo menos, demonstra como os procedimentos desta investigação foram alcançados e construídos. Assim, as comprovações precisam possuir uma dimensão teórica para que o trabalho em artes tenha, também, um caráter questionador e revelador. Todavia, para existir comprovações claras e objetivas, faz-se necessário estabelecer ligações com outras áreas que dinamizem o processo da pesquisa artística. Entretanto deve-se tomar cuidado para que as idéias e os conceitos não oscilem ou se misturem durante esta teorização. Muitas vezes, o acúmulo de conceitos e palavras, podem prejudicar e não estabelecerem nenhuma coerência com os resultados esperados para a comprovação teórica.

Desta forma, é preciso impor uma construção conceitual clara para a pesquisa em questão. No entanto, o que se espera é que haja uma organização simples para obtenção de um resultado teórico coerente com o objeto visual criado. Além disso, é imperioso que a técnica também esteja clara para o pesquisador-artista, pois os resultados plásticos perfazem a importância do conteúdo teórico estabelecido.

Para Sandra Rey (1996), além de toda a comprovação teórica a respeito dos experimentos artísticos, se faz necessária a possibilidade de comparação e análise com outros processos e artistas que constroem inúmeras possibilidades em poéticas visuais. Destarte, pode-se dizer que a dinâmica no processo de desenvolvimento artístico compreende fatores que se desdobram em significados que completam o sentido do objeto. Significados cuja variação está entre o olhar de quem concebe a obra e a percepção de quem contempla esta obra. Assim a forma, o conceito e todo um conjunto de informações que circundam o objeto visual constituem uma construção plástica. Construção caracterizada pela

particularidade de cada artista que propicia uma dinâmica específica no processo de obtenção do poético e do artístico.

As formas de se expressar podem estar sujeitas a uma infinidade de fatores, como a particularidade de cada indivíduo, a cultura e o próprio cotidiano. Tais fatores podem ser interpretados de muitas maneiras. A imagem ou o objeto por meio dos quais se insere alguma informação, ou seja, nos quais se concebe uma forma de expressão visual, podem possuir algumas variações, tanto na estrutura quanto no conteúdo. Neste sentido, Martine Joly, afirma que “as imagens possuem discursos que, informam sobre as relações, as expectativas e os receios que mantemos sobre esses próprios discursos”. (2002, p. 19). Estaríamos diante de algo que é o reflexo do que se vive e como as relações sociais são estabelecidas.

O homem há muito expressa visualmente suas formas de ver e perceber o mundo. Muitos fatos importantes marcaram e marcam a forma de expressão humana, ou seja, a forma de compreender as situações e a si mesmo. A começar pelo homem pré-histórico que, ao representar as formas de animais e de situações do cotidiano, construiu sua particularidade em ver e entender o mundo ao seu redor. Neste contexto, para o filósofo Vilém Flusser (1920/1992) “as imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo”.(1985, p. 7). Assim, o representar o real através das imagens estabelece a relação que o homem possui com suas experiências subjetivas e objetivas, ou melhor, com o denotativo e o conotativo.

Na realidade, a imagem possui muitos significados que, às vezes, podem até confundir aquele que a observa e tenta, de uma maneira ou de outra, compreender o seu significado. Tanto o artista quanto a obra possuem particularidades que só se decodificam a partir da obra finalizada, ou seja, os significados e sentidos abstratos, antes expressos em linhas, cores ou formas, se tornam reais. Uma realidade que pode simplificar sentimentos, situações ou assuntos que dizem respeito à cultura, à sociedade, à política e vários outros fatos.

Desta forma, as possibilidades de se expressar se constituem de um conjunto de fatores que podem sistematizar significados de uma realidade cotidiana. Entretanto, é claro que a expressão visual possui suas arbitrariedades. Nem tudo é aquilo que poderia ser ou estaria sendo apresentado em uma tela de pintura, no telão do cinema, numa matriz de gravura ou numa roupa. Neste sentido, pode-se dizer que as formas tanto quanto as idéias podem possuir significados intrínsecos ao que fora criado. Significados que, num primeiro instante, podem passar em branco pelos observadores, mas que ao se atentar a fundo, várias outras possibilidades podem nascer, principalmente se se conhecer o seu lado simbólico. Para a doutora Sandra Makowiecky as representações não são, simplesmente, conceitos superficiais sobre especificidades artísticas, assim:

Para a leitura de uma obra de arte, não interessa apenas a leitura formal e a percepção estética da obra, mas um olhar cultural que rompe com a crença de que a base para a compreensão da obra reside e se encerra nela. Analisar as pinturas como representações nos permite entendê-las em outros âmbitos de compreensão, que perpassam disciplinas outras, como a história, a sociologia, a história da arte, a estética etc. O estudo da cultura visual traz consigo uma inerente complexidade, pois a análise formal do objeto e as informações sobre o artista não são suficientes para compreender todo o potencial da obra como sendo representações e elemento da cultura visual. (2003, p. 22).

Percebe-se que nas articulações teóricas a respeito dos objetos artísticos criados para a representação na cultura visual se faz necessário possuir informações e conjunto de conceitos que não se resumam, simplesmente, em superficialidades, mas em conteúdos completos a respeito do que se pretende alcançar.

1.3 – As diversidades

As artes plásticas com seus suportes e formas variadas de apresentação podem propiciar experimentações únicas. Neste sentido, outros meios de expressão visual proporcionam, também, significados que dinamizam o processo de percepção. Além de objetos artísticos, outros bons exemplos de formas de

expressão visual são o cinema, cuja comunicação alimenta sentimentos que variam do ódio ao amor; ou as propagandas cuja imagem pode expressar mensagens de paz, de política, e até mesmo a roupa, que simboliza ora poder, ora simplicidade ou qualquer outro significado. As imagens articulam o mundo da nossa experiência, mas as diferenças de estilos e linguagens não se interpõem necessariamente no caminho das respostas e descrições. Para o historiador de arte, Ernest Gombrich existem características que sistematizam os significados e as mensagens transmitidas pela imagem.

Nem a subjetividade da visão, nem o império das convenções, podem levar-nos a negar que tal modelo possa ser construído com o requerido grau de exatidão. O que é decisivo aqui é, claramente, a palavra 'requerido'. A forma de uma representação não pode estar divorciada de sua finalidade e das exigências da sociedade na qual a linguagem visual dada tem curso. (1986, p.78).

A imagem possui uma dinâmica diante de nossos olhos. Muitas características possibilitam a sistematização dos processos de sua construção. Observador e artista constroem uma ação de significados visuais que dão vida à imagem. Nas artes, todo o processo de construção pode variar entre uma realidade ou uma imaginação. Ora as imagens são reais ora elas são ilusórias. Neste sentido, é que se fez durante todo o processo de concepção deste trabalho a junção entre moda e artes plásticas. Uma forma de hibridização de conceitos e características que se mesclam em objetos visuais que podem transmitir algo instigante e, ao mesmo tempo, subjetivo. Assim, há muito, arte e moda têm caminhado juntas. Para a curadora de Arte Contemporânea do Museu de Arte em *Fort Lauderdale*, na Flórida, Ginger Gregg Dugan:

Em muitos pontos ao longo da história, arte e moda compartilharam uma relação simbiótica, na qual cada disciplina inspira, incentiva e compete com a outra. Já na década de 1910, colaborações entre artistas e *couturiers* reforçaram essa conexão, a ponto de diluir criativamente o limite entre os mundos de arte e moda. (2002, p.3).

A moda pode ser, além da expressão individual do *designer*, a própria expressão de um grupo ou de uma cultura. Neste sentido, a similaridade entre arte e moda se faz a partir do momento em que as duas se articulam da mesma maneira, ou seja, tanto artistas quanto designers possuem um mesmo ideal – construir o original, dar forma a um objeto que será admirado e único. Nesta perspectiva, o parâmetro realizado nesta pesquisa entre a arte e a moda surgiu como forma de representação individual e não como uma preocupação semiótica. Este parâmetro se concretiza com a representação formal da roupa através da matriz de gravura, ou melhor, a criação de um objeto tridimensional. Um suporte que foge da bidimensionalidade tradicional.

A sedução pela imagem e pelo objeto construído tanto pela arte quanto pela moda provoca o desejo e a vontade de “experimental”, ou seja, tocar, sentir e imaginar como é ou como foi a concepção e o desenvolvimento criativo com tintas, tecidos, cores, materiais plásticos e formas. Deste modo, as maneiras de se propiciar tais sentimentos podem provocar sensações que se mesclam entre o ódio, a angústia, a maravilha ou, simplesmente, a nada.

Como exemplo, em um vernissage ou lançamento de uma coleção de moda, as expectativas giram em torno do que será apresentado e como será apresentado. Neste contexto, pode-se dizer que a moda possui uma diversidade de representação como as que existem na arte, que possui inúmeras possibilidades de se apresentar e especificar conceitos e significados. Para Félix Guatarri, “os espaços arquitetônicos nos interpelam a todo instante e de diferentes formas, produzindo uma subjetivação parcial que se aglomera com outros agenciamentos de subjetivação”. (1994, p.158). Os lugares, as roupas e os objetos, de uma forma ou de outra, são elementos de representação da subjetividade.

Na possibilidade de estabelecer relações entre moda e arte pode-se perceber que os objetos visuais criados, tanto por um sistema quanto pelo outro, podem propiciar uma comunicação visual. Uma comunicação criada a partir de elementos visuais que possuem significados particulares e que, unidos, constroem

uma série de interpretações. Neste sentido, seria necessário compreender que as formas de apreender e compreender o conceito da imagem e de seus significados é muito particular e se diferencia tanto nas particularidades estruturais quanto nas particularidades conceituais.

Um bom exemplo da união entre arte e moda, seriam os trabalhos do *designer* japonês Issey Miyake, que articula possibilidades inusitadas sem perder o elemento de inspiração, como a instalação apresentada em Florença, na Itália, na galeria vermelha e dourada do *Palazzo Pitti*, em outubro de 1996. Segundo o fotógrafo Irving Penn citado por Laurence Benaim:

O trabalho foi uma das mais modernas apresentações visuais da primeira Bienal de Arte e Moda, cujo confronto transforma-se em guerra de egos. Mesmo imóveis, seus camaleões plissados parecem dançar em pé, em frente aos “preguiçosos” da Orsi. A obra não é aplicada sobre a roupa, ela a revela como uma luz no espaço, sépia sobre o fundo laranja, amarelo elétrico. Uma energia particular se libera. (1999, p. 16).

Issey Miyake é um dos maiores exemplos de designers, cujos trabalhos se mesclam entre as possibilidades reais e subjetivas tanto da moda quanto da arte. Neste sentido, consegue transpor para suas criações expectativas que convergem para construções visuais e imaginárias tanto para quem contempla quanto para quem concebe.

Assim, pode-se perceber que a moda nos apresenta diversas questões plásticas, principalmente na medida em que avaliamos a roupa como ferramenta de expressão, capaz de moldar o corpo, transformar as aparências, seduzir, iludir e, ao mesmo tempo, transmitir mensagens, como na arte cujas maravilhas são criadas e representadas por imagens únicas.



ILUSTRAÇÃO. I. "Issey Miyake Espetáculo de Bodyworks" - 1983.



ILUSTRAÇÃO. II. "Issey Miyake Coursaelet em fios de aço e bronze. (Bodyworks - 1983)



ILUSTRAÇÃO. III. "Issey Miyake Espetáculo de Bodyworks - 1983

Um outro bom exemplo de *designer* que tem aliado em suas propostas de moda o conceito arte é o brasileiro Jun Nakao. Sendo um dos ápices de seu trabalho o que fora apresentado no evento de moda internacional, São Paulo *Fashion Week*, em 2004, denominado “**Costura do Invisível**”, cujas roupas foram confeccionadas em papel vegetal, moldadas em fita crepe e estampadas a laser. O resultado foi um visual irreverente e chocante, principalmente quando estas foram rasgadas. Para o *designer*, “o que restou foi um índice que não pode ser recomposto. A obra deixou de existir, mas a arte perdurou no plano imagético”. Muitos artistas ou designers possuem em suas propostas visuais características bem similares, ou seja, a preocupação em causar alguma sensação no observador. Neste sentido, cada receptor perceberá o que mais lhe chamar a atenção ou, simplesmente, o que lhe causar maior impacto. Neste sentido, as criações possibilitam uma variedade de percepções e posicionamentos críticos tanto para quem cria quanto para quem observa.



ILUSTRAÇÃO. IV Vestido com propostas barrocas. ILUSTRAÇÃO. V Vestido apresentado lúdico

O mais significativo entre todos os exemplos demonstrados acima é que, de uma forma ou de outra, as idéias se assemelham a algo e que podem causar

algum impacto. No trabalho de Issey Myake, por exemplo, a idéia era que as roupas se assemelhassem a origamis e dobraduras. Na concepção de tal desenvolvimento criativo, essa idéia não se perdeu, mesmo sendo grandes esculturas sustentadas por manequins com posições variadas. O mesmo aconteceu com Jun Nakao, ao conceber seu trabalho visual em papéis estampados que possuíam como elemento inspirador, as idéias de arte e, também, os princípios da técnica do origami. A moda pode ser construída através de conceitos e princípios artísticos, sem se perder em efemeridades. É deste modo que temos realizado com os processos da gravura, experimentações de materiais e silhuetas diferenciadas para a construção de objetos que, a princípio, representam apenas roupas esculpidas em plásticos, mas que ao término não se perderão simplesmente num amontoado de materiais e imagens impressas, mas num conjunto de gravuras criadas para roupas. Peças do vestuário não convencionais, mas que poderão propiciar simbologias e aspectos diversificados. Para completar a idéia até aqui sugerida, incorporamos a afirmação da pesquisadora Alisson Lurie, ao dizer que, “a roupa pode transmitir mensagens provocando no outro ou o desejo ou o desprezo”. (1997, p. 19). Portanto, temos a intenção de que seus significados sejam finalizados pelos observadores: pessoas que participarão da construção do próprio sentido artístico dos objetos tridimensionais, interpretando o que percebem e como se sentem diante de algo diferenciado, mas sem nenhuma nobilitação teórica nesta investigação.

1.4 – A criatividade e a matriz

Um trabalho artístico pode apresentar inúmeros ou quase nenhum significado. Cada artista constrói o que melhor lhe condiz ou o que melhor exprimir suas vivências. Os trabalhos artísticos variam de época para época, de artista para artista. Neste sentido o processo criativo é de fundamental importância e é, talvez, um dos momentos mais importantes na criação de uma peça artística. Neste ponto, a artista plástica Fayga Ostrower seria um dos melhores exemplos para explicar uma busca particular para a criatividade:

A atividade criativa consiste em transpor certas possibilidades latentes para o real. As várias ações, frutos recentes de opções anteriores, já vão ao encontro de novas opções, propostas surgidas no trabalho, tanto assim que continuamente se recria no próprio trabalho uma mobilização interior, de considerável intensidade emocional. Nessa mobilização está inserido um senso de responsabilidade. As opções se propõem quase que em termos de princípios, de 'certo ou errado' e, no caso das artes, o quanto custa decidir uma pincelada, a exata tonalidade de uma cor, o peso de uma palavra, uma nota certa, todo o artista bem o sabe dentro de si. (1987, p.71).

Através desta abordagem, a demonstração do quão curioso vem acontecendo a construção poética nesta pesquisa, tem sido parte da experimentação dos processos da gravura e a aplicação de seus resultados visuais na moda, ou melhor na roupa. Nesta dinâmica, os erros e os acertos fazem parte da construção de todo este processo. As imagens, das quais têm ocorrido intensas produções, são uma junção de linhas, formas e cores inusitadas que se mesclam nos tecidos e em outros materiais utilizados para a sua impressão. Nesta perspectiva, pode-se dizer que o objetivo do trabalho foi um conjunto de conceitos artísticos e práticas de moda que, juntas, estimularam, pelo menos de forma particular, o desenvolvimento de algo que fugiu do tradicional da gravura e propiciou a construção de roupas inusitadas.

A criação é um conjunto de ações e atividades que propiciam uma variedade de formas e conceitos. Neste sentido, o homem constrói seu processo e possibilita mudanças poéticas que se articulam entre si moldando algo que propicie sensações. Diante das modificações visuais, a atividade criativa se manifesta em inúmeras situações. O indivíduo criador precisa estar atento às suas expressões particulares. Sua procura por algo que seja inusitado e interessante nunca se esgota. A busca de criatividade faz-se importante a todo o momento ao pesquisador artista. Ainda utilizando os conceitos de Fayga, algumas abordagens devem ser citadas neste trabalho por completarem a necessidade de se compreender o processo de desenvolvimento criativo na pesquisa em artes:

Todo o processo de criação se compõe, a rigor, de fatos reais, fatores de elaboração do trabalho, que permitem optar e decidir, pois, repetimos, ao nível de intenções, nenhuma obra pode ser avaliada. Como obra, ainda não existe. Vale dizer, então, que a criação exige do indivíduo criador que atue. Atue primeiro e produza. Depois, o trabalho poderá ser avaliado com critérios e interpretações. (1977, p. 71).

Esta idéia justifica a compreensão e a atuação incessante do artista pesquisador, que busca em suas criações uma forma de se expressar e conceituar suas análises formais diante dos significados que uma obra pode possuir. No âmbito da criação, a idéia pode surgir de um olhar, de uma vivência ou de, simplesmente, uma conversa. Tantas são as formas de construção e concepção do imaginado que, às vezes, num simples movimentar de lápis, é provável que surja a melhor idéia para uma gravura, um quadro, ou uma roupa. Objetos que, ao serem criados e finalizados, podem remeter a vários significados e percepções estéticos, tanto para quem cria quanto para quem observa. Talvez, para quem cria, o conceito da obra tenha maior consistência e maior significado do que para uma outra pessoa que não tenha participado de todo o processo. Entretanto, o mais importante de todo o fazer criativo artístico é que o objeto poderá proporcionar alguma emoção, alguma satisfação estética, o que se pode chamar o prazer do belo.

1.5 – O inusitado através da matriz

Os elementos de moda em conjunto com a arte podem ultrapassar as formas expressivas de transmitir uma idéia, e propiciar novas maneiras de apresentação e de materialização da beleza. A idéia de se criar um trabalho, cuja finalidade está na concepção de um objeto tridimensional, “roupa” através da matriz de gravura, traz em si um conceito inusitado. Ao sair da tradição e estabelecer uma nova dinâmica ao processo de gravação, instaurou-se uma outra forma de se criá-la aliada aos conceitos de moda. Todas as duas áreas se constroem de forma muito criativa e, muitas vezes, experimental, inclusive o acaso pode acabar trazendo um resultado satisfatório. Na moda ou na arte, alguns

fatores como as formas de apresentação e articulação dos conceitos e da realidade podem contribuir para experimentações ou interpretações únicas.

No sentido geral, a moda está ligada à mera modificação visual de indivíduo para indivíduo e de seu comportamento. Todavia, não se subentende que esteja fadada à aparência ou ao puro egocentrismo. Nesta pesquisa, em particular, a moda é utilizada para que haja a possibilidade de se criar uma outra forma de se expressar através da gravura, utilizando o suporte roupa para a apresentação das matrizes de plástico. Tal aspecto propiciou a construção de um trabalho que trouxe à tona algumas similaridades entre as duas áreas. Na moda existe o conceito de reprodução e construção de peça por peça assinada e criada por seu único idealizador, o *designer*. A gravura, neste sentido, ao ser uma reprodução em série assinada e concebida pelo artista gravador, pode se assemelhar às idéias da indústria de moda. Estas áreas se assemelham, ao possuir em suas bases a idéia de reprodução e um mesmo criador. Tanto uma quanto a outra utilizam máquinas e seus equipamentos para desenvolverem seus objetos visuais com características estruturais específicas.

Mesmo existindo similaridades, as propostas visuais tanto de uma, quanto da outra podem, fundidas, proporcionar outras idéias que fogem do tradicional tanto da moda quanto da gravura. O princípio de tal articulação partiu da imensidão de conceitos que podiam ser articulados entre o fazer e conceber moda e arte numa única espécie de apresentação visual. Num sentido amplo, a moda pode propiciar, através da roupa, sentidos repletos de conotações que, unidos à arte, podem estabelecer diversidades estéticas, caracterizadas por estruturas, cores e materiais. O inusitado nem sempre está na forma como as coisas acontecem ou são construídas, mas na maneira como os resultados são alcançados e atingidos. Estes resultados podem simplificar e desmistificar certas idéias previamente concebidas pelo artista. Um artista que constrói e reconstrói uma forma de significado à sua obra.

Na moda, a criação das propostas visuais pode partir, primeiramente, da necessidade de se atender a uma determinada expectativa, que provavelmente

propiciará indagações, satisfação ou insatisfações. Para o semiótico francês Eric Landowski (1997) o sentido é uma unidade total que constrói ora um ponto de significação ora a sensibilidade da compreensão. A idéia é que de uma maneira ou de outra as possibilidades podem ser construídas e estabelecidas a partir do instante em que se propõe algo a respeito do assunto a ser tratado ou desenvolvido, sendo assim, aceito ou não de maneira clara. Simples ou não, as formas artísticas em conjunto com a moda podem simbolizar ou possibilitar uma variedade de discursos e percepções, cujas formas e estruturas se confundem em apresentações visuais.

O trabalho possibilitou uma dinâmica processual tanto em relação aos resultados propostos quanto em imagens, ou seja, além de toda a criação de peças tridimensionais há a preocupação em pesquisar formas, silhuetas e a impressão de imagens em tecidos. Como a pesquisa gira em torno da utilização de técnicas artísticas aplicadas à moda, o ponto mais significativo e curioso do trabalho é a utilização das matrizes de gravura em finalizações tridimensionais. Tal idéia se deu, primeiramente, a partir do momento em que houve a experimentação de vários materiais que, a princípio, serviriam somente de matrizes para gravura. Tais materiais não possuíam nenhum significado importante para a pesquisa, mas quando, por um acaso, foram sendo recortados e moldados de diversas maneiras, foi-se percebendo que poderiam tomar formas inusitadas e sair de sua bidimensionalidade e serem transformados em propostas objectuais com inúmeros formatos.

Entretanto, mesmo que o mais significativo seja a matriz enquanto objeto tridimensional – roupa – tal objeto passa pelo processo tradicional da gravura, ou seja, as impressões em relevo são criadas, entintadas e testadas, primeiramente, em tecido para, depois, serem moldadas em roupas.

As imagens que foram impressas em tecido partiram da possibilidade de, também, se proporem peças de vestuário com estampas exclusivas que pudessem ser comercializadas e utilizadas no cotidiano. Tal objetivo partiu, exclusivamente, da curiosidade em ver os resultados das gravuras impressas em

tecido, uma outra forma de suporte que, também, foi moldada em modelos de roupas.

As gravuras em si podem possuir a característica de reprodução, mas suas matrizes são únicas, pois cada artista constrói a forma que melhor lhe convier, ou melhor, lhe adaptar. No entanto, nesta pesquisa, as matrizes podem ser, também, reproduzidas como as imagens impressas em ateliê. A pergunta que pode ter relevância em tal sistema criativo seria: Como as matrizes de gravura poderiam propiciar um diálogo artístico na moda? A matriz de gravura perderia suas características artísticas por poder ser reproduzida através de meios industriais de moda?

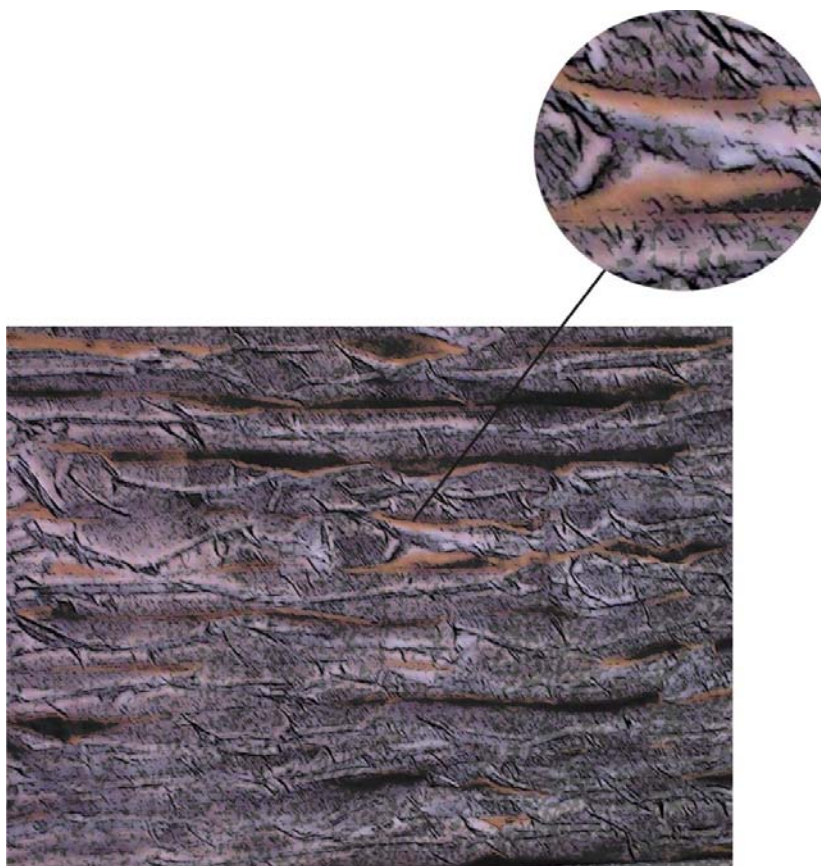


ILUSTRAÇÃO. VI Matriz (Principal) de Gravura com base de papel e fita crepe

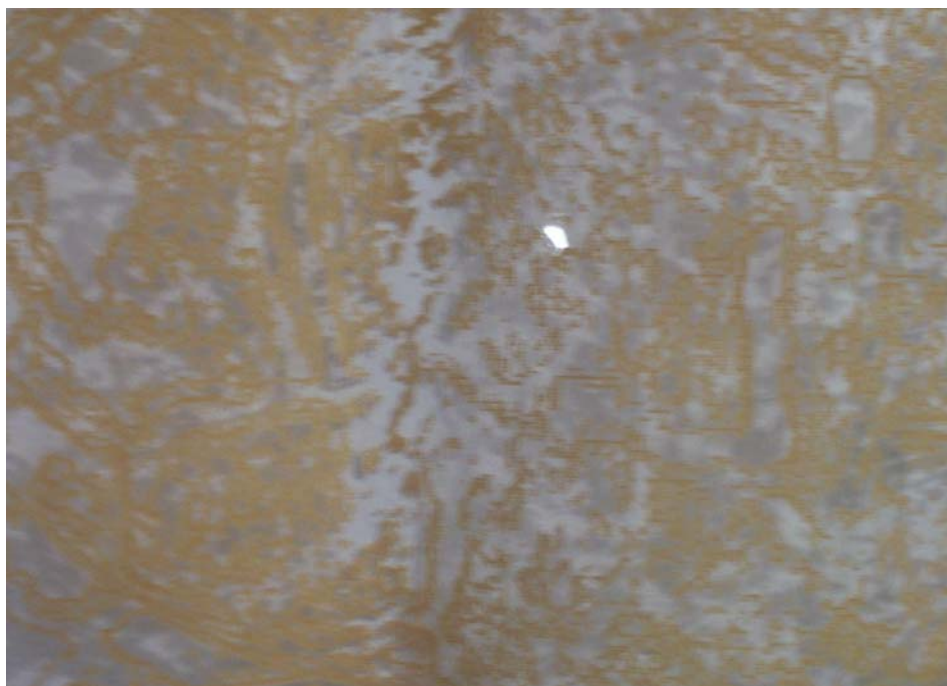


ILUSTRAÇÃO. VII. Matriz de plástico transparente gravada a laser

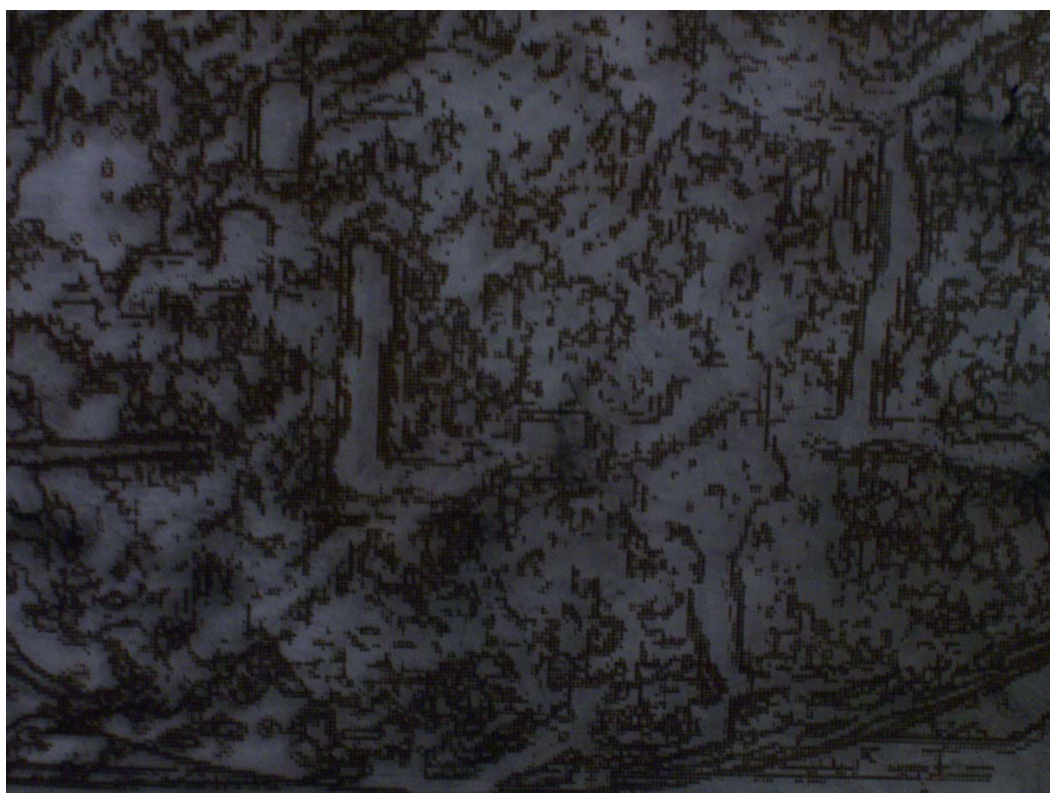


ILUSTRAÇÃO. VIII. Matriz de gravura em plástico, impressa a laser, entintada com pigmentação preta.

1.6 – A construção e a matriz

Os procedimentos utilizados na construção desta pesquisa poética possuem vínculo com a indústria de moda, pois as propostas visuais finais apresentarão elementos de caráter industrial utilizadas nesta área. Além dos resultados a serem alcançados, como fazer com que as roupas de plástico pareçam com verdadeiros quebra-cabeças de matrizes de gravura? Uma outra questão que seria significativa para o trabalho, poderia ser o relato da percepção ou expressão dos observadores diante da observação destes objetos, entretanto não pretendemos realizar esta análise. Talvez pudéssemos realizar algo similar ao que fora apresentado pelo designer Jun Nakao, já citado nesta pesquisa. A expressão dos expectadores foi registrada em seu desfile da coleção “**Costura do Invisível**”, durante o São Paulo *Fashion Week*. Quando as roupas estavam sendo rasgadas, Nakao filmou os olhos e a histeria da platéia ao término do evento. A intenção tinha por finalidade mostrar e utilizar o expectador no desfile de peças do vestuário que fugiu do cotidiano, tanto da própria indústria de moda quanto do tradicional nos eventos de artes plásticas. No entanto, o objetivo principal da pesquisa, até agora abordada, é provocar, primeiramente, possíveis rupturas à tradição da gravura. Os acontecimentos que poderão ou não ocorrer, além dos resultados que esperamos vermos, apenas, na conclusão desta etapa do trabalho, se houver conclusão.

Para que haja maior compreensão de como as roupas foram construídas, os trechos a seguir, contribuem para uma visualização imaginativa dos objetos em forma tridimensional. Inicialmente, a pesquisa partiu de uma matriz cujos materiais utilizados para sua confecção são encontrados em qualquer papelaria, neste caso, a fita crepe e o papelão. Esta matriz é trabalhada de maneira que não possa ser reproduzida novamente, mesmo utilizando os mesmos materiais. A fita crepe é moldada de forma a propiciar linhas indefinidas e tamanhos variados. Nenhuma forma é igual à outra. A matriz passa por um processo de entintagem, cuja primeira impressão é realizada em tecido, para testar o resultado da cor e das

formas construídas. Depois que esses procedimentos são finalizados, as duas imagens criadas – a matriz de gravura e a imagem impressa em tecido – passam por um novo processo de elaboração, ou seja, um processo de manipulação digital de imagens.

Os dois objetos – a matriz de fita crepe e o tecido impresso – são fotografados em máquina digital. A partir desta etapa, as imagens são gravadas na memória de um computador, codificadas em imagens numéricas e redesenhadas em programas específicos de tratamento de imagem, como o *coreldraw*, o *photoshop* e o *kodac EasyShare*, programa da câmera fotográfica digital da *Kodak*, cuja função é converter as fotografias em desenhos. Logo após desta segunda etapa do processo, as imagens são repassadas para um programa especial, ou seja, uma máquina a laser, cuja função é aplicar imagens em diversos materiais. O resultado conseguido através do equipamento se assemelha às incisões em alto e baixo relevo de xilogravuras e são aplicadas em materiais de polietileno. Quando tais imagens são finalizadas, ou seja, passa-se por este processo, estas são entintadas em ateliê de gravura e impressas em tecido, novamente.

Para justificar melhor o porque de algumas utilizações visuais e formais neste trabalho, os artistas que agora serão apresentados, como o norte-americano, Jim Dine e os brasileiros Mário Ramiro e Maria Bonomi serviram de inspiração para que todo o processo fosse construído. Além disso, estes gravadores utilizam técnicas e procedimentos que fogem das tradicionais técnicas da gravura comprovando que tudo que se criou nesta pesquisa de poética possui sua relevância.

Os dois primeiros artistas e pesquisadores realizam experiências com materiais e equipamentos eletrônicos para criarem suas imagens. Todos os dois rompem com a tradição tanto da estrutura de ateliê de gravura, quanto com as técnicas tradicionais, construindo, então, possibilidades visuais contemporâneas. Dine, em suas imagens impressas, propõe a hibridização de técnicas e materiais para a criação de suas peças. Seu trabalho é uma recriação da “natureza-morta”

diante de uma câmera digital postada em um estúdio na própria galeria. Depois de pronta a foto, a câmera digital que está conectada a uma estação de computadores envia a imagem para a tela e, dali, se retira um diapositivo (um filme positivo). Neste momento, o artista intervém com inscrições na imagem e, depois, as imprime digitalmente em impressoras especiais.

O resultado é uma miscelânea de fotografias, pintura ilusionista impresso sobre lona e em série. Além disso, todos os mecanismos de computação gráficos e meios de reprodução tecnológica traduzem a expressão contemporânea artística, cujo objetivo tem sido hibridizar formas, idéias e equipamentos para a construção de algo inusitado. O trabalho de Jim Dine se distingue, em muito, por utilizar em uma mesma matriz várias técnicas de representação para a criação de uma única matriz ou até uma única peça visual.

Mário Ramiro também realiza a hibridização de materiais e técnicas cujas variações de idéias se mesclam em imagens exclusivas. O trabalho em que nos apoiamos para explicar a concepção artística, desta pesquisa é a série de fotogramas apresentada na exposição “PANORAMA DA ARTE BRASILEIRA”, de 1995, que ocorreu no Museu de Arte Moderna de São Paulo, e que lhe estimulou a dar continuidade em um curso de mestrado na Alemanha. A obra é uma mistura de cores, efeitos e utilização de equipamentos especiais para a criação das imagens. A técnica utilizada possui como base uma fonte de raio laser para registrar emanações invisíveis de calor sobre o suporte de papel colorido. O resultado é o registro de emanações energéticas de calor de um corpo vivo, transferidas para os suportes coloridos. Tal trabalho merece destaque por ser uma proposta de gravura tecnológica cujo objetivo não se fixa, somente, na produção da imagem, mas na matriz criada e o seu resultado visual.



ILUSTRAÇÃO. IX Lasergrama, A Queda, 1995 112 x 85cm

A relação feita com os dois artistas acontece pela idéia da própria hibridização de conceitos e técnicas que fogem da tradição. O que torna mais significativo, ainda, é a não utilização dos equipamentos tradicionais da gravura como goivas e formões. A matriz passa a ter, também, uma relevante importância, pois são propostas visuais únicas cuja finalidade pode ir além de sua significação de apenas objeto de impressão. Na contemporaneidade, a expressividade artística

está livre de regras e requisitos formais para a produção plástica. Neste sentido, muitos outros artistas têm se utilizado da idéia de hibridização para suas produções visuais. Entretanto, outros ainda utilizam as tradições em seus trabalhos, mas com formas de apresentações diferenciadas.

Outro trabalho que também nos serviu como suporte para embasamento desta pesquisa, foi o da artista Maria Bonomi, que faz da matriz de gravura um objeto de significativa expressividade visual, e interativa. Ela trabalha com a técnica da xilogravura e a constrói em proporções gigantescas para serem apresentadas em espaços públicos. As matrizes parecem ser grandes esculturas expostas em espaços variados, e sua finalidade não é, simplesmente, mostrar a imagem impressa ou gravada, mas a própria matriz em contato com o cotidiano e as pessoas. O trabalho em que nos apoiamos para a criação de nossas propostas visuais é a instalação na Estação da Luz, em São Paulo, 2004, em que as matrizes ocupavam as paredes de todo o espaço físico aproximando os observadores da arte. Neste sentido, a artista proporcionou um novo processo de apresentação da gravura. O seu trabalho além de ser um híbrido de técnicas e rupturas ao tradicional da gravura, pode proporcionar uma nova experimentação visual dentro dos espaços urbanos. Entretanto em nenhum momento haverá a pretensão de apresentar como a arte pode conceber novas abordagens e sentidos aos espaços ou aos expectadores. O que pode ser observado, de maneira clara, é que os gravadores escolhidos para esta pesquisa utilizam a gravura estabelecendo novas relações artísticas com o mundo e rompendo com o que já existe. Aqui utilizamos o filósofo Baumgarten, para entendermos a sensação de êxtase proporcionada pela arte:

Eu sou estimulado quando minha sensação exterior é clara; eu me estimulo quando começo a experimentar tal sensação. Se em um indivíduo sadio as sensações possuem cada uma seu grau habitual de clareza, diz-se que este indivíduo é dono de si mesmo. Se para um indivíduo certas sensações são tão vivas que obscurece consideravelmente todas as outras, este indivíduo é transportado para fora de si mesmo[...]O estado de quem é transportado para fora de si mesmo por suas sensações é o êxtase (visão, alteração da alma, arrebatamento da alma). (1993, p. 71).



ILUSTRAÇÃO. X Matriz de Gravura em massa corrida



ILUSTRAÇÃO. XI Gravuras de massa corrida

Para cada artista escolhido nesta pesquisa, a exteriorização de suas sensações se faz sem nenhuma seqüência de regras ou padrões formais. Como explica o autor, citado acima, o indivíduo é estimulado a pensar seu mundo e suas formas de representação, através do que lhe causar maior prazer. Destarte, todos os três artistas plásticos apresentados criam a gravura, mas sem se repousarem na tradição. Já os *designers* aplicam em suas construções de moda, uma estrutura visual com significados estéticos e artísticos que saem da categoria de, apenas, mercadoria e passam a ser objetos com preocupação conceitual e plástica. Neste sentido, suas propostas plásticas possuem uma dinâmica na construção visual, cujos resultados variam. Os trabalhos descritos até agora possibilitam uma infinidade de formas de expressão e construção de outros espaços de discussão, que não deixam de ser objetos com aspectos artísticos e que transmitem um algo particular.

CAPÍTULO II

2.1 – Das Representações às Criações

Algumas áreas de metodologias muito específicas e que estabelecem sensações variadas, através das experimentações com materiais, conceitos ou formas, podem articular e conceber distintos olhares. Esta descrição define, em parte, alguns resultados que obtivemos ao longo desses meses. As propostas visuais fogem completamente dos resultados das técnicas tradicionais da gravura, mas que não deixam de sê-las, mesmo com a montagem tridimensional das matrizes como elementos do vestuário.

A todo o momento imaginamos construir objetos que tivessem uma ligação com a indústria da moda. À medida que debruçávamos sobre as possibilidades, a imaginação se mesclava a diversidades de materiais e formas simples ou inusitadas. A cada idéia que surgia, o caderno de artista era aberto para uma nova anotação, ou comentários que completassem a vontade de criar algo que suprisse a forma particular de me expressar. O caderno do artista foi uma proposta sugerida pelo professor orientador, pois a cada processo experimentado ou pensamento, fazia-se necessária a anotação no diário, o que complementaria o estudo criativo desta pesquisa. Tudo era descrito cuidadosamente e as imagens arquivadas, além de uma série de conceitos e sugestões de alguns alunos da disciplina “Produção Artística na Contemporaneidade” a respeito do conceito de gravura e suas técnicas. Para demonstrar a importância deste diário, as imagens, abaixo, são uma amostra do que fora experimentado no ateliê.

As imagens foram uma das primeiras gravuras criadas no início das experimentações de técnicas. A primeira fora concebida da maneira tradicional da calcogravura, com a utilização de ácidos e ponta seca. Já a segunda foi construída em fórmica e entintada da mesma maneira que a xilogravura. A diferença da segunda gravura se prende à utilização da gravação a laser, sendo esta uma das primeiras matrizes criadas com o equipamento. Entretanto nenhuma

destas criações nos prendia a atenção no início. Nesta fase tivemos que nos deparar com a criação de outras imagens que resultassem em propostas interessantes.



ILUSTRAÇÃO. XII. Gravura em Metal – Prédios Urbanos

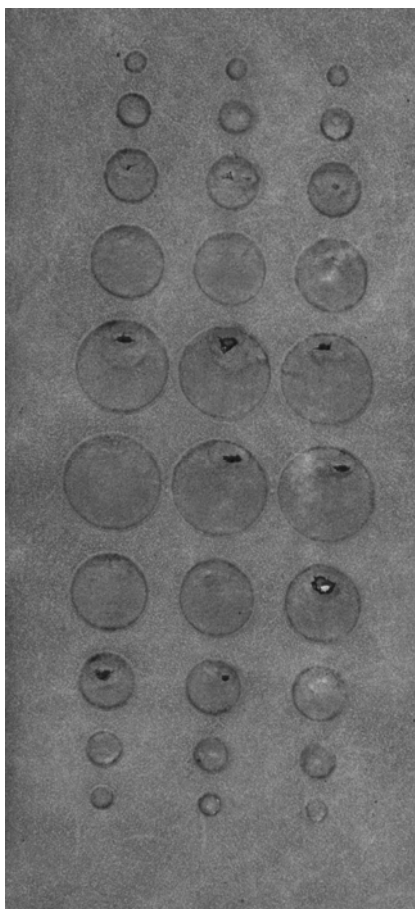


ILUSTRAÇÃO. XIII. Gravura em fôrmica - Bolhas

A pesquisa imagética, ou melhor, de formas, materiais e imagens foi uma constante neste trabalho, pois além de termos que propor algo inusitado com as matrizes de gravura, as imagens precisavam possuir, também, este caráter. Com a dúvida em relação ao tipo de proposta visual a criar é que surgiram as formas arredondadas, ovais e elípticas. Esta segunda fase das experimentações visuais possibilitou-nos que muitas experiências fossem realizadas. Metal com tinta automotiva, madeira, vidro, foram alguns dos vários materiais utilizados para que obtivéssemos o melhor resultado criativo. Nesta etapa as imagens foram criadas já através de *softwares* de desenho como *corell-draw* e *photoshop*. A série concebida foi denominada de “**Flutuantes**”, devido aos formatos e a delicadeza das linhas.

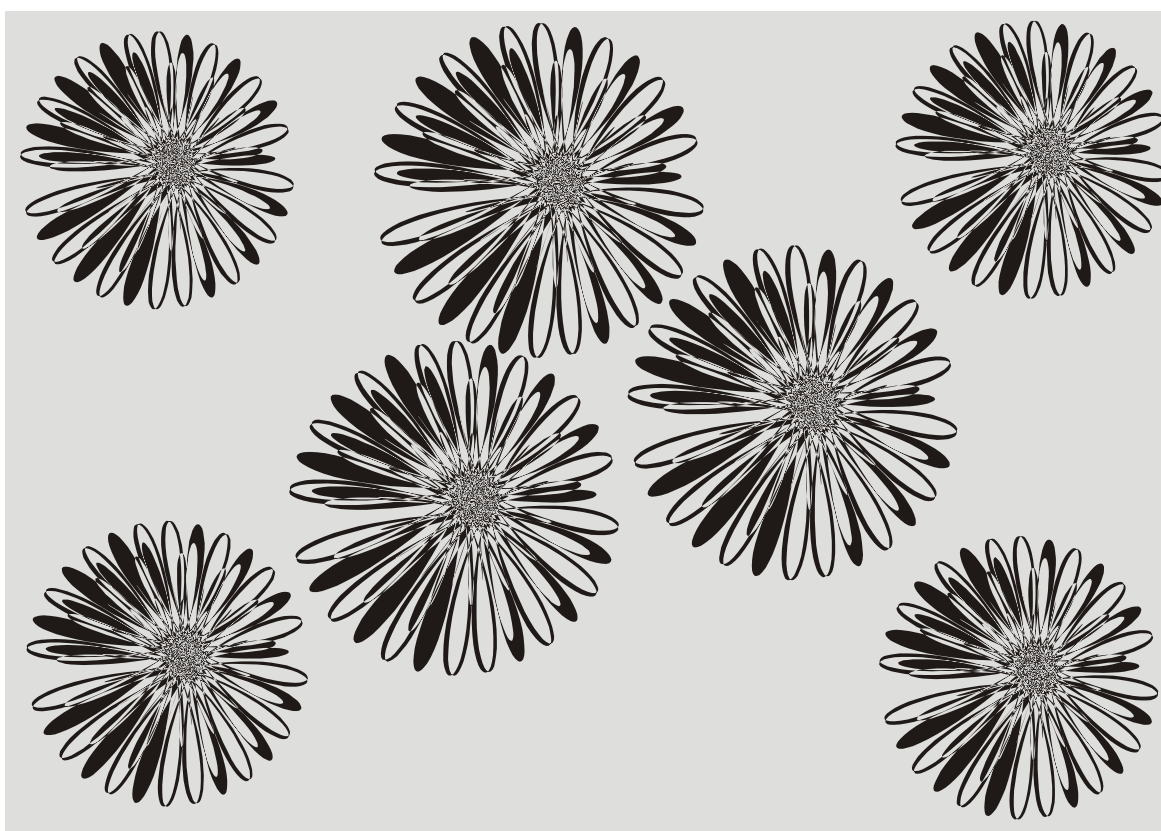


ILUSTRAÇÃO. XIV. Flutuantes I



ILUSTRAÇÃO. XV. Flutuantes II



ILUSTRAÇÃO. XVI. Flutuantes III

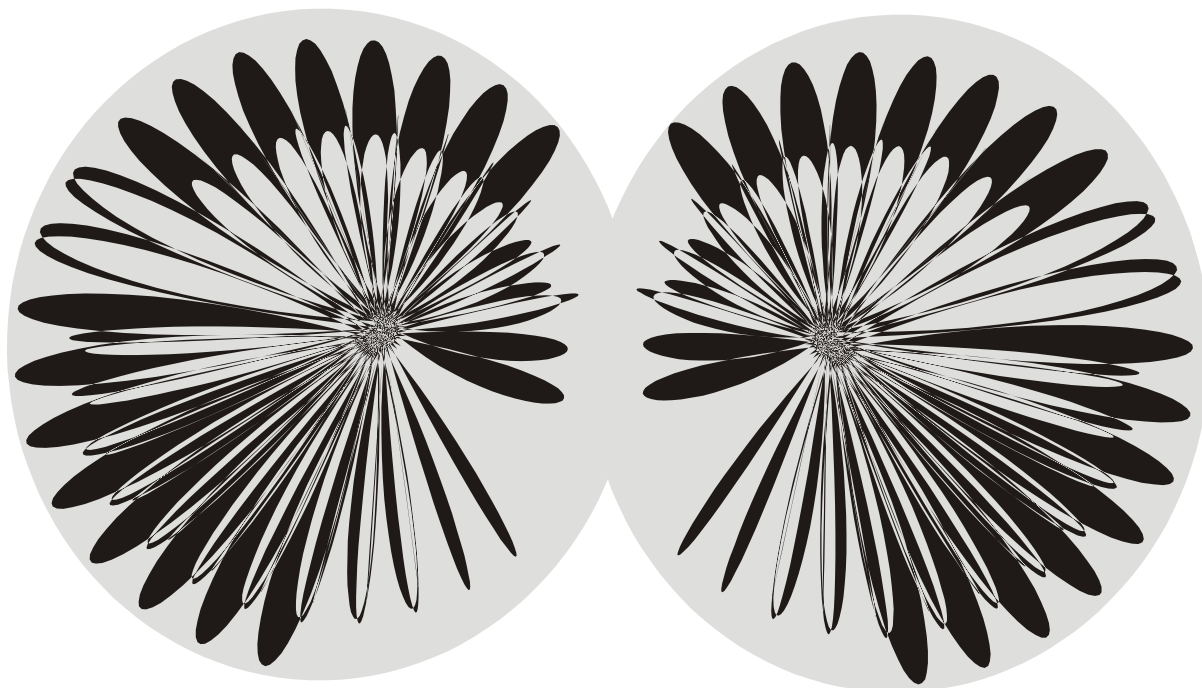


ILUSTRAÇÃO. XVII. Flutuantes IV

A série deu o início, por completo, às impressões a laser. As imagens aqui apresentadas foram todas manipuladas e tratadas nos *softwares* já especificados acima, para que os resultados a laser, nos suportes almejados para teste, ficassem de acordo com o que esperávamos, ou pelo menos, imaginávamos. Neste contexto, é que relacionamos o trabalho aos já citados gravadores no primeiro capítulo, Mário Ramiro, Jin Dine e Maria Bonomi, que experimentam novos materiais e outras técnicas para que suas criações não se pareçam com o tradicional. Todos os três artistas, de uma forma ou de outra, concebem criações que proporcionam resultados que não deixam de ser gravura. Mesmo que seus trabalhos ocorram longe dos ateliês, as propostas visuais são condicionadas a se manterem gravuras. As técnicas são as mais variadas: computadores, laser, massa corrida; todas as possibilidades são experimentadas, de maneira que as imagens proporcionem olhares diversificados.

Caminhando, ainda, no sentido da relação que criamos neste trabalho com outras áreas e experimentos, cujas características se mesclam entre arte, moda e design, podemos citar outros exemplos. Pessoas que propiciam outras variações estéticas através da hibridização de conceitos que condicionam tanto olhares quanto experimentações diversificadas.

Um desses exemplos são dos Irmãos Campana, que trabalham a junção de áreas tão específicas e, ao mesmo tempo, tão abrangentes que, de uma forma ou de outra, sustentam o poder fascinante da concepção de objetos que possuem, arraigados em si, não somente, a diferenciação de materiais ou formas, mas de conceitos estéticos. Assim, os materiais utilizados e as formas construídas adquirem, através do olhar do observador e de, principalmente, quem cria, um outro significado. Significado que está relacionado à subjetividade artística, ou melhor, a uma outra maneira de se expressar através das cores e das silhuetas dos objetos.

As imagens abaixo representam um dos trabalhos que fogem da característica especificamente de funcionalidade. Os objetos são elementos que proporcionam experimentações dos olhares e das percepções pessoais de cada receptor. Apesar de os irmãos serem designers, seus trabalhos possuem características artísticas desde a sua elaboração até a concepção final.



ILUSTRAÇÃO.XVIII. Poltrona Jardim Garden hose chair(1995)
Material: mangueira plástica e ferro cromado.
Medida: 90x60x60cm. Manufatura Studio Campana - Foto: Andrés Otero



ILUSTRAÇÃO.XIX. Cadeira Vermelha Armchair (1993) Material: ferro Cromado e fios trançados de algodão tingido. Medida: 80x80x60cm. Manufatura Studio Campana - Foto: Andrés Otero



ILUSTRAÇÃO. XX. Sobrevestido da linha Rope criado pelos Irmãos Campana para H. Stern

Todos estes objetos foram concebidos de forma a propiciar algo original e que, ao mesmo tempo, representam a realidade de forma muito particular. Os dois primeiros objetos foram concebidos a partir de uma pesquisa em *brechós*, feiras-livres e no próprio cotidiano dos irmãos, Fernando e Humberto Campana. Toda a construção criativa do trabalho partiu de uma compreensão do conceito aplicado a seus projetos e suas experiências visuais e formais. Já o terceiro objeto, um sobre-vestido criado para a marca H'Stern, surgiu da idéia de se construírem jóias com características nacionais utilizando materiais e formas diversas, em que design e arte estivessem aliados. Nesta relação é que descrevemos nosso trabalho como a representação de nosso relacionamento com o que percebemos e como articulamos o nosso cotidiano a algumas características artísticas.

Entretanto, não podemos esquecer-nos que alguns destes exemplos são apenas uma demonstração de como a criatividade alia conceito, pesquisa e a preocupação em dar vazão às idéias com a utilização de materiais diferenciados e a união dos conceitos de design e arte. Os significados vão mais além do que entendemos por elementos de decoração ou adorno. São objetos com características artísticas e estéticas muito específicas. Seguindo esta linha, outro exemplo que relacionamos à pesquisa e que alia arte juntamente com a moda, é o do *designer* de origem cipriota, Hussein Chalayan. Seus trabalhos possuem uma preocupação em destacar as experimentações estéticas baseadas em criações inusitadas e que, de uma forma ou de outra, questione ou apresente propostas que se relacionam com o cotidiano. As imagens, a seguir, referem-se à apresentação performática de um desfile da coleção de inverno de 2000, cujo objetivo foi mostrar a roupa não somente com a função de proteção ou de pudor, mas a idéia de multi-funcionalidade em que a saia ou qualquer outra peça da coleção pudesse ter outras funções e ao, mesmo tempo, fosse objeto de desejo e contemplação. Parece estranho, mas a idéia pode remeter a vários significados e, além disso, aos olhos de quem cria, pode ultrapassar a criatividade. A roupa neste contexto é um elemento de emoção. Para McRobbie o trabalho de Chalayan é muito particular:

É uma moda de idéias ou design que realça a importância da experimentação e inovação. Considerando completa liberdade criativa e a licença para experimentar é possível somente quanto ao esforço do estilista não é influenciado por exigências do mercado, faz sentido que este tipo de designer esteja alheio ao grande negócio da moda. Como resultado, esses designers alinham-se com o fino e as artes de performance, gabando-se de prover liderança ao resto do mundo da moda. (1998, p. 48).

Muitos trabalhos de moda possuem como característica principal a preocupação com o não convencional, apesar de, às vezes, existir a intenção de mostrar a sensibilidade do *designer* através da roupa ou de qualquer objeto que possua em si particularidades muito específicas. Neste sentido, a arte é um elemento que se faz presente e alicerça em grande parte dessas propostas visuais cujas formas, materiais e conceitos se materializam. A roupa não é vista simplesmente como elemento de proteção ou diferenciação. Este objeto significa muito mais do que puramente decoração. Sua representatividade simboliza o corpo em sua forma de ser e parecer no mundo. A roupa-arte pode ser um objeto que propicia o fascínio e a representação de um outro olhar diante da vida e de sua realidade.



ILUSTRAÇÃO. XXI. Coleção Arquitetura, outono/inverno 2000 – performance cuja saia de madeira surge de um objeto do cotidiano - uma maleta.



ILUSTRAÇÃO. XXII. Desfile performático, cenário e adereços completando o significado de sua coleção

Nas artes plásticas as construções criativas se exteriorizam a todo instante, seja na valorização das formas, seja nas cores ou nos significados simbólicos. A criatividade pode estar presente em seus maiores sentidos, ou seja, o relacionar, o ordenar e o configurar. Na busca por algo que traga uma possível originalidade, as idéias e as imaginações se distinguem, pois da subjetividade pode-se trazer uma realidade, racionalizada por um sistema de significados lógicos e claros. Com uma variedade de conceitos reais em paralelo com subjetividades advindas da imaginação, é possível afirmar que o ato criador ou o processo criativo constroem uma particularidade. Particularidade na forma da extrapolação, da experimentação e da percepção, ações que, também, contribuem para que o conceito de criatividade seja amplo. No entanto, podem existir algumas variações na forma de se possibilitar algo criativo. Para Ostrower, muitas são as formas para um processo criativo não surgir apenas ao acaso:

As formas de percepção não são gratuitas nem os relacionamentos se estabelecem ao acaso. Ainda que talvez a lógica de seu desdobramento nos escape, sentimos perfeitamente que há um nexos. Sentimos, também, que de certo modo somos nós o ponto focal de referência, pois ao relacionarmos os fenômenos nós os ligamos entre si e os vinculamos a nós mesmos. Sem nos darmos conta, nós os orientamos de acordo com expectativas, desejos, medos, e sobretudo de acordo com uma atitude do nosso ser mais íntimo, uma ordenação interior. Em cada ato nosso, no exercê-lo, no compreendê-lo e no compreender-nos dentro dele, transparece a projeção de nossa ordem interior. Constitui uma maneira específica de focalizar e de interpretar os fenômenos, sempre em busca de significados. (1994, p. 9)

A criatividade pode ser propiciada de muitas maneiras, sejam elas no acaso ou não. O interessante na infinidade dos conceitos aplicados à criatividade é que, de uma maneira ou de outra, as concepções de objetos e imagens artísticas se concretizam com significados intrínsecos às formas estabelecidas para os elementos construídos. Estes significados podem ser imaginados e concebidos através da expressão criativa. Assim, nesta expressão podem transparecer valores pessoais ou não.

A partir deste processo, percebe-se que cada pessoa, um artista ou qualquer outro indivíduo do cotidiano está repleto de características dinamizadoras

que dão suporte para a construção de algo criativo. Entretanto, não se deve confundir criatividade com necessidade, pois construir, por exemplo, uma ferramenta para a melhoria de um processo fabril, para ser aplicada puramente como fonte de agilidade a um processo específico, não significa necessariamente criatividade. Todavia, quando se está diante de algo que partiu de uma realidade percebida, e depois, construída de forma a propiciar um outro jeito de ver o mundo e suas realidades, talvez, sim, a criatividade não teria a especificidade de funcionalidade, mas um caráter artístico.

O processo que dinamiza um mecanismo criativo pode estabelecer-se de várias maneiras. Nessa construção, cuja criatividade é uma das âncoras na concepção do inusitado, é possível determinar que o ritmo dado aos procedimentos da pesquisa poética estabelece o diferencial no mecanismo de concepção artística. Esta concepção pode partir das práticas intrínsecas ao ser humano, o sentir e o perceber aquilo que o norteia e o faz pensar. Aqui, faz-se interessante a colocação de Merleau-Ponty a respeito do sentir:

O pensamento objetivo ignora o sujeito da percepção. Isso ocorre porque ele se dá ao mundo inteiramente pronto, como meio de todo acontecimento possível, e trata a percepção como um desses acontecimentos. Por exemplo, o filósofo empirista considera um sujeito X prestes a perceber e procura descrever aquilo que se passa: existem sensações que são estados ou maneiras de ser do sujeito e que, a esse título, são verdadeiras coisas mentais. [...] a percepção não se apresenta como um acontecimento no mundo ao qual se possa aplicar, por exemplo, a categoria de causalidade, mas a cada momento como uma re-criação ou uma re-constituição do mundo. (1999, p.279).

Tomando a idéia do autor como um princípio no processo da concepção criativa, é possível estabelecer que o sentir e o perceber o mundo se fazem fundamentais na dinâmica artística. Entretanto, tanto a forma de expressar-se quanto a forma de construir se realizam através desta percepção, ou seja, da sensação de ver o mundo e a natureza em suas plenitudes. Contudo o processo de construção artístico se realiza porque se está diante de um fato em que arte e vida caminham juntas. Nesta abordagem, a arte, talvez, não possuiria uma significação plena se não fosse considerada ação através do viver. Mais uma vez

se faz relevante a consideração da artista Fayga Ostrower (1994) a respeito da concepção do processo criativo, ou seja, o trabalho está diretamente ligado às experiências reais.

Neste ponto, é perceptível que o criar está completamente interligado ao aqui e agora, pois a realidade é uma ferramenta para a expressão visual. Pode-se dizer que o fato de se fazer arte implica na experiência de mundo e a forma particular de percebê-lo. A arte poderia ser considerada como o princípio à expressão e percepção do mundo com toda a sua natureza. A variedade no fazer artístico é tamanha, que às vezes, se constitui num verdadeiro conjunto de propostas inusitadas, contraditórias, estranhas ou, simplesmente, boas. Pode-se dizer que o processo do fazer e estabelecer a arte requer não somente experimentar, mas muito mais que isso, perceber-se no mundo e conhecer-se através deste mundo. Neste sentido, o processo criativo não é somente a extrapolação do experimental, mas a forma como o próprio criador pode se ver na sua realidade e inserir-se na realidade do outro. Um outro que completa a dinâmica do processo da construção artística.

A idéia que parte do perceber e do viver a realidade contribui para um processo criativo mais amplo e variado, que concebe uma análise da própria forma de entender o mundo em que se vive. Percebe-se que, além de toda a elaboração artística, há ainda o olhar e o compreender o que se vê, analisando como essas ações podem atribuir valores significativos ao processo particular criativo. Toda a concepção desta ação é constituída de propriedades reais e que, possivelmente, sistematizam um processo de elaboração particular.

Esta particularidade faz com que o ser humano procure incansavelmente formar idéias que se configurem em sistemas de significações que possam transmitir informações ou qualquer outro sentido. Assim, se faz necessário lembrar que todo o processo criativo se estabelece através das possibilidades que se experimenta ou se prioriza no decorrer da construção artística. Aqui, de certa maneira, a criação e o criador possuem similaridades que vão se formando juntas desde o início do processo criativo, cuja finalidade pode propiciar algo que se

estabeleça diante de observadores. Neste sentido, algumas idéias podem contribuir para a compreensão do processo criativo como uma busca por significados e expressão, como assinala Fayga:

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com os outros seres humanos novamente através de formas ordenadas. Trata-se, pois de *possibilidades*, potencialidades do homem que se convertem em *necessidades existenciais*. O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenado, dando forma, criando. (1994. p. 9-10).

Ao se deparar com a necessidade de expor o que pensa, o artista se coloca numa posição, também, de formador de idéias. A partir do ato de criar, há o estabelecimento de significados e a formação de uma comunicação entre quem cria e quem observa, pois, no processo artístico, a dinâmica se estabelece com as possibilidades visuais propiciadas.

2.2 – Da percepção ao processo

Nas artes plásticas o desenvolvimento criativo pode partir do ato de simplesmente perceber a natureza ou qualquer situação cotidiana. A criatividade é, por si só, uma idéia vasta e muito ampla. Seus conceitos condicionam uma série de propostas que podem contribuir para enaltecer o cotidiano. Apoiando-se em autores, como a artista plástica Fayga Ostrower e o filósofo Merleau Ponty este segundo capítulo possui como cerne de discussão o processo criativo desta pesquisa na área da gravura apresentada à linha de poéticas visuais do “Mestrado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais”.

Durante toda a construção do trabalho, existe uma preocupação em criar possibilidades que saiam da condição bidimensional e sejam formas tridimensionais. Formas que sejam semelhantes às roupas. Roupas não

convencionais, não usáveis. Portanto, objetos que tragam arraigadas em si características que possam ser pensadas e percebidas de outras maneiras. Maneiras que possibilitem remeter a significados variados. Significados que se mesclam entre a arte e a moda.

Os objetos que vêm sendo construídos na pesquisa têm propiciado algumas discussões instigantes a respeito da gravura contemporânea. Neste sentido, é que nos apropriamos de certos conceitos, como moda, para a construção de outras possibilidades visuais nas artes plásticas, mais especificamente nas técnicas de gravura.

Toda a elaboração deste trabalho partiu do princípio das experimentações de materiais. Experimentações estas condicionadas pela apropriação da tecnologia de ponta utilizada em alguns setores da indústria de moda e que, nesta pesquisa, foram direcionadas às técnicas de gravura, em específico, a técnica em relevo. Essa tecnologia é denominada de *RangeScan*, o mesmo nome da indústria fabricante e com particularidades bem inovadoras tanto para a área de moda quanto para outras áreas.



ILUSTRAÇÃO XXIII. Equipamento a laser.



ILUSTRAÇÃO XXIV. Equipamento ligado.

O mais interessante em todo o trabalho está na idéia da repetição que pode ser dada pelo equipamento utilizado. A possibilidade de se gravar, repetidamente,

a mesma imagem com este aparato eletrônico é muito similar ao da gravura. A única diferença está nos procedimentos técnicos, pois a gravura tradicional acontece de forma manual e com longa duração enquanto que com o laser o processo de gravação dos materiais acontece de forma muito rápida e com a utilização de *softwares* específicos, como *corelldraw* e o *photoshop*.



ILUSTRAÇÃO XXV. Equipamento imprimindo(1)

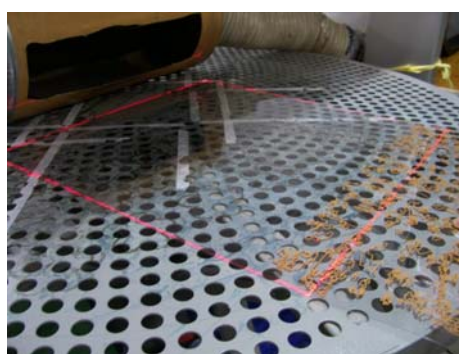


ILUSTRAÇÃO XXVI. Equipamento imprimindo(2)



ILUSTRAÇÃO XXVII. Equipamento em fase final de impressão (3)

Cada etapa, cada acaso, cada resultado faz parte de um conjunto de experiências tanto em desenhos digitalizados quanto em materiais. A poética desta pesquisa pode se concentrar em uma variedade de assuntos, como

padrões, alta tecnologia e outros. Estes assuntos podem ou não vir à tona durante todo o instante na concepção de cada peça impressa, ou melhor, cada matriz que todos os dias vêm-se se criando. Deste modo, antes de dar início à descrição completa de todos estes processos de criação nos deteremos, rapidamente, em alguns conceitos que guiarão a compreensão da utilização de certos recursos neste trabalho.

O homem é por si só um ser imaginativo. Ser que constrói e reconstrói várias idéias. Este percebe e, se percebendo, percebe o outro. Um outro possuidor de características únicas como você, nós, ou qualquer um, que possui diversidades e especificidades. A criatividade, ou melhor, a forma como é apresentada ora em objetos ora em ações pode ser uma maneira de o ser humano se mostrar e se perceber no mundo. Se considerarmos como na idéia da fenomenologia em que o relato do mundo se faz através da vivência e da experimentação (PONTY, 1999) seria possível, então, compreendermos que o homem em suas estruturas cultural e social se expressa e se manifesta de várias maneiras.

Nesta abordagem, para que a criatividade aconteça de forma a propiciar algo original e “fascinante”, faz-se necessária a apresentação de um processo de criação. A organização das idéias, conceitos, imagens, formas, materiais, ou seja, todo um mecanismo de etapas que propiciará o alcance de resultados. Neste contexto é que descrevemos um esquema que fora construído para a criação e concepção das matrizes de gravura.

a. A percepção

Gravura + laser + moda (roupa) = imagens em alto-relevo. Para o autor de “**A Fenomenologia da Percepção**”, citado anteriormente, a idéia de percepção está relacionada ao mundo real e suas relações com o homem. Assim, a utilização da ferramenta a laser, que em cotidiano de trabalho, é utilizada nos acabamentos de produtos de moda, foi um equipamento adaptado para a concepção na

impressão das matrizes de plástico. Destarte, pode-se entender que o equipamento foi, apenas, um facilitador que, de maneira simples, contribuiu para o desenvolvimento dos resultados diferenciados nas técnicas de gravura.

b. O equipamento

Laser (maquinário pesado e com alto poder de incisão em materiais variados). Como já fora dito, *RangeScan*, equipamento de alta tecnologia, e que pode produzir uma mesma imagem várias vezes, concebeu uma diversidade de propostas visuais em uma considerável quantidade de materiais. Desta forma, pode-se perceber que desde o início o conceito da gravura não se perde, pois as imagens impressas a laser, continuarão tendo a característica de repetição, como acontece na produção das tiragens em gravura. Mesmo com todo o aparato industrial a característica do trabalho reside na idéia da criação e reprodução de imagens em materiais plásticos rígidos e que se assemelham a matrizes de gravura, sendo estas adaptadas a roupas.

c. A moda

Roupas e formas se mesclaram para a concepção de objetos tridimensionais. Este fenômeno é um conjunto de significados e significantes que se misturam à medida que novas transformações se estabelecem no cotidiano. Essa idéia de transformação e hibridização tem ocupado espaços nas reflexões entre artistas e intelectuais, inclusive, em estruturas sócio-industriais. Neste sentido, é que a idéia de moda foi somada a este trabalho, podendo proporcionar outras formas de expressão e discussão. Assim, é que na união entre moda e arte pode-se perceber que as diferenças estão não somente em criar outros olhares, mas na concepção de objetos que podem propiciar sensações e percepções diversas.

d. A seleção de Materiais

Madeira, vidros, couro, borracha, metal e plásticos todos estes materiais com espessuras variadas e cores das mais diversas possíveis, foram testados como suporte para gravação a laser. Na medida em que se utilizava um material os resultados obtidos eram anotados e fotografados. Entretanto achávamos que faltavam algumas especificidades estéticas como subjetividades e encantamento. Neste sentido, para que tal questão seja compreendida, citamos a doutora Rosane Preciosa (2005, p. 70), em que “diante de um objeto estético, o importante é estar aberto à potência que aquele objeto singular tem de produzir algo em nós profundamente transformador, desformatador, que rasgue nossas vestes habituais e rasure nossas frases feitas”.

A questão não está, simplesmente, no ser ou estar bonito, belo, mas numa relação de construção da identidade visual do trabalho. Foi atendendo a preocupação em construir algo particular e, ao mesmo tempo, especial, que a idéia de criar roupas surgiu dando um aspecto mais inusitado à pesquisa. Deste modo, despadronizar-se era correr riscos, ou seja, extrapolar o conceito tradicional da gravura representado pela bidimensionalidade das imagens impressas, era observar um universo de possibilidades sedutoras e, ao mesmo tempo, intrigantes. Neste sentido, é que a construção do trabalho figurou-se exatamente na ruptura de alguns padrões artísticos. Assim é que a arte tem como objetivo não apenas representar o mundo, mas reinventá-lo, dando possibilidade ao imaginário.

e. As imagens

A princípio seriam imagens geométricas, pois pensamos em relacionar toda a pesquisa à idéia da arte óptica; daí a inspiração nos trabalhos dos artistas plásticos Ivan Serpa e Victor Vassarely, período em que criamos a primeira série imagética denominada: “**Flutuantes**”, já apresentada no primeiro capítulo.

Todavia outros rumos foram tomados à medida que a prática em ateliê de gravura se desenvolvia. No início, as geometrias pareciam simples. Entretanto, com os testes a laser ficou nítido que estas imagens não produziram resultados visuais interessantes. Algumas das possibilidades geométricas não possibilitavam nitidez na gravação a laser. Certas linhas e formas se deformavam durante o processo técnico. Muitos testes foram realizados. Com tal problema, percebemos que era necessário começar a adaptação destas geometrias à experimentação de outros materiais que propiciassem diferenciação tanto na estética quanto nas possibilidades em se criar uma gravura. Contudo, à medida que íamos trabalhando no ateliê, deparamo-nos moldando uma pequena quantidade de fita crepe em papelão para a experimentação de outras formas visuais. Como consequência, podemos perceber que a simplicidade podia propiciar várias formas imagéticas, uma idéia que resultaria em uma imagem abstrata e, ao mesmo tempo, instigante aos olhos e à mente.

f. As tentativas

Para cada material há um tipo de resultado visual, logo, a necessidade por formas diferenciadas de aplicação do laser. A madeira foi a primeira matéria-prima utilizada para impressão digital. As imagens ficam mais escuras e queimadas, com um nível de relevo bem superior a de outros materiais. Foi com a madeira que as possibilidades visuais foram tomando outras proporções. Os resultados imagéticos neste material foram semelhantes ao trabalho de pirografia, um pincel com ponta de metal quente que pode desenhar, ou melhor, queimar, qualquer tipo de imagem em madeira ou plástico. Entretanto, numa velocidade bem menor que a do equipamento utilizado nesta pesquisa. Já no mármore, o resultado imagético se mesclou ao contraste de cores, mas era um efeito possível, apenas, em pedras muito escuras, pois o laser retira, superficialmente, a cor do material possibilitando as mudanças do escuro para o claro. No vidro, os resultados de impressão só foram possíveis com acabamentos em areia na superfície, pois a aplicação a laser

retira apenas, superficialmente, o pó de vidro deixando à mostra a imagem criada. No vidro comum, sem acabamento, o resultado da impressão fica perceptível, pois o relevo se forma em sua superfície, mas este tipo de aplicação pode rompe-lo. No couro, outro material cujos testes também foram realizados, as imagens ficam nítidas, de cor muito escura com ótimo toque em relevo. No entanto, em nenhum momento, houve um encantamento em construir roupas em qualquer destes materiais testados. Diante do primeiro problema, debruçamo-nos em uma nova pesquisa de materiais que possibilitassem a moldagem de formas inusitadas e, ao mesmo tempo, efeitos de impressão diferenciados. Neste instante, deparamo-nos com o EVA, material de borracha fina e de cores variadas, que permitia resultados impressos impressionantes e diferenciados. No entanto, quando se aplicava a tinta neste material, a impressão em papel não aparecia com uma boa nitidez. Um novo problema surgiu. Como conseguir algo que fosse moldado e possuísse um bom resultado de impressão a laser possibilitando qualidade durante a entintagem e reprodução final em tecido? Neste instante, foi que, percebendo a maleabilidade, a durabilidade, o efeito transparente do plástico e suas variedades de espessuras, a pesquisa se ascendeu em um magnetismo visual. Uma característica tomada pelas impressões realizadas a laser nestes materiais. As texturas, as cores e as possibilidades de construção de formas foram se emanando à medida que os testes aconteciam. Em nenhum momento teve-se a pretensão de realizar uma pesquisa mais abrangente na área de materiais. Entretanto algumas características foram descritas a respeito do plástico que escolhemos, para que haja uma compreensão das variações de resultados de impressão a laser.

g. O plástico

Esta matéria-prima possui particularidades bem instigantes, pois, ao mesmo tempo em que existem opacidades e transparências, existem aspectos de brilho e texturas. As variações são inúmeras. Sua composição de polietileno permite que alguns aspectos de elasticidade, durabilidade e maleabilidade sejam trabalhados

nas construções das peças – roupas. O plástico utilizado atribuiu às imagens impressas uma variedade de possibilidades visuais. Tanto as cores quanto as formas dos desenhos aplicados se mesclaram em cores e texturas. Cores que variaram entre os amarelos claro e escuro.

h. O tempo

Para cada aplicação, havia uma duração, um tipo de densidade das cores e velocidade do raio a laser na incisão de materiais, o que estabelecia o resultado visual das imagens. Algumas destas aplicações duraram entre 15 e 30 min. Neste sentido, certas etapas do processo criativo foram otimizadas, devido a alguns procedimentos técnicos analisados cuidadosamente através do trabalho. Um trabalho que partiu primeiramente a criação da matriz de gravura em fita crepe, depois a fotografia e, depois, a manipulação destas imagens em *softwears* específicos para que todas elas tivessem aspectos formais diferenciados.

i. A fotografia

Etapa significativa dentre todos os procedimentos criativos da pesquisa. A idéia de se fotografar as matrizes e os tecidos impressos partiu da necessidade de buscarmos outras possibilidades formais. Esse procedimento instauraria novas condições de criação poética, através do captar a imagem além de sua essência. Uma essência representada até então, através da gravura impressa. O tirar a foto e revelá-la proporcionaria outros aspectos visuais à pesquisa. Trazemos, então, a idéia definida pelo filósofo (FLUSSER, 1985, p. 10) a respeito da imagem técnica, como sendo “estas produzidas por aparelhos[...]ou seja as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo”. Neste sentido, o fotografar seria uma ação que conceberia idéias de caráter indireto, ou melhor, representaria uma outra forma de interpretação da realidade diferente do que se representou na pré-história. Com a fotografia, além de haver a possibilidade de

manipulação de materiais, a própria imagem passaria por todo um processo de transformação visual nesta pesquisa. Condição dada a partir do momento em que se percebeu que com os aparatos que os equipamentos digitais possuem atualmente, as imagens impressas poderiam possuir outros aspectos visuais que fugissem de objetividades. Ainda com Flusser e sua teoria sobre a fotografia, citaremos um breve conceito acerca da definição de imagem técnica para que fique clara a preocupação com o procedimento fotográfico durante a pesquisa.

“Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. O mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e elas próprias parecem ser o efeito de complexa cadeia causal que parte do mundo.[...] imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real... Quem vê imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente”. (1985, p. 10).

Neste contexto é que a fotografia e todo seu processo de captação da imagem se estabeleceu durante a etapa criativa. Neste trabalho, as imagens impressas foram absorvidas e concebidas enquanto elementos de transformação. Transformação que valeu de experimentos técnicos e subjetivos, pois na imaginação se deu a alimentação do real. Real concretizado do conceito à roupa.

2.3 – A propriedade criativa na percepção do objeto artístico

O perceber criativo pode estar ligado ao estado de espírito de cada um. As particularidades, tanto do artista quanto da obra, acabam se estabelecendo em várias etapas do processo de construção das possibilidades artísticas. Neste sentido, verifica-se que muitas formas de apresentar as idéias se constituem num conjunto de concepções criativas. As diversidades nos processos de construção nas artes estabelecem variadas formas de percepção, e, portanto pode passar qualquer tipo de informação.

Essa diversidade está ligada a tantas informações que, talvez, simbolizem situações reais em que sujeito criador, obra e receptor se comunicam. A

comunicação que, possivelmente, estaria sendo construída, partiria desta diversidade existente na realidade e que, de uma forma ou de outra, justifica um significado ainda mais dinâmico à arte. A criação estaria, neste sentido, ligada a uma forma de se estabelecer na relação entre arte e receptor, pois o artista com todo o seu processo criativo pode dinamizar, através de suas experiências, ações que propiciem sensações particulares aos observadores.

No contexto acima, sente-se que as variedades existentes em tantas formas de expressão contribuem para que a arte seja, cada vez mais, um conjunto de idéias que proporcionam inúmeras sensações e que, aparentemente, estabelecem criações particulares. Contudo, essas particularidades podem estabelecer também relações entre a criação e o ser que a observa, pois as formas de se expressar partem da exteriorização do artista que ao estabelecer sua própria linguagem constrói uma comunicação particular, que pode ser compreendida ou não pelo observador. Nesta abordagem, muitos dos atributos que são dados aos objetos de arte possuem vários valores. Os valores contêm, então, uma diversidade de conceitos que, aplicados em outros objetos, significam muitas outras idéias. Essas idéias partem de fatores intrínsecos ou não à obra. O objeto de arte representa tantas idéias que, de uma forma ou de outra, podem simbolizar realidades, sonhos ou simplesmente, algo a respeito de um assunto qualquer. Neste contexto, muitas possibilidades de montagem, apresentação e expressão demonstram formas inusitadas de estabelecer um conjunto de idéias visuais. Essas concepções podem ser obscuras ou, simplesmente, claras para quem observa e até participa da obra pronta.

Os significados que muitos objetos de arte possuem partem, talvez, de idéias criativas simples e até de complexas estruturas de montagem com complementos inusitados e estranhos. Cada objeto possui em si uma particularização que é definida ou não pelo seu criador e seu processo de criação. Muitos fatores contribuem para a variedade nos processos artísticos criativos, assim como em qualquer outra área, como o *design* ou a moda, em que a concepção de um produto pode partir da imaginação ou da percepção

interpretativa do que se vê ou vivencia. Neste sentido, mais uma vez classificamos nossa pesquisa como uma verdadeira experimentação de possibilidades visuais que se mesclam em resultados interessantes; resultados de concepção visual particular que articula cotidiano, moda e arte.

Desta maneira, as formas como o homem cria e constrói suas expressões possibilitam muitas interpretações. Essas interpretações possivelmente estabelecem uma relação muito particular tanto entre objeto e receptor, quanto entre o receptor e o criador. Neste sentido, algumas palavras do filósofo (FOULCAUT, 1984, p. 13) completam o trabalho neste momento: “(...) existem momentos na vida em que, para continuarmos a olhar ou refletir, é indispensável nos posicionarmos diante da questão de saber se pode pensar diferentemente do que se pensa e perceber diferentemente do que se vê”.

É possível pensar que tanto as coisas que são observadas e admiradas quanto o processo criativo não, necessariamente, significam o que representam ao olhar de quem observa. Assim, a particularidade de tantos processos criativos estabelece diversidades nas interpretações das próprias construções dos objetos artísticos. Tendo este fato como uma outra possível característica que justifica a singularidade da criatividade é possível entendermos a arte e suas construções visuais como formas de individualização do sentir e do compreender a vida real.

Muitas possibilidades contribuem para uma nova forma de expressão, tanto que a criatividade está ligada às experiências reais do cotidiano. Cada situação requer atenção particular. Assim, percebe-se que todo artista envolvido com suas práticas diárias proporciona alternativas criativas que solucionem suas dificuldades e suas idéias particulares. Em contrapartida, muitas possibilidades requerem, não somente, um ato criativo que solucione um problema pertinente, mas uma solução que proporcione vontades e particularidades específicas em quem observa e admira o objeto artístico. A vivacidade em um processo artístico permite que haja inúmeras possibilidades na construção do trabalho. Essa vivacidade pode partir das estruturas do próprio objeto ou da forma como toda a

ação criativa se desenvolve. Isso permite que a obra possua vida em si e transmita idéias para outras formas de expressão.

As possibilidades em tantas outras formas de expressão são inesgotáveis. Neste momento, compreende-se que quanto mais a atenção estiver voltada para um aglomerado de idéias e imagens, mais a imaginação e, assim, a criatividade, estará aguçada e trabalhando constantemente para o desenvolvimento de propostas interessantes. Atentando-se a esta idéia, é importante entender que para todo o processo de desenvolvimento criativo é necessária a reflexão. Para Merleau-Ponty, a reflexão se faz tão importante quanto a experimentação, assim:

O problema depende da reflexão e não da experiência no sentido empirista da palavra, que é também aquele em que o tomam os cientistas quando sonham com uma objetividade absoluta. Portanto, podemos estabelecer *a priori* que todos os sentidos são espaciais, e a questão de saber qual é o sentido que nos dá o espaço deve ser considerada como ininteligível se refletimos no que é um sentido.
(1999, p.294).

A presente idéia é significativa por ser a reflexão de um início para a concepção das coisas. O mais importante é, primeiramente, conhecermos e compreendermos o que vemos e como enxergamos as imagens e os contextos em que estão ou podem ser inseridos. Nesta abordagem, a reflexão possui um papel significativo para as bases do desenvolvimento criativo. Toda criação possui diversidades que podem ser justificadas ou não. Todavia, até para se compreender que características existem e fazem parte do processo, mais uma vez a reflexão possibilita uma estabilidade no decorrer da própria idéia sugerida na concepção do objeto final. O conceito de reflexão traz como fator principal o entendimento de que todo e qualquer processo de criação possui uma dinâmica que depende do pensar do artista: um sujeito que possibilita idéias e sistematiza um conjunto de determinadas alternativas com aspectos que podem facilitar ou não o refletir do observador.

2.4 – A criatividade da expressão visual da matriz de gravura

Tendo na gravura o meio explorado desde o início desta pesquisa, o mais significativo no processo está na não utilização das tradições da gravura e de suas técnicas, como a xilogravura, a calcogravura e a litogravura. No entanto, quanto mais se conhece a gravura mais intrigante se torna a busca pela experimentação e pela reflexão sobre os resultados visuais os quais se pode alcançar.

Nas artes a maneira como as formas visuais são construídas e planejadas, às vezes, independe de como estas são articuladas e criadas, pois o que interessa é o resultado. A partir desta ótica, existe mais um motivo para se entender que o processo criativo artístico parte da necessidade de se expressar. Expressando-se é que há a construção e a demonstração do que se sente diante da vida. O apresentar significa muito mais do que, simplesmente, possibilitar a construção de coisas. Este apresentar é o expor o que de mais íntimo possa existir no artista.

Neste sentido, a construção criativa da pesquisa apóia-se na gravura, mais especificamente, na técnica da gravura em relevo. O interesse de nosso trabalho não está apenas no elaborar uma gravura, mas em propiciar um novo olhar às suas técnicas aliando-as a um conjunto de processos da indústria contemporânea, como a estampa digital. Contudo todo o trabalho começa a partir da construção de imagens que não são, simplesmente impressões, mas expressões particulares e mescladas com outras técnicas de desenvolvimento imagético, como a fotografia digital.



ILUSTRAÇÃO. XXVIII. Fotografia da matriz de fita crepe trabalhada com o programa do *photoshop*.

Na pesquisa, cuja variedade dos materiais e imagens possibilitam o desenvolvimento de propostas que fogem do tradicional da gravura, fica claro que o objetivo artístico remete à ruptura de uma forma plástica já existente. As matrizes de gravura na forma bidimensional são transformadas em objetos tridimensionais e que podem transmitir qualquer tipo de significado. Neste sentido, as formas criativas foram exploradas de muitas maneiras, possibilitando a construção de várias possibilidades visuais em que objeto principal se fez através da gravura e, principalmente, de suas matrizes.

A poética construída desde o começo desta investigação tem proporcionado uma intensidade de resultados que até então partiam apenas da intuição e da reflexão das idéias. Os resultados se tornaram, a cada dia mais convidativos, à medida que experimentávamos materiais diversos. Neste sentido, todo o processo proporcionou uma vasta elaboração criativa. Mesmo os resultados não esperados passaram a fazer parte da poética do trabalho. O

processo ampliou-se a cada dia. Durante todo o trabalho novas idéias surgiam, contribuindo para a modificação e re-elaboração de novos significados e formas.

Para a Ostrower, a criatividade é um aglomerado de elaborações subjetivas e que se materializam em uma construção intensa. Entretanto, para se fazer e conceber um processo deve-se sistematizá-lo de forma a possibilitar significados compreensíveis.

[...] imaginar o imaginar, imaginar as formas específicas em que se imagina. Lidamos com todo um sistema de signos que são referidos a uma matéria específica. As ordenações, físicas ou psíquicas, tornam-se simbólicas a partir de sua especificidade material. Não é possível traduzir nem parafrasear o processo imaginativo, porque transpor de uma matéria específica para outra desqualifica essa matéria e não qualifica a outra. O único caminho aberto para nós, seria conhecer bem uma dada materialidade no próprio fazer. Com este conhecimento e com a nossa sensibilidade teríamos de acompanhar analogicamente o fazer de outros; sempre, é claro, por analogias de estrutura, e não de operações mecânicas. (1994, p. 35).

De acordo com a idéia acima, a capacidade para se exteriorizar o que se quer e como se gostaria que as coisas fossem partem desse conhecimento prévio de como o processo criativo será realizado. À medida que toda a elaboração prática vai se formando é que se vai, deliberadamente, propiciando outras formas de criar e construir.

Nada passa despercebido. Tudo pode ser utilizado de forma a propiciar significados e padrões criativos em uma pesquisa poética. Essa poética pode partir da construção artística em que as variações plásticas vão se modificando à medida que todo o processo de elaboração visual vai nascendo. Um nascer que depende da compreensão do criador, pois dele surge o princípio da idéia e, logo após, o processo de construção vai se formando, propiciando diversidades tanto nos significados quanto nas formas.

As possibilidades poéticas proporcionadas no decorrer deste trabalho têm sido interessantes por possuírem características que dinamizaram o processo de gravação. Todo o trabalho parte da construção, primeiramente de um objeto qualquer que servirá, inicialmente, para a construção da matriz de gravura cuja imagem é um conjunto de formas em relevo que podem propiciar vários

significados. Essa matriz inicial partiu de um brincar de formas com fitas de papel colante que possibilitavam formas inusitadas. O mais interessante é que de um simples material, a imaginação partiu para o longínquo, em busca de uma possibilidade inusitada com uma fita utilizada no cotidiano e do papelão utilizado em caixas de embalagem. Aqui, percebe-se que o processo artístico partiu da experimentação e reflexão, ao mesmo tempo, proporcionando uma vivacidade no processo criativo para a elaboração de imagens que, *a priori*, condicionam a imaginação de uma imensidão de formas inusitadas.

A arte não é simplesmente apresentar; é, também, um fazer de possibilidades que permitem ao homem pensar e refletir sobre sua forma de se posicionar no mundo. A todo o momento, estamos diante de muitas informações que condizem significados e idéias variadas. Essa idéia contribui para uma elaboração ainda mais sistematizada no processo poético de um trabalho de arte.

As experiências contribuem para uma elaboração ainda mais criativa no processo de desenvolvimento de um trabalho, cujo objetivo trata da criação de novas formas de construir um significado artístico. Todo sistema possui suas regras e requer cuidados ao serem utilizados. Desta maneira, pode-se perceber que, mesmo tendo todo conhecimento do processo e sua diversidade de resultados, faz-se importante a orientação através de um sistema ordenado que possibilite uma organização na criação do que se pretende obter. Mesmo com tantas possibilidades nas artes, as experimentações também requerem atenções para que todo o processo de construção poético se estabeleça de forma consistente e criativa, ao mesmo tempo.

Os resultados partiram de uma infinidade de fatores que estavam sendo experimentados a todo o momento e que requeriam muitos cuidados. Os resultados visuais não eram simplesmente as imagens, mas a própria matriz de gravura, como já fora especificado anteriormente. Nesta etapa é que o processo criativo possuía sua grande significação, pois a matriz de gravura se transformou em meio de expressão para a moda, ou seja, a roupa. O meio trabalhado, sistematicamente, ou melhor, o material utilizado na matriz de gravura contribuiu

para uma construção poética que fugiu dos padrões de gravação. O processo para a construção das tridimensionalidades partiu de muitas experimentações, cujos materiais utilizados requereriam a construção de moldes e formas que suportassem a criação de objetos tridimensionais.

Muitas etapas eram convidativas a um constante trabalho poético. As imagens são um conjunto de linhas e formas inusitadas que, misturadas proporcionam idéias variadas. As primeiras desta série, que foram gravadas, partiram de simples traços construídos em programas de computador. Entretanto, com a prática que se fora adquirindo, outras possibilidades imagéticas foram surgindo. O mais interessante em todo o processo é que tudo partiu de uma simples fita moldada aos poucos e unida a outras fitas de mesmo aspecto, cuja textura fora sendo estabelecida de forma cautelosa e harmoniosa.

As gravuras são um conjunto de experimentações técnicas gráficas que também vão surgindo das técnicas digitais através de equipamento especial. O equipamento utilizado, primeiramente, é uma máquina de fotografia digital que registra todas as etapas do trabalho. Os objetos fotografados são as matrizes utilizadas cujas imagens são, também, impressas nos tecidos. Esta etapa foi apenas mais uma outra possibilidade que resultou da pesquisa advinda dos experimentos realizados com a câmera cujo programa de desenho propiciou uma nova relação na pesquisa. Relação esta, entre arte e tecnologia, mais precisamente, a técnica tradicional da gravura com tecnologias atuais.

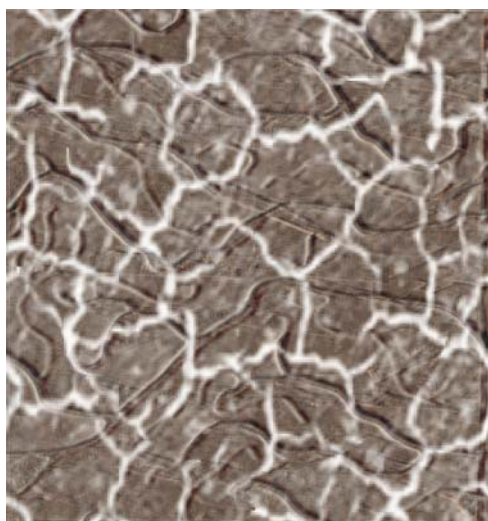


ILUSTRAÇÃO XXIX. Matriz redesenhada em programa programa (Flash) – 1.



ILUSTRAÇÃO XXX. Matriz redesenhada em programa programa (Flash) – 2.



ILUSTRAÇÃO XXXI. Matriz redesenhada em programa programa (Flash) – 3.

Fazendo uma pausa na explicação da técnica utilizada nesta pesquisa, é importante compreender que a tecnologia pode, em muito, contribuir para resultados que, às vezes, em uma técnica manual não há como construir com

tanta precisão. Tendo esta idéia como uma das características que marcam o trabalho, o professor brasileiro Álvaro Vieira Pinto afirmou que a tecnologia é uma possibilidade que deve ser utilizada de forma a não causar nenhum deslumbramento, mas uma forma de dinamizar um processo, assim:

A primeira coisa a observar é que a criação de máquinas mais eficazes, por algum aspecto, do que o criador humano não significa de forma alguma um acontecimento miraculoso e muito menos uma façanha inédita, só em nossos dias realizada com o surgimento dos computadores. As máquinas calculadoras situam-se no prolongamento da linha de produção histórica de engenhos devidos à inventividade humana e não discrepa por nenhum caráter essencial dos instrumentos que a humanidade até agora inventou para facilitar-lhe o trabalho sobre a realidade material, trabalho que simultaneamente, e por sua mesma execução, a constitui em espécie inteligente. Por definição, o instrumento é, em alguma de suas possibilidades, mais poderoso do que o homem na realização de uma dada espécie de trabalho. Evidentemente assim tem de ser, do contrário não seria inventado, planejado e não valeria à pena construí-lo. (2005, p. 122).

As ferramentas tecnológicas não devem ser apenas objetos utilizados de forma desenfreada, mas possibilidades que dinamizem um processo de forma a dar um sentido criativo. Nas artes, mais do que nunca, muitas das possibilidades tecnológicas que são utilizadas, como computadores, *softwares* especiais, sensores e vários outros aparatos tecnológicos, precisam propiciar condições não totalmente mecânicas, mas ajudar a redefinir meios criativos e inusitados. São idéias que não caíam, apenas em questões técnicas, mas em propostas que possibilitariam uma reflexão diante da realidade que se vive. Equipamentos eletrônicos não devem ser vistos como uma forma de empobrecimento em trabalhos artísticos, mas uma forma criativa de conduzir a arte a uma outra relação cultural. Relação que se constrói entre o ser humano, a arte e a tecnologia. A partir desta breve análise, a percepção que se deve ter desta pesquisa é que todas as ferramentas utilizadas até agora partiram de uma análise feita no início e que pode parecer um tanto simples, mas que, de uma forma ou de outra, estabelecem condições para que se processasse um trabalho criativo.

2.5 – A criatividade no processo de construção das matrizes de gravura

Percebendo que seria possível aliar a nossa realidade com algo novo, como a gravura em nosso cotidiano, detectamos que algumas coisas poderiam ser aliadas para a construção deste trabalho poético. Trabalhando em uma lavanderia industrial com desenvolvimento de imagens para estamparia a laser, começamos a perceber que tal equipamento poderia contribuir para o desenvolvimento de uma proposta artística. Entretanto o trabalho só foi surgindo à medida que se foi conhecendo as técnicas da gravura: xilogravura, calcogravura, e litogravura. Neste sentido, a cada dia mais propostas e idéias estimulavam o crescimento da pesquisa. As experimentações de materiais variavam entre a madeira, o metal, o mármore até, por fim chegar-se ao plástico.

Entretanto, como foi possível chegar a esta conclusão? As possibilidades que o laser poderia criar eram cada vez maiores, pois com a aplicação de um raio em alta temperatura, as imagens, já inseridas na memória eletrônica do computador do equipamento, poderiam ser impressas em qualquer material. A cada teste novas possibilidades surgiam. Como os materiais gravados a laser resultavam em imagens muito nítidas e cores diferenciadas, a extrapolação no processo criativo pôde ultrapassar o já esperado. Refletindo sobre estes resultados percebemos que as possíveis matrizes poderiam ser utilizadas não somente como materiais de impressão, mas como objetos tridimensionais que instigassem o olhar.

Para cada experimento, muitas horas eram gastas, além de muitos materiais desperdiçados. Destes materiais vários foram “destruídos”. Entretanto, quando se obtinha uma nitidez de imagens, todos os resultados de aplicação, cor e intensidade, eram anotadas para que a imagem fosse aproveitada novamente. Às vezes levava-se o dia inteiro para se encontrar o resultado exato para uma matriz de gravura. Todavia, para cada tipo de material que se experimentava, novos resultados eram obtidos. Todos os procedimentos resultaram em uma satisfação em perceber que as técnicas de gravura poderiam nascer, também, da

utilização de um equipamento que, até então, era representativo só na estamperia em peças do vestuário.

A praticidade existente em todo o processo está, somente, na construção e impressão das imagens, pois o laser é uma aparelhagem de porte elevado e de alto valor. O manuseio de tal equipamento não era simples, pois se fazia necessária a utilização de um profissional específico que compreendesse o processo de manipulação de imagens e impressão. Era preciso que se entendessem dos *softwares* específicos como o *corell-draw* e *photoshop*, programas de tratamento de imagens, para que as imagens tivessem uma boa resolução durante a aplicação a laser. Mesmo com todo este conhecimento, era preciso saber de todos os procedimentos técnicos da aparelhagem para que se alcançassem resultados positivos.

- A imagem deve passar por um tratamento de linhas e formas.
- A mesma imagem deve estar em preto, branco e cinza.
- A concentração de preto no desenho deve prevalecer entre 50% a 80%.
- A velocidade de aplicação do laser pode variar entre baixa, média e alta.
 - quanto maior a velocidade menos relevo se alcançará na impressão, ao contrário de uma velocidade muito baixa em que o relevo fica mais nítido.
- Para a impressão, o manuseio do material a ser trabalho é de forma manual.
- A duração de aplicação da imagem dependerá de seu tamanho e da velocidade de aplicação.
- No monitor do computador do laser, a imagem pode ser também manipulada em suas proporções.
- Imagem muito pequena não pode ser aplicada em velocidades muito baixas, pois há a possibilidade de deformação.
- Os materiais plásticos que variam entre as gramaturas de 50g a 60g podem ser impressos a velocidades médias, pois, assim, não há deformações em suas superfícies.

- Em materiais como vidro a jato de areia a velocidade deve ser rápida, pois do contrário pode provocar a quebra do material.
- Em couro a velocidade deve ficar na classe das médias, pois pode enrugar até rasgar.
- No papelão, material de fibra celulósica, a velocidade também é média, resultando em uma imagem de cor preta.
- No mármore, a velocidade pode variar entre média e baixa, resultando em imagens de fundo branco e nítido.

Todos estes itens são passos para a construção das matrizes e importantes para a compreensão do trabalho. Desta maneira fica claro como as matrizes foram construídas. Cada etapa foi realizada separadamente. Todas as imagens testadas, no início, haviam sido digitalizadas no computador do equipamento, não sendo nenhuma, criada exclusivamente para o trabalho. As imagens eram testadas para se conseguirem resultados similares às matrizes tradicionais da técnica de xilogravura. As propostas imagéticas finais só começaram a ser construídas no primeiro semestre do ano de dois mil e seis.

Todos os dias eram instigantes para a criação destas novas imagens. Neste sentido, muitas idéias surgiram. Formas geométricas, rostos de pessoas e croquis de moda, ou seja, corpo humano estilizado, tudo foi experimentado para que se obtivessem resultados imagéticos originais. Na busca incessante em criar formas, ou seja, imagens que fugissem de algo objetivo e, ao mesmo tempo, propiciassem particularidades, comecei a fotografar tudo que aparecia e pudesse nos remeter a uma nova idéia. Foi quando, em frente ao computador e tentando compreender o programa *Kodak Easyshare* de uma câmera digital, é que detectamos a possibilidade de transformar as fotografias reais em desenhos inusitados. A cada instante, os desenhos se formavam propiciando formas, ora orgânicas, ora elementos geométricos.

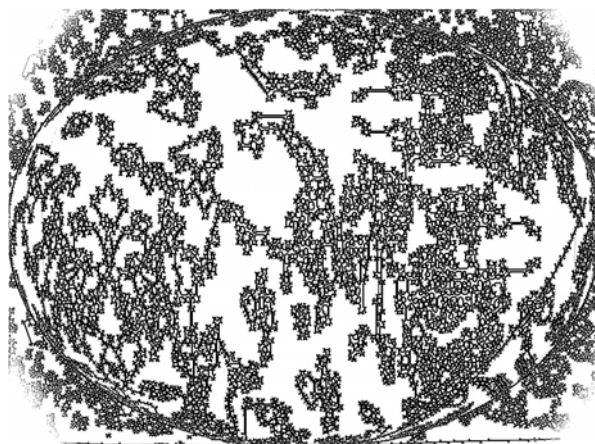


ILUSTRAÇÃO XXXII. Matriz fotografada e redesenhada em programa Kodak Easy Share (1)

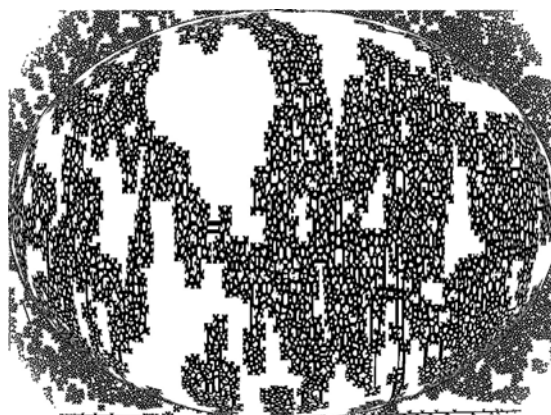


ILUSTRAÇÃO XXXIII. Matriz fotografada e redesenhada em programa Kodak Easy Share (2)

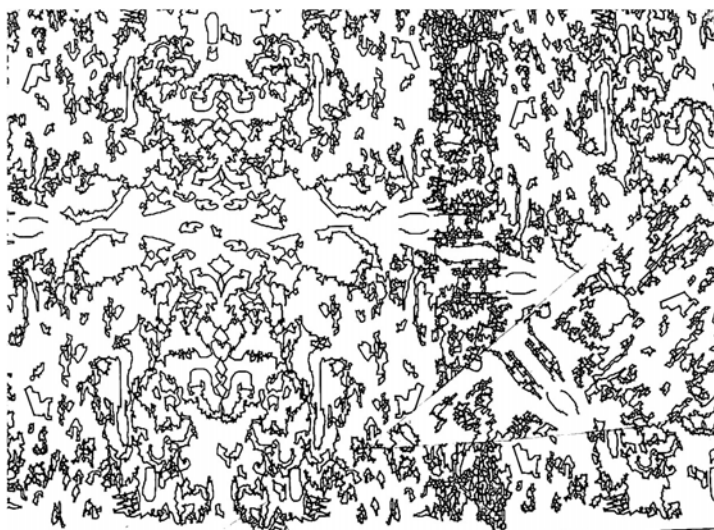


ILUSTRAÇÃO XXXIV. Matriz fotografada e redesenhada em Corel Draw

Uma das coisas mais significativas em todo o processo de transformação imagético é que todas as imagens redesenhadas, ou totalmente modificadas, advinham das matrizes e suportes impressos que estavam sendo trabalhadas no ateliê de gravura. Todas as matrizes e suportes impressos foram fotografados para que outras imagens fossem criadas. O programa utilizado para o tratamento das imagens se assemelha em muito ao mecanismo de construção imagético proporcionado pelo *corelldraw* e o *photoshop*.

Nesta abordagem, o mais interessante, por serem representações das próprias matrizes fotografadas e redesenhadas em programas de desenho específicos, está no processo de construção do trabalho e que, de uma forma ou de outra, a gravura está presente nas etapas de impressão das imagens, nas matrizes de plástico, até à impressão destas em suportes de tecido. O significado de cada proposta imagética pode possibilitar muitas variações que se justificam por estarmos diante de um processo em que imaginação e percepção caminham juntas, possibilitando a formação de muitas interpretações.

As gravuras criadas no trabalho possuem diversidades de técnicas, pois cada uma recebe um tratamento diferenciado nos acabamentos finais de suas linhas, cores e formas. Os resultados são bem diferentes de uma matriz para outra, principalmente porque os materiais escolhidos para serem utilizados na sua construção são os plásticos, e com algumas variações nas espessuras. Por isso, até as cores e as texturas proporcionadas durante a aplicação do laser variavam muito.

O equipamento utilizado para a impressão das imagens é bem específico e requer muito cuidado ao manuseá-lo, principalmente por ser uma aparelhagem de queima, cuja temperatura é bem elevada. Cada linha e forma requeriam muita atenção na velocidade dada no processo de impressão para que nem a imagem e nem o plástico utilizado na matriz se deformassem. Às vezes, os resultados não eram os esperados, mas, como fora dito anteriormente, alguns testes levavam até o dia inteiro para que se chegasse ao objetivo esperado.

Enfim, o processo de construção imagético aconteceu desta maneira, ou seja, todas estas etapas, desde a pesquisa de imagens, as fotografias, os testes de impressão em materiais variados até a impressão final no material escolhido, o plástico, passavam por toda uma seqüência de procedimentos. Entretanto faltava expor a idéia. Muitas reflexões e análises foram feitas. O trabalho não ficaria apenas no papel, ou em fotografias ou nos suportes impressos. Era preciso expor todo este material de forma diferenciada e coerente com todo o processo utilizado até então; surgiu a vontade de construir roupas a partir de tais elementos.

À medida que cada matriz era construída, um croqui de moda era esboçado para tentar adequá-las à forma desejada. Muitos desenhos de moda foram feitos para que se moldasse da melhor maneira possível a roupa que se pretendia confeccionar. O processo foi longo, principalmente porque, para cada modelo de roupa sugerido, era preciso que se confeccionasse um protótipo, em papel ou algodão crú, para avaliação de acabamento e caimento. Cada idéia precisava transmitir os conceitos de delicadeza e leveza. No geral todo o processo requeria o maior cuidado, intuição e calma, pois, como diz Fayga Ostrower:

A intuição caracteriza todos os processos criativos. Ao ordenar, intuimos. As opções, as comparações, as avaliações, as decisões, nós as intuimos. Intuímos as visões de coerência. Intuindo, usamos um modo não-verbal, não-conceitual. [...] Os processos intuitivos se identificam com a forma, ou, ainda, os processos criadores são essencialmente processos formativos, processos configuradores. Ainda que se configurem palavras ou pensamentos, é preciso distinguir entre os componentes do processo e o processo em si; os componentes podem ser de ordem verbal ou conceitual, mas o *processo criativo intuitivo é sempre de ordem formal*. (1994, p. 68).

Todo o desenvolvimento criativo na pesquisa teve seus momentos de intuição, reflexão, ou apenas observação, mas o mais interessante é que todas estas partes não podiam ficar de fora do processo, pois o poético partia da necessidade de se explorar e exteriorizar a imaginação. Mesmo que a pesquisa tenha um tempo para ser executada, muita coisa ainda pode ser observada e analisada com cautela. Muitas outras possibilidades podem ser exploradas. O limite é apenas uma palavra. Para a criatividade o que importa é a imaginação, e, para esta idéia, não existem limites.

CAPÍTULO III

3.1 – Moda como meio de expressão artística

O fenômeno moda se vê atrelado a uma série de conceitos e idéias que podem se modificar em cada grupo ou em cada movimento sócio-cultural. Pode ser considerado como uma eterna busca por sensações e características singulares. Nesse sentido, criou-se ao longo do tempo uma rica história visual, com roupas, acessórios, formas e símbolos, em dinâmico processo de transformação. Assim, de acordo com (BARTHES, 2005), todo esse processo envolve um ato artístico à medida que se busca o corpo ideal, a imagem ou a identidade visual. Com esta abordagem entende-se que moda e suas peculiaridades estão cercadas por uma série de possibilidades imagéticas que variam de acordo com a característica de cada indivíduo ou de cada sistema sócio-cultural.

A moda em seu conceito maior se centraliza numa discussão sem fim, em que, homem vira objeto decorado e os objetos de consumo se tornam únicos e especiais, sendo o valor propiciado a estes objetos maior do que a própria pessoa em sua particularidade cultural. Portanto, a moda sempre se manifestou de várias maneiras e códigos. Prova disso é que quando ela explodiu em meados do século XX, junto com o consumismo desenfreado da cultura de massas, com sua transitoriedade passageira, com as imagens nos jornais, nas capas de revistas, nas telas do cinema e na publicidade televisiva, é que a sua idéia e o seu conceito colocaram os objetos como verdadeiros símbolos de uma cultura. Nesse sentido, alguns artistas começaram a adaptar seus trabalhos, unindo a visão artística ao mundo da moda, criticando alguns posicionamentos da sociedade. Como por exemplo, *Vestido de Sopa de Tomate*, de Andy Warhol, citado por Ana Cláudia de Oliveira in Ana Mãe Barbosa, disserta que:

...a idéia do artista chocou tanto a arte quanto a moda. No mini-vestido ligeiramente evasé, adotado com os comportamentos liberalizantes dos anos de 1960, a escolha do material papel para confeccioná-lo introduz o descartável no vestimentar, atestando uma reconceitualização da duração dos ciclos de uso da roupa que tem longevidade no século XX. A embalagem do produto industrializado sopa Campbell's, ao ser convertida em padronagem figurativa do vestido tubinho, lança para multidões um dado corte e modelagem da roupa, assinalando, na moda, a uniformização das formas do gosto pelas séries que são distribuídas em escala mundial. (2005, p. 491).

Apesar de se viver em um mundo coberto por uma intensa e constante produção imagética, alguns fatos corrompem o já esperado e possibilitam outras formas de expressões. O que para alguns seria simplesmente uma forma de ir contra ou criticar determinado assunto, para outros, os objetos criados possibilitam estratégias visuais que, articulados, simulam outras significações que não são simplesmente o convencional, como uma roupa, por exemplo. Como qualquer outro sistema, na moda existem, também, padrões que se constituem em outras maneiras de se expressar. Neste sentido, os *designers* unidos aos artistas plásticos podem criar muitas variações de formas, cores, questionamentos e até outras percepções estéticas, descritas por René Passeron, (1997, p. 104) como “uma sensação que se contém nos prazeres da ‘*hedoné*’, mas dialeticamente suscita o pensamento”.

Nas artes plásticas as sensações estão ligadas a objetos que, com características particulares, propiciam muitos tipos de percepções, seja a respeito de um assunto específico ou do cotidiano. Contudo, quando a idéia arte está inserida no fenômeno moda, ou melhor, faz parte da construção de algum elemento de moda, as particularidades perceptivas podem variar. Essa variação pode estar ligada, de uma maneira ou de outra, a algo subjetivo. Subjetividade que, às vezes, não se apresenta de forma direta nas criações visuais. Assim, percebe-se que quanto mais a variedade de áreas e conceitos se mescla, ou melhor, as hibridizações acontecem, mais as especificidades se manifestam de forma a proporcionar algo único.

Os significados e as expressões das formas e das cores podem contribuir para muitas articulações visuais. Estas articulações que nos levam a refletir sobre várias idéias podem possuir ou apresentar sentido relevante a uma proposta visual. Hoje, a moda ocupa um espaço de questionamento maior nas universidades e entre alguns teóricos que articulam esse fenômeno a outras áreas do conhecimento.

A moda é por si só um fenômeno que descreve os limites e os desejos da sociedade, pois ela exterioriza o bom e o ruim, o diferente e o igual. Re-classifica o que de melhor existiu, transformando o objeto em peça de desejo. Neste contexto, poder-se-iam colocar a moda e a arte como formas arbitrárias de representação? Juntas elas poderiam construir um sistema único de representação, longe de princípios e conceitos já estabelecidos por um grupo de estudiosos e mercantilistas interessados em suas próprias necessidades? Todavia, mesmo quando a arte está intrínseca nos objetos de moda, para alguns, haverá sempre uma característica mercadológica por de trás de todo um “espetáculo” montado.

Neste sentido, a moda pode ser tanto produto cultural quanto apresentação de uma idéia subjetiva. Pensando desta maneira, seria possível questionar se a moda existe somente enquanto expressão visual? Alguns exemplos de *designers* de moda, que expressam em seus objetos conceitos subjetivos, podem ser citados para demonstrar que não há apenas expressividades, mas também a busca da experimentação dos sentimentos e sensações do público, observador do “espetáculo”. Mais uma vez Jum Nakao, *designer* brasileiro já citado ao longo deste trabalho, é utilizado para demonstrar como suas roupas de papel proporcionaram sensações únicas, não somente na apresentação de um novo conceito para a moda ou simplesmente como um objeto se fazendo na imagem dos observadores, mas houve formação de um arquivo imagético. Todas as expressões faciais das pessoas e da própria equipe de trabalho do desfile, ao se depararem com a roupa-papel sendo toda rasgada, foram filmadas e arquivadas em imagens digitais para que houvesse, é claro, a comercialização deste produto,

no caso, um livro de imagens e um cd. Mesmo que o conceito de seu trabalho tenha sido mostrar a moda enquanto elemento artístico, algo da indústria prevaleceu, ou seja, um elemento de comercialização. Igualmente, muitos outros designers propõem hibridizações de conceitos com a arte, como no caso de Carlos Miele, também *designer*, brasileiro e proprietário da grife *M'Officer*, que realizou um desfile, em 1998, em parceria com o artista plástico Arthur Omar, os músicos Naná Vasconcelos e Vinícius Cantuária além, de Arthur Leshner. Foi um desfile performático, onde artes plásticas, música e vídeo se misturaram para apresentar uma outra face da moda. A face do encantamento estético, da percepção, do inusitado, como se vê na arte contemporânea. A coleção denominada “**Contaminação**” foi uma demonstração de combinação de materiais, técnicas e corpos: corpos esculpidos por tecidos envoltos à silhueta, materiais que iam do rústico ao tecnológico. No texto de Suely Rolnik, editora que organizou as idéias do trabalho, descreveu a coleção, como:

“Em fios de metal felpudo vibra a tensão estética de um encontro inusitado entre a frieza tecnológica e a quentura animal. Como a tensão eletrizante da diferença entre macho e fêmea, nervo conceitual do desfile de moda, música e performance pulsando em tudo. Tensão em fim da fronteira entre esses territórios, que ao se tocarem, se contaminam e se expandem. Tecidos metálicos, holográficos, peluginosos, e também líquidos e gelatinosos. Alguns sintéticos: puras criaturas de laboratório. [...] Paralela ao ir e vir das *top models* e da música, também desde o início, insinua-se uma performance: outra fronteira ainda, outras contaminações. Seguindo o timing do desfile, grávidas prestes a partir, de perna aberta, são trazidas uma a uma até a ponta da passarela, em carrinhos de obra empurrados por modelos masculinos. Mistura de fashion star e pedreiro de construção”. (1998).

O trabalho de Miele é uma das várias representações de como a moda não significa somente produto de “enfeite”, mas um conjunto de idéias que se perfazem através do sentir e do perceber de que conceitos podem se fundir para a representação de algo único. A própria idéia de desfile permite que a moda, mesclada à arte, transite entre o efêmero e o real. Para exemplificar as idéias acima, as fotos do desfile performático da coleção de outono/inverno de 1998 de Miele demonstram o quão criativa se faz a construção da moda através da arte.



ILUSTRAÇÃO. XXXV. Fios de ouro e algodão mesclados na apresentação performática de Contaminação



ILUSTRAÇÃO. XXXVI. Parte da Performance do desfile da coleção: Contaminação, com Vinícius Cantuária

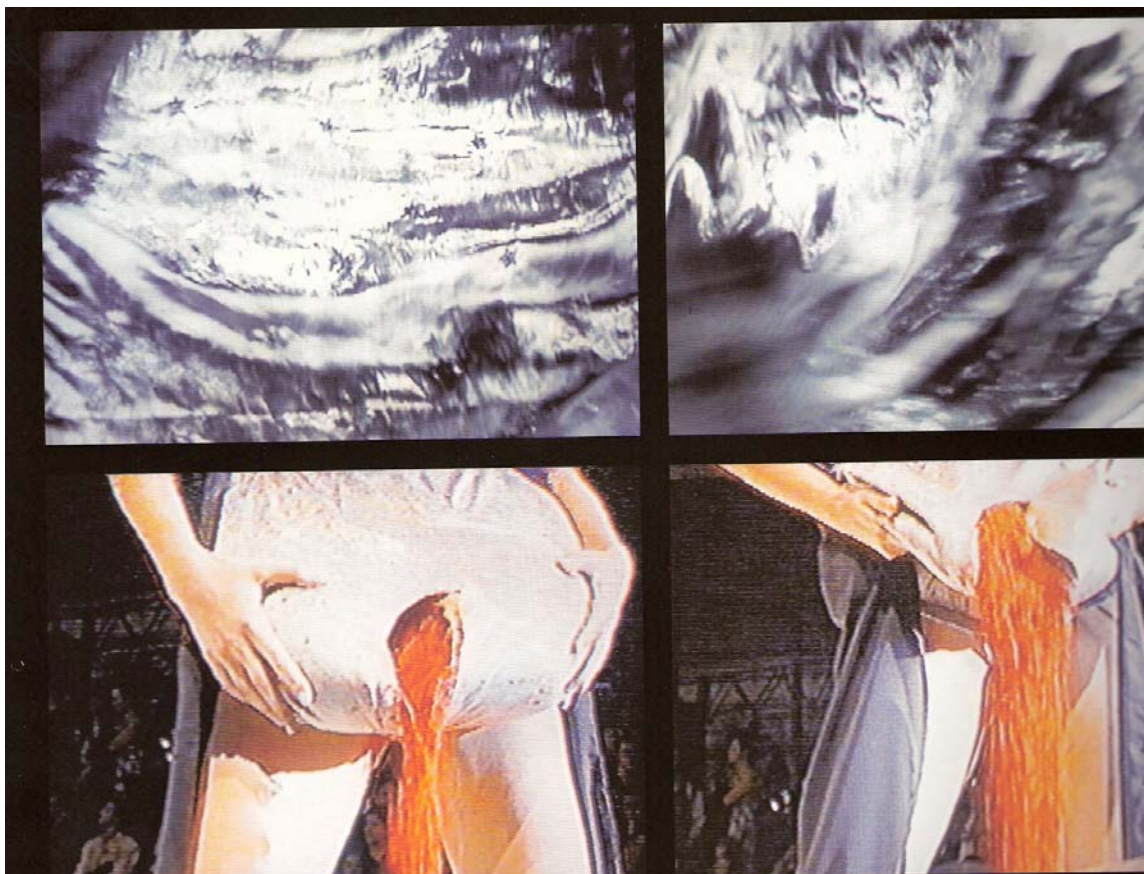


ILUSTRAÇÃO. XXXVII. Modelo encenando o nascimento de novos materiais



ILUSTRAÇÃO. XXXVIII. Modelos masculinos e femininos em carrinhos de mão encenando a performance de nascimento e pureza de novas fibras têxteis

A expressividade plástica da moda traz em si características que, de uma forma ou de outra, acarretam uma variação de conceitos que podem ser transformados em produtos comerciais ou elementos puramente conceituais. A diversidade na moda está de uma certa forma à mercê de especulações, assim como a arte e o próprio artista que possuem em si suas políticas de expressão e sobrevivência. Para Lúcia Santaella, a moda possui algumas características que ultrapassam a efemeridade e o consumo:

“Em função dessa sensorialidade proeminente, a moda foi se tornando cada vez mais onipresente até o ponto de podermos afirmar que há moda onde quer que a imaginação estética estiver vestindo a fantasia da frivolidade sedutora, fantasia que pode existir para ceder passagem ao que virá a existir. É justamente essa ambigüidade qualitativa e estética da moda que a salva tanto das estigmatizações atormentadas e moralizantes contra os gozos mundanos do consumo, de um lado, quanto da leviandade festiva e aderente ao conformismo alienado, de outro lado”. (2004, p. 117).

Desta maneira as estruturas de moda e todas as suas modificações têm contribuído para uma vasta significação na cultura visual. Entretanto, para que isso ocorra, muitas características das artes plásticas, ou seus conceitos, contribuem para que neste fenômeno exista uma diversidade de interpretações, construções e experimentações estéticas. Além disso, é possível que o observador e o objeto criado pela diversidade de elementos visuais possam estabelecer relações em si. Relações de interpretações visuais e formais.

Partindo, então, do princípio de que, em termos teóricos, a roupa gera códigos específicos e, nessa medida, propõe e expressa idéias condicionadas pela cultura e pela sociedade, seria possível afirmar que este fenômeno, atrelado às artes plásticas, pode possibilitar a formação de conceitos independentes de qualquer regra formal. Regras de representação ou significação. Desta maneira, é possível perceber que as imagens de moda e seus atributos podem construir, juntamente com as artes plásticas, elementos imagéticos ainda mais conceituais e

que podem apresentar de forma subjetiva o que se vive hoje. É por isso que, Baudrillard considera a moda multifacetada, como se vê nesse fragmento:

“Para além do racional e do irracional, para além do bonito e do feio, do útil, é essa imoralidade no tocante a todos os critérios, essa frivolidade que dá à moda por vezes a sua força subversiva. [...] Donde seu prazer estético, que não atém nenhuma relação com a beleza nem com a feiúra”. (1996, p. 122).

Percebe-se, então, que a moda pode independer de conceitos pré-estabelecidos. Deste modo, juntamente com outras áreas da representação humana como a arte, por exemplo, a moda consegue transmitir e construir um conjunto de possibilidades visuais que chamam a atenção, de uma forma ou de outra, sem se ater às regras estabelecidas por um grupo ou um sistema. Outros exemplos utilizados para sustentar a idéia defendida desde quando esta pesquisa começou, são alguns trabalhos do *designer* cipriota Hussein Chalayan, em que a arte e a moda estão atreladas a um conjunto de expressões estéticas carregadas de significados que articulam interpretações variadas, dando aos objetos concebidos muito mais do que formas e estruturas, mas um conceito subjetivo advindo da junção de produto e experimentação artística intrínseca a toda composição visual.

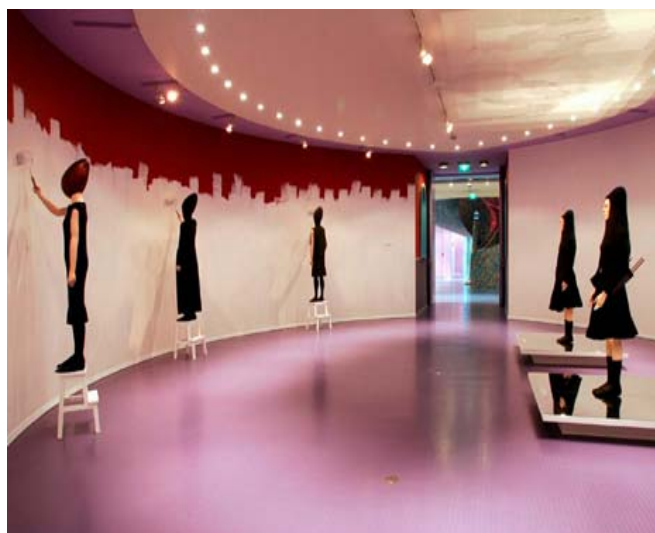


ILUSTRAÇÃO. XXXIX. (Coleção primavera/verão 1999 – Geotropics, exposta no Groninger Museun em abril de 2005)

Neste trabalho, o designer não se preocupou, simplesmente, com a roupa, mas com sua apresentação. Uma estória performática fora proposta para a concepção final do objeto roupa. Um espaço frio, cores neutras e escuras, silhuetas ora retangulares ora abauladas. Uma coleção de objetos cuja proposta remeteu ao tema, independente do que se propunha em tendências estéticas. Nessa relação entre arte e moda, não importa a objetividade, roupa, mas a subjetividade trabalhada de forma a construir um pensamento e proporcionar uma percepção. Chalayan é um *designer* preocupado em romper os limites da moda, utilizando a arte para criar arbitrariedades visuais. Seus trabalhos independem da originalidade. Ele busca caminhos alternativos priorizando o conceito em detrimento do *commodity*. Seu trabalho está concentrado no conceito, processo e ritual, revestindo as roupas de um significado mais profundo.

Outro trabalho que também merece destaque pela idéia da não relevância do produto, mas do conteúdo expressivo encontra-se na coleção de 2003/2004. As roupas são todas de materiais não têxteis, ou seja, materiais não convencionais à indumentária cotidiana, além de todo um aparato eletrônico capaz de dar movimentos inusitados às peças confeccionadas. As criações foram exatamente um questionamento a respeito da mecanização das roupas e do próprio ser humano nos dias de hoje.



ILUSTRAÇÃO. XL. Hussein Chalayan, *Echoform*. Autumn/Winter 1999/2000. Foto: ©Chris Moore



ILUSTRAÇÃO. XLI Cenário da apresentação performática da coleção *Echoform*

Todos estes trabalhos trazem como características relevantes a hibridização de conceitos que propiciam outros olhares. Percepções que podem construir muitas indagações ou apreciações. No que diz respeito à moda, nada mais significativo do que se expressar de forma a questionar até certos valores da cotidianidade. Entretanto, são assuntos que não dizem respeito a esta pesquisa. A arte e a moda podem propiciar diálogos tão deslumbrantes que poderíamos nos atentar para várias outras discussões que vão além do início desta construção poética.

Tanto estes trabalhos quanto outros, demonstram como arte e moda podem dialogar entre si, possibilitando uma expressão híbrida e carregada de intenso conteúdo visual. A construção destes se faz, também, através da percepção e da própria informação estabelecida para a apresentação das idéias criadas para as

coleções. Nesta abordagem pode-se estabelecer que a arte inserida à moda constrói várias outras possibilidades de percepção e diálogos com o receptor. Nas imagens acima, não há, simplesmente, a roupa ou um acessório, mas um conjunto de símbolos que discorrem sobre algum significado ou maneira de pensar. Hussein Chalayan é um exemplo de que moda não é, simplesmente, símbolo de efemeridade ou produto de uma necessidade social específica. Seu trabalho representa uma outra maneira de se pensar todas estas idéias juntamente com outras possibilidades. Neste sentido, a mensagem é construída através de significados e símbolos que são demonstrados pelo cabelo, maquilagem, acessórios, adereços e todos os outros objetos que fazem parte da apresentação da idéia criada. Além de toda esta sistematização, fazem-se de fundamental importância as cores e suas combinações dentro do espaço em que se pretende apresentar os objetos de uma coleção de moda.

Algumas características descritas acima sintetizam o significado de uma moda em que o conceito está acima do produto. Assim, algumas idéias servem, simplesmente, para apresentar um assunto específico ou a promoção de uma marca ou de um profissional. Para a curadora de Arte Contemporânea, Ginger Duggan tanto os desfiles de moda quanto seus *designers* podem ser classificados de acordo com suas apresentações e construções visuais. Neste caso, Hussein Chalayan é visto como um designer de substância, ou seja:

“Os designers cujos desfiles encaixam-se na categoria de substância relacionam-se à performance enfatizando o processo em detrimento do produto. Cada temporada baseia-se num *conceito* fundamental à compreensão de cada roupa e do desfile. A diferença entre um designer de substância para um designer de espetáculo, por exemplo, é que o primeiro elabora seu desfile em torno de um conceito abstrato, que invariavelmente leva a performances coreografadas visualmente impressionantes, mas que carecem de uma narrativa ligada a tempo ou lugar específicos. Já o segundo cria desfiles em torno de um assunto específico, facilmente traduzível através da cenografia, adereços, luz e música”. (2002 p. 10-11).

A mesma classificação pode ser conferida à Jun Nakao, pois seu trabalho “**Costura do Invisível**” se ateve a uma subjetividade e a uma

performance programada. Neste ponto, os designers com seus produtos e desfiles tornam, de uma maneira ou de outra, símbolos de poder e magnitude, idéia que pode ser, também, conferida às artes plásticas com seus elementos visuais simbólicos.



ILUSTRAÇÃO. XLII. Saia de Madeira que se transforma em mesa e maleta. Hussein Chalayan. Foto: © Chris Moore

De fato, os objetos visuais podem constituir em si uma interrogação simbólica e individual. Destarte, a particularização na interpretação conduz a aspectos que constituem uma ordem de significante e significado. O mais

interessante no trabalho é que, mesmo existindo formas inusitadas na apresentação dos objetos, os trabalhos dos dois designers citados não se perdem, pois, de uma forma ou de outra, o elemento roupa continua. Mesmo havendo materiais inusitados, esse objeto permanece significando roupa. O mesmo procedimento é apresentado nesta pesquisa poética. As roupas construídas não deixarão, em nenhum momento, de serem um conjunto de matrizes de gravura, pois o objetivo é expressar a gravura através da moda, não sendo simplesmente uma imagem, mas um elemento tridimensional que pode instigar a outras percepções.

3.2 A Moda na Concepção das Gravuras

As interpretações surgem da observação e da complexidade estrutural dada a cada objeto visual. Os sistemas de significação podem ser criados entre as características particulares tanto dos objetos quanto do próprio receptor que constrói sua interpretação. Para Villaça e Góes (1998, p. 126) “a moda é a maneira perfeita de expressar um mundo de identidades incomensuráveis e fragmentada, oferecendo uma procissão dinâmica de signos flutuantes e trocas simbólicas”. Deve ser por estas e outras questões que a moda tem sido assunto para a discussão e expressão das diferenças no contemporâneo.

As idéias apresentadas neste último capítulo explicam o significado da junção moda como um processo de desenvolvimento artístico. Sendo este último elemento a gravura já descrita desde o início da dissertação. Os significados e as linguagens proporcionadas no decorrer de toda a pesquisa poética dão vazão à construção de objetos plásticos que podem ser considerados roupas, pois articulamos os significados, símbolos e materiais que constituirão tridimensionalidades visuais. No entanto, em nenhum instante pretendemos construir elementos que possuísem características mercadológicas ou totalmente plásticas. O que mais nos interessou, desde o começo das pesquisas visuais, foram as novidades que poderiam ser aplicadas às técnicas da gravura podendo

articular novas maneiras de se construírem imagens que pudessem ser impressas em materiais diferenciados e moldados em formas de roupas cotidianas. Ferramentas e materiais sempre foram os elementos que mais chamaram a atenção em todo o desenvolvimento criativo.

Na medida em que todo o processo surgia, muitos resultados eram ora eliminados ora acrescentados. No instante em que as imagens eram formadas, novas possibilidades surgiam e cabiam coerentemente como elementos de moda agregados com valores artísticos. Alguns critérios delimitaram as propostas para que se atingissem os resultados esperados. A roupa como elemento artístico produzido foi, sem sombra de dúvidas, uma das coisas que mais proporcionaram indagações. Não importava o significado desta ou daquela peça. Em todo o processo os elementos visuais eram resultados das experimentações de materiais, das ferramentas e das imagens impressas, ou seja, as gravuras. Contudo, a afirmação da pesquisadora Alison Lurie, sobre a roupa, é interessante até porque pode explicar a utilização das formas pesquisadas e propostas para a concepção dos objetos visuais. “A roupa é como um sistema de signo [...] esta demonstra o que você é, seu sexo e até seu humor”. (1997, p. 19).

Entretanto, esta idéia remete apenas ao que se percebe diante das propostas visuais, ou seja, observador e o próprio criador podem interpretar aquilo que querem e entendem. A diversidade entre os significados pode propiciar uma vastidão de conceitos que contribuem para a comunicação totalmente ampla e direta entre objeto e observador. A busca por uma dinâmica é propiciada pela variedade de possibilidades visuais existentes, principalmente no que diz respeito ao sistema de moda, cujo mecanismo é condicionado a uma versatilidade. Neste sentido, pode-se perceber que a miscelânea de atributos dados a uma imagem pode, direta ou indiretamente, construir um sistema único de significado. Para tal afirmativa seria possível detectar que, o sistema da moda pode ser além de simplesmente um conjunto de variações no vestuário e comportamento, uma atribuição de linguagem corporal e estética. Para (SANTAELLA, 2004, p. 118) “A

moda se aprofunda quando se torna encenação do próprio corpo, quando este se transforma em meio da moda”. Com o corpo, a imagem da moda se concretiza.

Assim, é possível perceber que a variação nos sentidos do conjunto moda propicia um mecanismo vasto em imagens e conceitos. A sedução criada pelos conceitos da moda e a sua instância imagética condicionam-se a um espaço de diversificação teórica e significativa, ou seja, no âmbito da comunicação, o princípio de sedução propicia a diversidade de subjetividades. Os mecanismos dinâmicos das imagens proporcionam a diversificação das interpretações, logo, contribuem para uma gama de possibilidades criativas. Para Martine Joly, as interpretações imagéticas situam-se ...

...no âmago da interrogação semiológica que, embora comece por se inquirir quanto ao significado das imagens, enquanto intenção da obra chega necessariamente ao ponto de interrogar sobre o que se passa com esta significação, quando filtrada pela leitura e pela interpretação, ou seja, pela intenção do observador. (2002, p. 10).

A dimensão do simbolismo imagético, compondo a estrutura da moda, abre além do horizonte voltado à distinção visual, também o horizonte da percepção e apreciação causadas pelo seu próprio poder. Fica claro que todas as possibilidades imagéticas circundantes no espaço da idéia moda constroem mecanismos ora específicos ora arbitrários. A abordagem dada até o momento mostrou como a moda juntamente com a arte pode demonstrar uma construção imagética cujos significados se disseminam em várias direções.

3. 3 – O Objeto (Matriz) na Moda Gravura

Por quê a matriz de gravura? O quê é essa matriz? O plástico, a transparência e muita diversidade de imagens para a concepção dos objetos tridimensionais, roupas. Linhas, formas e texturas são partes constantes da concepção criativa destas roupas que se constituem do significado das formas e conceitos aplicados à concepção destes elementos. Toda a construção visual das roupas partiu de um esquema de trabalho que se assemelha ao desenvolvimento

de uma coleção de moda. Muita experimentação, pesquisa de imagens e desenhos compõe a elaboração visual desta pesquisa poética que se constitui de plástico e gravuras; gravuras que fogem de suas técnicas tradicionais, como já fora explicado no segundo capítulo.

Não demos nome a nenhuma peça construída e nem propusemos em desenvolver uma coleção com todos os atributos e valores do glamour da moda, com desfiles e apresentações performáticas, mas nos propomos a criar um nome para o trabalho visual criado, ou seja, ILUSÕES. A única coisa proposta é que a matriz de gravura pode ser criada com outras ferramentas e apresentada de diversas formas sem se perder nos seus significados de reprodução e impressão. A idéia de todo esse trabalho se atém simplesmente em mostrar a moda com características e atributos artísticos que possam proporcionar outros olhares e sensações diante de uma roupa. Assim, tentamos relacionar arte e moda através da imagem e da dinâmica proporcionada por cada elemento visual que compõem uma criação. Neste sentido, levamos em consideração a visão de Alfredo Bosi, sobre o conceito incontestável da arte:

...esta tem representado, desde a Pré-História, uma atividade fundamental do ser humano. Atividade que, ao produzir objetos e suscitar certos estados psíquicos no receptor, não esgota absolutamente o seu sentido nessas operações. Estas decorrem de um processo totalizante, que as condiciona: o que nos leva a sondar o *ser* da arte enquanto modo específico de os homens entrarem em relação com o universo e consigo mesmos. (2001,p.8)

Nessa linha de raciocínio, a arte pode ser vista como uma forma da representação do próprio indivíduo enquanto ser social, e às vezes, enquanto ser ontológico. A expressão imagética das situações e conceitos sócio-culturais permite à arte a expressão subjetiva e estética do ser humano. Neste sentido, a arte seria produção. O ato artístico propicia a ilusão imagética e, ao mesmo tempo, a iluminação do objeto idealizado. Na moda, a idealização também pode ocorrer da mesma forma artística e simbólica, ou seja, há a construção do símbolo do desejo. O perfeito passa a ser o ponto chave das determinações estéticas presentes numa perspectiva visual. As experiências estéticas, através da

visualidade, permitem que cada imagem possua significados e variações ímpares. Sendo tais variações uma dinâmica do processo da comunicação visual. Devido a idéia apresentada acima, é possível concordar que as imagens possuem mensagens e que são ou não interpretadas pelo observador. Assim, a imagem pode ser criada de diversas maneiras. Desta forma, fica claro que o indivíduo – receptor percebe aquilo que pode lhe ficar claro conscientemente.

A arte não pode ser definida simplesmente pelo objeto, mas por meio de algo que está inserido nesse objeto e que o permeia e lhe dá sentido estético e cultural. Assim, o objeto, tanto artístico como artesanal, pode ter significado diferente daquilo que aparenta. Neste contexto, uma roupa confeccionada com pouco tecido e muita informação visual pode possuir baixo valor, mas, inserida em determinado contexto e espaço de apresentação, pode possuir um alto valor agregado. A mesma coisa pode acontecer com um objeto de arte em que haja valores agregados em si. A partir destas considerações, pode-se dizer que a legitimação tanto da arte quanto da moda pode se sustentar a partir da integração das diferentes categorias visuais quanto de grupos sociais. Os objetos visuais não são apenas produtos da subjetividade, mas de uma totalidade em que interagem a cultura, a sociedade, o artista ou designer, e o público.

Tendo nesta idéia, um outro conceito a respeito de como o objeto visual artístico pode ser aceito e possuir valores particulares que não dependem, exclusivamente, das subjetividades pode-se afirmar que, de uma forma ou de outra, as especificidades visuais dos objetos são concebidas a partir do que está externo a elas.

A idéia apresentada nesta parte do terceiro capítulo, explica como a gravura se torna mais que uma imagem impressa em papel. O trabalho, nesta etapa, passa a tomar forma a partir do momento em que se estabelece a gravura como objeto tridimensional, em que os conceitos de arte e moda se transformam em uma única idéia. Como fora apresentado nas imagens acima, o que temos desenvolvido, na pesquisa é, exatamente, a busca de uma proposta artística como

elemento de moda e que se apresente através da roupa. Neste sentido, é que desenvolvemos, através da gravura, mais especificamente através da técnica da gravura em relevo, a construção de objetos roupas. Roupas que possuem significados particulares, não somente criados por nós, mas criados pelos observadores que podem interagir com os objetos tridimensionais. Neste sentido, faz-se interessante o comentário de Santaella em relação à exposição apresentada no *hall* da biblioteca da Universidade Católica de São Paulo sob a curadoria de Solange Silva, em agosto de 2001, e que justifica a criação de objetos artísticos em roupa.

[...] a moda virou experimentação e criação auto-exploratória. Quando exposto, esse lado da moda coloca em evidência o aspecto lúdico do pós-moderno. Não há nada mais propício a essa face irreverente da moda do que a vestimenta, na sua capacidade de evidenciar que, longe de serem individuais, os corpos são socializados pelas roupas que vestem. O trabalho com esse e outros aspectos também reveladores da vestimenta, como, por exemplo, a face experimental da moda que, quanto mais prescinde do corpo, mais vale por si mesma. (2004, p. 121).

Nesta pesquisa, em nenhum momento pretendeu-se justificar a roupa como um objeto de proteção, pudor ou enfeite, como defende (FLUGEL 1999) em “**A Psicologia das Roupas**”. No trabalho há, simplesmente, a articulação da gravura enquanto processo de representação nas roupas criadas com materiais que saem do convencional da indústria de moda. Não há a preocupação em utilizar materiais têxteis do cotidiano. O objetivo foi construir objetos que remetessem a outros significados como, por exemplo, a gravura fora de seu suporte tradicional, o papel. Nesta abordagem, a preocupação recaiu em criar outras formas de expressão na gravura utilizando os conceitos de moda. Além disso, o mais interessante é que todo o processo rompe com tradições tanto na moda quanto na gravura, pois o suporte das imagens impressas se distancia da textura lisa e firme do papel ou a sua transparência como no papel arroz, com sua leveza e delicadeza.

Sendo estes objetos artísticos construídos a partir de plástico, o conceito de moda passa a ser reflexão e experimentação estética. A roupa passa a ser apenas

um complemento de toda a proposta visual. As imagens e seus efeitos são a preocupação do trabalho. O mais significativo durante toda a pesquisa é que tais objetos são construções das próprias matrizes de gravura, como já fora dito anteriormente. Objetos que, a princípio, parecem esculturas, pois se trata da utilização de materiais rígidos moldados através de técnicas especiais. Entretanto, a criação se constituirá de roupas com silhuetas simples que, ao primeiro olhar, podem ser confundidas com objetos de cobrir o corpo. Em nenhum momento tem-se a pretensão de usá-los no dia a dia, mas simplesmente, construir um diálogo entre os conceitos de moda e as técnicas da gravura. Construir uma outra forma de criar a gravura se utilizando um elemento tão comercial como a roupa que, articulada aos princípios da moda, propicia significados particulares. O objetivo mais específico na junção dos dois conceitos é de construir uma nova forma de se ver a gravura e construí-la, apropriando-se de elementos comerciais da moda.

No exercício da criatividade, percebe-se que o trabalho está ligado a um grande condicionamento prático; ou seja, as experimentações visuais, materiais, objectuais e estruturais estão ligadas à dinâmica de uma pesquisa poética. Na moda, a base da criação, também, se sistematiza em esquemas e dinâmicas visuais. Aqui, pode-se levar em consideração a idéia de *bricolage* criada por (LÉVI-STRAUSS 1973), em sua “**Antropologia Estrutural**”, sendo esta um jogo de recombinação dos dados perceptivos, cujas idéias estariam ligadas à concepção de disfarce. Neste sentido, a moda está diretamente ligada a este conceito e corresponde a uma variedade de ilusões que co-existem através das recepções visuais. Na arte, muitas das criações ou expressões visuais poderiam estar ligadas, também, a este conceito da bricolagem. Pode-se dizer que tanto a moda quanto a arte em seus sentidos mais contemporâneos apresentariam a idealização da realidade? Estaríamos diante de uma comunicação cujo ideal estaria ligado, exclusivamente, na expressão estética? Para (MAX BENISE 1973), a arte se faz com signos cuja composição resulta no objeto estético. Comparando à idéia, vê-se na moda o mesmo sentido construtivo, ou seja, os objetos - indumentária ou adorno (acessório) estariam ligados à percepção estética por

proporcionarem ao observador experiências e percepções particulares, tanto para quem observa quanto para quem usa.

A estética, ligada à beleza e às experiências, provavelmente, estabelece uma sistematização na ordem do fazer e exprimir as formas perceptivas. Esses diálogos estariam condicionados ao sistema da criação e liberdade na expressão fantasiosa do ser que concebe tais objetos visuais. Tanto a arte como a moda expressa, de uma forma ou de outra, características sociais, políticas e culturais de sistemas organizados e regulamentados com leis próprias. Nessa perspectiva, há de compreender que as estruturas que regem uma dinâmica cultural provavelmente estabelecem linguagem específica e única.

A moda estaria condicionada ao fenômeno cultural enquanto a arte expressa tais fenômenos (guerras, pessoas, religiões e a própria indumentária). Uma das abordagens que mantém certa proximidade com a análise da moda enquanto manifestação simbólica, diz respeito ao caráter desvelador sugerido pela indumentária. Há muito que o vestuário descortinou-se enquanto uma *segunda pele*. A noção de que a roupa revela algo de muito singular em relação àquele que a veste perpassa o imaginário de quase todos. Tais conceitos sintetizam a vida contemporânea dialogada com a pós-modernidade, ou seja, a compreensão do mundo é baseada em imagens mediadas. Cada uma destas vem invocada pela dinâmica do sistema (mídia, cinema e TV). Neste sentido, deparamo-nos com tantas outras formas de representação e apresentação do mundo que a moda e a arte são apenas, uma das inúmeras formas de colocarmos e expressarmos nossos ideais de realidade e compreensão de nossas verdades.

3.4 – A Matriz de Gravura enquanto Roupas

Partindo de uma atmosfera cujos princípios partem da diferenciação visual de cada indivíduo, a roupa possui, aqui, um caráter de significativa expressão. Neste sentido, suas variações estruturais condicionam-se a aspectos de

diferenciação social, que refletem no motivo de distinção de classes. Nesta abordagem, J. C. Flugel diz que:

“...o vestuário é realmente um dos melhores indícios da psicologia individual e coletiva. Pela maneira com que nos vestimos, muito indicamos ao observador arguto e experimentado. Chegamos mesmo a mostrar setores, por nós mesmos ignorados, de nossas profundezas emocionais”. (1999, p. 8).

De certo que a roupa cria, de uma forma ou de outra, uma diferenciação visual que identifica, no outro, particularidades específicas. Características que dinamizam um sistema de significação e comunicação, uma linguagem pode ser propiciada por tais diferenciações. O sistema de comunicação traduz os conceitos e motivações que a moda e seus “apetrechos” trazem para as construções visuais. Tais construções possibilitam interpretações várias e pessoais, pelo fato de quê se estaria diante de peculiaridades e aspectos múltiplos que completam os sentidos imagéticos. Para ampliar tal discussão podemos nos apoiar na autora Martine Joly, quando ela fala a respeito da interpretação imagética:

A interpretação das imagens situa-se assim no âmago da interrogação semiológica que, embora comece por se inquirir quanto ao significado das imagens enquanto intenção da obra, chega necessariamente ao ponto de se interrogar sobre o que se passa com esta significação, quando filtrada pela leitura e pela interpretação, ou seja, pela intenção do leitor. (2002, p. 10)

Neste contexto, cada roupa e silhueta possuem uma caracterização específica que diversifica a própria compreensão e percepção do observador-receptor que vê a imagem como forma de apresentação de idéias diferenciadas. Mesmo não possuindo, aqui, a significativa importância em demonstrar o significados das roupas construídas queremos demonstrar como essa pesquisa se forma tendo como alicerce a idéia gravura no cerne de discussão.

Descreveremos, neste último item do trabalho, como se desenvolveu toda a criação visual. Fazendo uma comparação com o processo de desenvolvimento de coleção de moda, primeiramente separamos vários tipos de materiais que comporiam nossas experiências: madeira, vidros, papéis, tecidos e plásticos. Cada material com uma especificidade ou restrições específicas. Depois da

separação de cada um destes elementos, as imagens que dariam inspiração às concepções visuais foram selecionadas para que os testes começassem a ser realizados. Alguns exemplos, como roupas ou objetos do cotidiano serviram de inspiração para a construção dos vestidos-gravuras. As imagens abaixo são exemplos das várias inspirações percebidas, particularmente, para o desenvolvimento criativo, além, é claro das imagens já mostradas.



ILUSTRAÇÃO. XLIII. Paco Rabanne (Corselet) Dec. 1960



ILUSTRAÇÃO. XLIV Vestido de metais (Paco Rabanne)



ILUSTRAÇÃO. XLV. Top de plástico e argolas (Paco Rabanne)



ILUSTRAÇÃO. XLVI. Vestido de metal branco (Paco Rabanne).



ILUSTRAÇÃO. XLVII. Tecido Plissado (Issey Miyake)

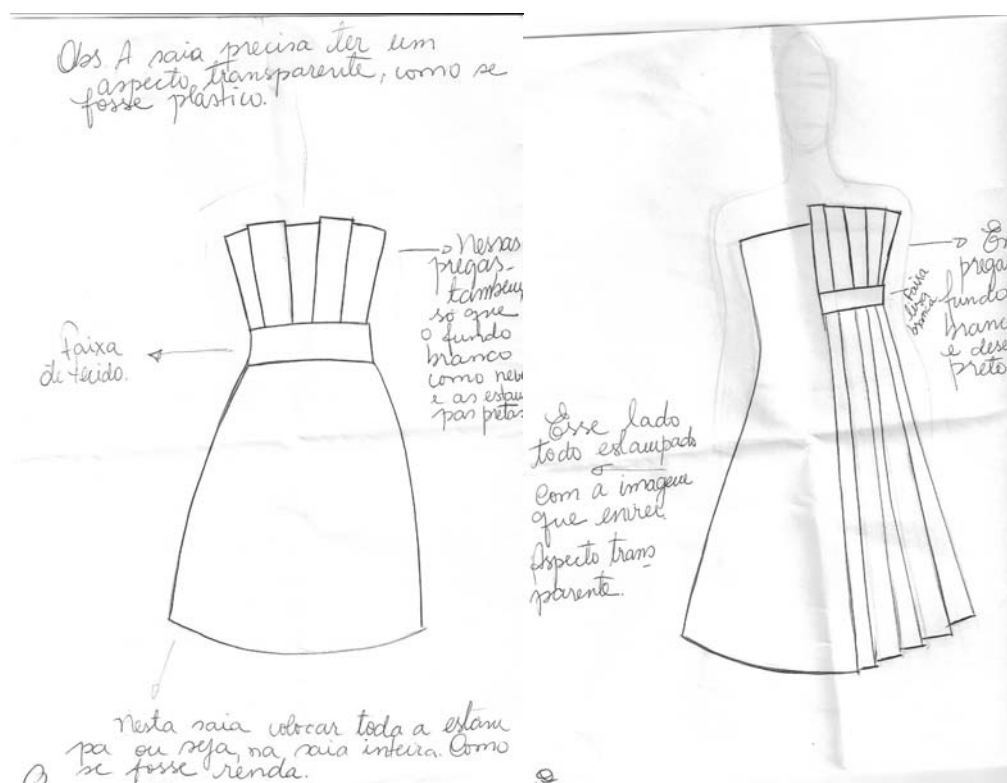


ILUSTRAÇÃO XLVIII. Representações Gráficas (pessoais das roupas propostas para a concepção final do trabalho)



ILUSTRAÇÃO. XLIX. Representação Gráfica simulada em computador para a apresentação final das gravuras impressas

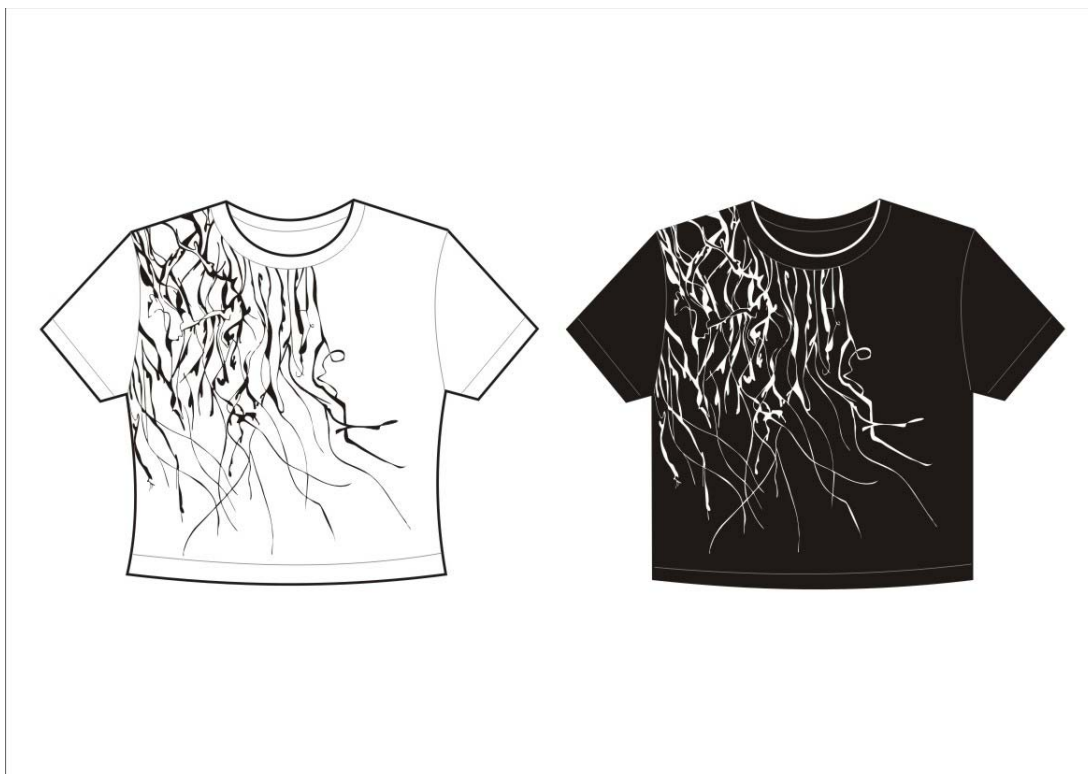


ILUSTRAÇÃO L. Propostas comerciais (camisetas) como suporte da gravura.

Todas as imagens até agora apresentadas serviram de inspiração para a construção visual das peças finais que serão apresentadas. Neste sentido, qualquer tipo de imagem serviu para a construção das texturas das gravuras impressas, para a concepção das pregas dos vestidos em tecido e das camisetas. Para a elaboração das silhuetas e acabamentos finais das roupas, foram utilizadas algumas peças das coleções da década de 60 do designer Paco Rabanne, além, é claro, do próprio Jun Nakao. Já as quatro últimas imagens, são representações gráficas manuais e manipuladas em computador, que provavelmente serão vistas de forma tridimensional. Se houver alguma semelhança com algo já visto, será apenas, uma mera coincidência.

Propostas Visuais Finais



ILUSTRAÇÃO. LI. Peças brancas – Vestido de plástico em estilo futurista.



ILUSTRAÇÃO. LII. Detalhes das placas (matrizes) e corselet que compõem o vestido branco.



ILUSTRAÇÃO. LIII. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (1).



ILUSTRAÇÃO. LIV. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (2).



ILUSTRAÇÃO. LV. Saia de plástico transparente e corselet de tecido impresso (3).

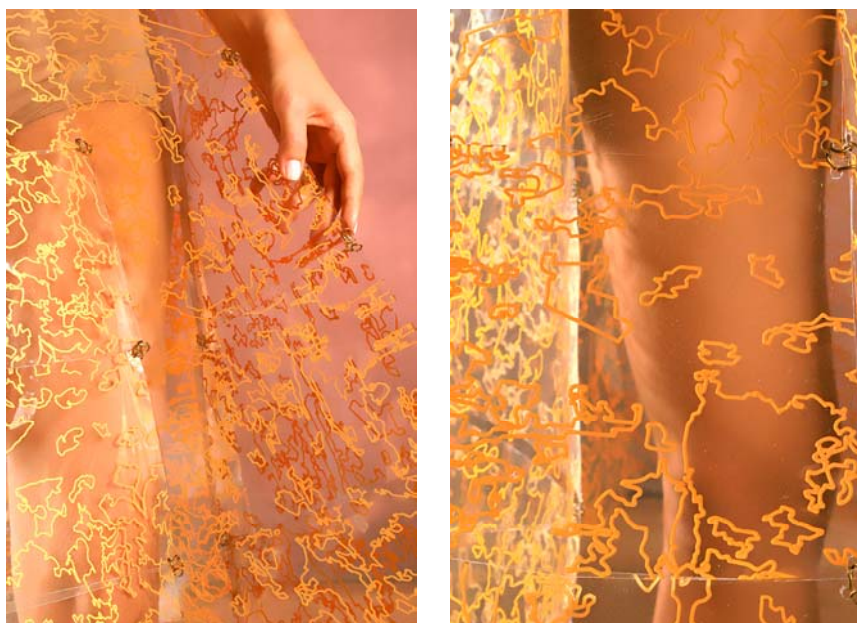


ILUSTRAÇÃO. LVI. Detalhes dos acabamentos em peças transparente.

CONCLUSÃO

A presente pesquisa justifica-se por construir de forma poética algo que fuge de uma tradição, mas que não se deixa perder em superficialidades visuais. Para tanto, detivemo-nos em criar possibilidades imagéticas que trouxessem ao observador algo que não se igualasse ao cotidiano. Um cotidiano de moda e de gravura que se preocupam, respectivamente, em produzir tanto objetos de consumo quanto objetos bidimensionais artísticos.

As idéias tratadas acima são, de uma forma ou de outra, particulares e muito específicas. Moda e gravura foram os assuntos de maior interesse nesta investigação. No entanto, outras áreas como design e tecnologia contribuíram, em grande parte, para o desenvolvimento teórico de todos os capítulos. Na verdade, cada elemento que compõe esta dissertação se completa minuciosamente de maneira que os conceitos se ligam e propiciam a compreensão dos objetos criados para o alcance dos objetivos almejados. Idéias como a representação de algo diferenciado na gravura, um diferente que saiu da tradição de xilos e desenhos criados a partir de goivas e formões.

A utilização de uma ferramenta que agilizou o processo de gravação, ou melhor, o laser possibilitou que algo diferenciado fosse criado neste trabalho poético. Os resultados foram um conjunto de linhas e formas que fugiram, completamente, das possibilidades visuais alcançadas na forma tradicional de se criar gravura, em específico a técnica da xilogravura.

Mesmo que cada área determinada possuísse suas diversidades, uma das características que chamou bastante a atenção foi que a moda e a gravura possuem, de maneira bem particular, o conceito de multiplicação nas suas bases de criação e transformação. Objetos e imagens podem ser produzidos várias vezes. Mesmo que todas as duas áreas estejam pautadas em criações originais, cuja importância é dada nesta pesquisa, a idéia do múltiplo se faz presente, também, neste trabalho. Claro que cada criação, seja uma matriz de gravura ou uma roupa, as particularidades são transpostas de maneira a produzirem sensações diversas e efeitos variados. Neste sentido, tanto a moda como as artes,

no geral, podem partir do princípio de que os objetos criados para as duas áreas possuem características peculiares e podem propiciar variadas experiências.

O ser humano, de maneira geral, busca coisas que não sejam, simplesmente, diferentes ou totalmente fora da realidade. Queremos, de forma simples, algo que nos complete e que possa estabelecer uma relação de exteriorização. Uma exteriorização estabelecida entre o que se vê e o que se percebe diante de objetos criados tanto para contemplação quanto para consumo.

O que se pode notar é que a todo instante estamos cercados por coisas, elementos, palavras e significados que demonstram como as imagens possuem o poder de representar algo tão próximo e, ao mesmo tempo, tão distante de nossas expectativas.

Subjetividades ou não, as imagens e os objetos possuem características que podem representar uma coletividade ou não. O simplesmente apresentar e representar condiciona a uma infinidade de significados que podem ser aceitos ou ignorados por uma certa quantidade de pessoas que esperam pelo diferente ou até surpreendente. Como em André Courrèges, que criou o *look* da década de 1960, bota de salto baixo, associado à saia e às meias *collants*, retratando uma nova sociedade que se maravilhou com a ida do homem à lua, sentimentos de euforias e maravilhas de uma época moderna que propiciaram a criação de uma infinidade de objetos que levavam a sociedade a um encantamento e uma animação diante de tantas novidades. O próprio Paco Rabanne utilizado também como inspiração para esta proposta de trabalho acadêmico, que encantou o mundo com suas roupas formadas por uma infinidade de plaquetas de metal unidas uma a uma como verdadeiras esculturas, constitui, sem dúvida, um exemplo pela singularidade na sua criação.

As referências são muitas e, cada vez mais, multiplicadoras em uma sociedade repleta de conceitos, regras e possibilidades variadas. Nada surge do nada. De uma maneira ou de outra, as idéias e as maneiras como são concebidas são pensadas, articuladas e, de forma consciente e ordenada, são projetadas para que resultem em interessantes formas de representação.

Claro que há tantas formas de se criarem e projetarem os resultados que, de maneira alguma, estariam equivocados outros métodos de concepção visual de um objeto ou qualquer outro tipo de imagem. As diversidades existem para serem estabelecidas, utilizadas e mescladas na realidade em que vivemos e experimentamos. Neste sentido, é que esta investigação poética se prioriza em construir outras condições para a gravura, levando-a a outras possibilidades de representação tanto gráfica quanto em formas.

As matrizes criadas durante este trabalho são um conjunto de variedades tanto em tridimensionalidades quanto em imagens gravadas. Se nos ativermos, apenas, às imagens, as explicações serão infinitas, pois elas podem representar uma série de coisas. Portanto cada observador coloca o olhar que achar mais próximo de si. Em regra geral, percebe-se aquilo que, de uma forma ou de outra, possui uma afinidade ou, pelo menos, propicia uma aproximação de realidades particulares.

Apesar de as imagens criadas para este trabalho representarem uma particularidade da pesquisadora, não se pretendeu dar uma grande ênfase aos significados que pudessem ser sugeridos. O conjunto de linhas e formas quebradas é, apenas, a representação de uma variedade de técnicas utilizadas durante o processo criativo deste trabalho. Foram necessários os conhecimentos específicos da área de design gráfico, materiais – composição, etc. para que tudo se tornasse possível no desenvolvimento de tridimensionalidades através da matriz de gravura.

A todo instante, era preciso que as possibilidades fossem se tornando realidades visíveis, ou seja, as imagens impressas a laser nos materiais plásticos precisavam ficar uniformes e de acordo com as necessidades da pesquisa. Todos os dias era preciso acompanhar o desenvolvimento das impressões através do equipamento a laser. A todo instante se fazia necessária uma dedicação que demandava paciência e muita atenção.

Muitas mudanças foram feitas até se alcançarem os resultados ideais para a impressão. As variações imagéticas se mesclaram em formas geométricas até o

surgimento ou a criação de linhas que surgiram quando manipulamos várias fitas crepes em uma base de papelão e, depois, foram fotografadas em aparelhos digitais para a abstração das formas. Todos estes resultados se mesclaram em conceitos, idéias, possibilidades, tecnologia, arte e moda. Um conjunto de procedimentos que não podem ser trabalhados de maneira isolada. A criação artística deste trabalho, hibridizada com os conceitos de moda e design concebeu algo que pudesse estabelecer uma forma diferenciada de expor e conceber a gravura. Neste contexto, é que o mais significativo estabeleceu-se, a gravura enquanto elemento do corpo, e este enquanto suporte da representação.

Bibliografia

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Mestre Jou, 1970.

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética**. Tradução de Arthur Morão. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1982.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. Tradução de Denise Bottmann e Frederico Carotti. – São Paulo: Companhia das Letras, 1992

BRET, Michel. O tempo das máquinas. In DOMINGUES, Diana. (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

BARTHES, Roland. **Sistema da Moda**. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.

_____. **Inéditos**, vol. 3: imagem e moda. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. – São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica**. Tradução de Maria Stela Gonçalves e Adai U. Sobral. São Paulo. Loyla, 1996.

BAUNGARTEN, Alexander Gottlieb. **Estética**. Tradução de Mirian Sutter Medeiros. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

BÉNAIM, Laurence. **Issey Miyake**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo. Cosac Naif Edições, 1999.

BENSE, Max. **Estética**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1973.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a Arte**. 7.ed. – São Paulo: Editora Ática, 2001.

BRET, Michel. O tempo das máquinas. In DOMINGUES, Diana. (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. Tradução de Cristiana Coimbra. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

DOS SANTOS, Laymert Garcia **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio técnico da informação digital e genética**. São Paulo: Ed. 34, 2003.

DUGGAN, Ginger Gregger de. O Maior Espetáculo da Terra: Os Desfiles de Moda Contemporâneos e sua Relação com a Arte. In: ANDRADE, Rita de (org.). **Fashion Theory – A Revista da Moda, Corpo e Cultura**. Edição Brasileira. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2002. p. 04-30.

FAVARETTO, Celso. **A Invenção de Hélio Oiticica**. – São Paulo: EDUSP, 1992.

FLUGEL, J. C. **A Psicologia das Roupas**. Editora Mestre Jou. – São Paulo, 1999.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. – São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

FOUCAULT, M. **A História da Sexualidade II: o uso dos prazeres**. – Rio de Janeiro: Graal, 1984.

GOMBRICH, Ernest. **Arte e ilusão. Um estudo da psicologia da representação pictórica**. – São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GUATARRI, Félix. 1930- **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução de Ana Lucia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. – Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós – Modernismo**. Tradução de Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo: Cosac & Naif, 2002. 80p.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JOLY, Martine. **A Imagem e a sua Interpretação**. Tradução de José Francisco Espadeiro Martins. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2002.

KREJCA, ALVES. **Técnicas Del Grabado**. Madrid: Editorial Lisboa, 1990.

KOSSOVITCH, Leon et alli. **Gravura Brasileira**. São Paulo: Cosac & Naif/ Itaú Cultural, 2000.

LANDOWISKI, E. & FIORINI, J. L. **O Gosto da Gente o Gosto das Coisas. Por uma Abordagem Semiótica do Gosto**. São Paulo, Educ, 1997.

LURKER, Manfred. **Dicionário de Simbologia**. Tradução de Mario Krauss e Vera Barkow. São Paulo: Martins Fonte, 2003.

LURIE, Alison. **A Linguagem das Roupas**. Tradução de Ana Luiza Dantas Borges. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MCROBBIE, Ângela. **British Fashion Design: Rag Trade or Image Industry?** Londres: Routledge, 1998.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORAES, Dijon de. **Limites do Design**. 2.ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. Espaços-Tempos (Pós-) Modernos ou na Moda, os Modos. In: J. GUINSBURG; BARBOSA, Ana Mãe. (org.). **O Pós-Modernismo**. São Paulo: Stylus 12, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

PINTO, Álvaro Vieira. **O Conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, 2 v.

PRECIOSA, Rosane. **Produção estética: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida**. São Paulo: editora Anhembi Morumbi, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação: sintonia da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Laymert Garcia. Modernidade, Pós Modernidade e Metamorfose da Percepção. In: J. GUINSBURG; BARBOSA, Ana Mãe. (org.). **O Pós-Modernismo**. São Paulo: Stylus 12, 2005.

STRAUSS, Claude Lévi. **Antropologia Estrutural**. Tradução de Chaim Samuel Katz e Eginardo Pires. – Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1973.

VILLAÇA, Nízia e Góes, Fred. **Em nome do corpo**. – Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

Periódicos

DOMINGUES, Diana. A criação de vida artificial. Pesquisas científicas e artísticas e a arte do pós-humano. In: XIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2004, São Bernardo do Campo/SP. *Anais...* Disponível em CD-ROM.

LAURENTIZ, Silvia. *Imagem e (i)materialidade*. In: XIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2004, São Bernardo do Campo/SP. *Anais...* Disponível em CD-ROM.

MAKOWIECKY, Sandra. Representação: a palavra, a idéia, a coisa. Florianópolis, Santa Catarina. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas – UFSC, n. 57, 2003.

PASSERON, René. Da Estética a Poiética. Porto Alegre: Porto Arte. **Revista de Artes Visuais**, n. 15, v. 8, 1997.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. Porto Alegre: Porto Arte. **Revista de Artes Visuais**, n. 13, v. 7, p. 81-95, nov. 1996.

Catálogos

CATÁLOGO: **Hélio Oiticica**. Centro de Arte Hélio Oiticica. Rio de Janeiro; Galerie Nationale du Jeu de Paume, Paris.

COLEÇÃO: **CONTAMINAÇÃO**. Catálogo M. Officer, coleção de inverno. – São Paulo: M5, 1998

Dissertações e Teses

BERNARDES, Maria. **Uma Poética da Ação do Tempo nas Artes Plásticas**: a monotipia. Dissertação de Mestrado, Universidade de Campinas, Instituto de Artes, 2003.

DONATI, Luiza Angélica Paraguai. **O Computador como Veste-Interface**: (RE)Configurando os espaços de atuação. Tese de doutorado, Universidade de Campinas, Instituto de Artes, Departamento de Multi - meios, 2005.

FILHO, Carlos Gonçalves Lima. **A Busca da Imagem na Eletrogravura**. Dissertação de Mestrado, Universidade de Campinas, Instituto de Artes, 2004.

ROCHA, Viviane Moura da. **A Rosa Azul Cintilante**: sobre a experiência estética sublime sobre a poética de Arthur Barrio. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes. Departamento de Artes Visuais, 2002