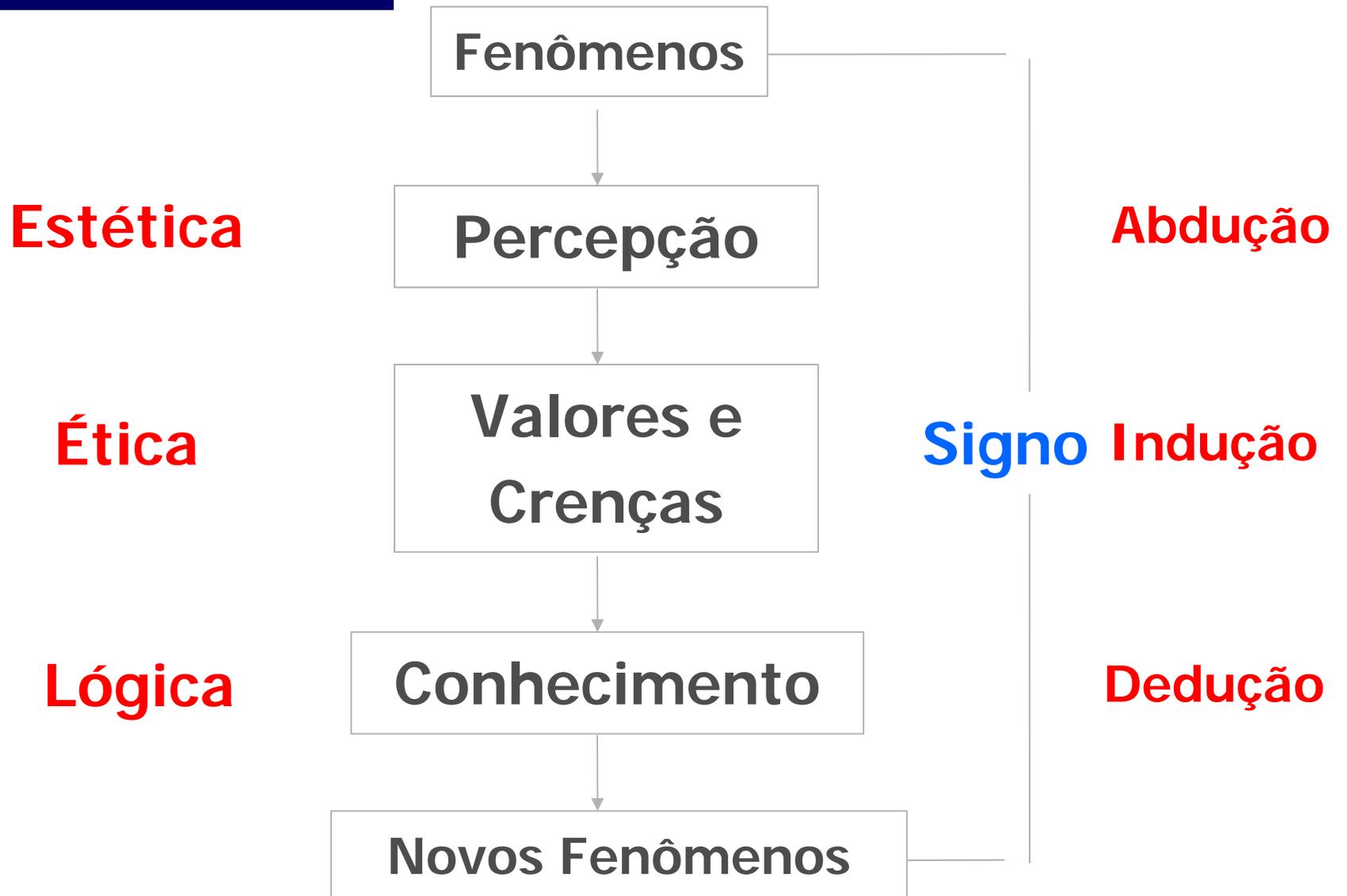


# Processo de Criação

Processo de Criação Artística -  
*Semiótica de Charles Sanders Peirce*



## Processo de Criação Artística -

*Semiótica de Charles Sanders Peirce*

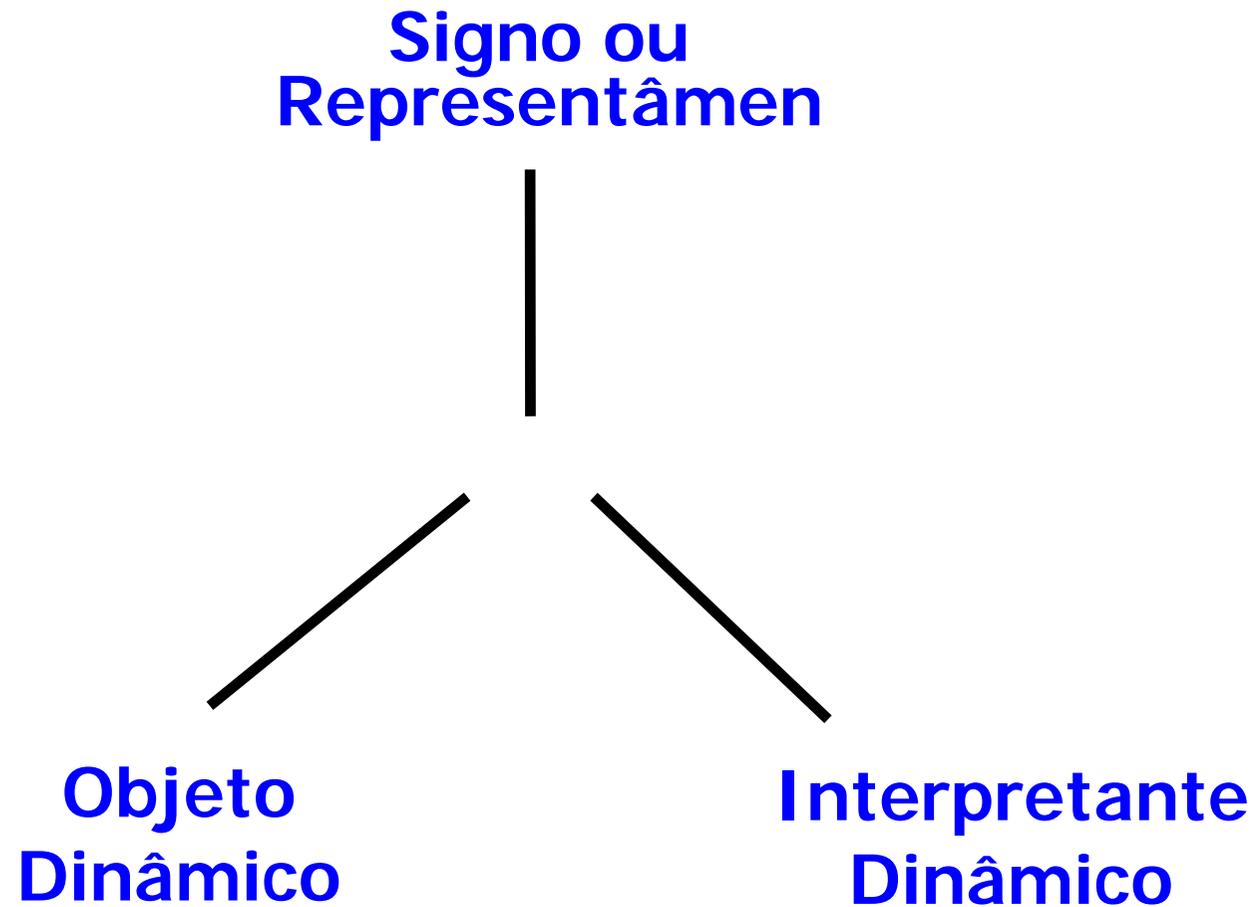
“Um **Signo** intenta representar, em parte pelo menos, um **Objeto** que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente.

Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto.

Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o **Interpretante**”.

Processo de Criação Artística -  
*Semiótica de Charles Sanders Peirce*

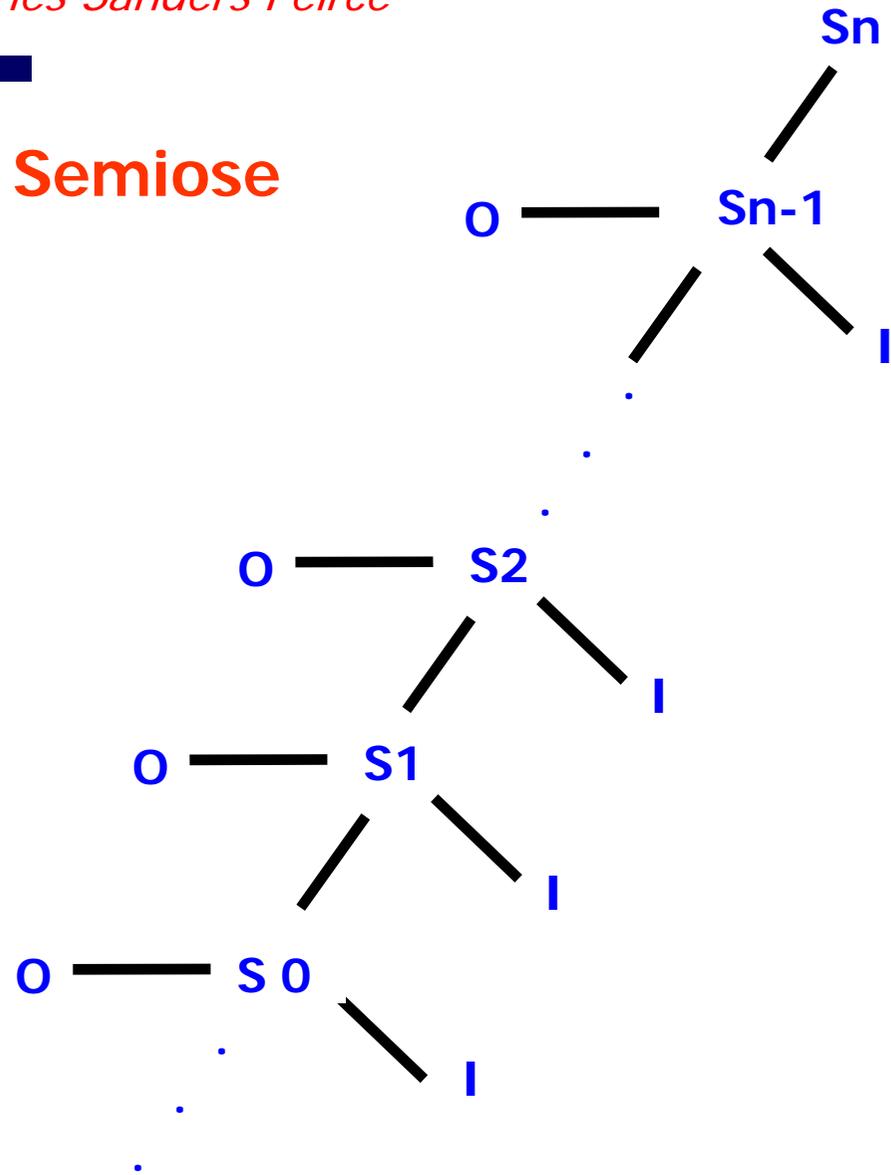
---



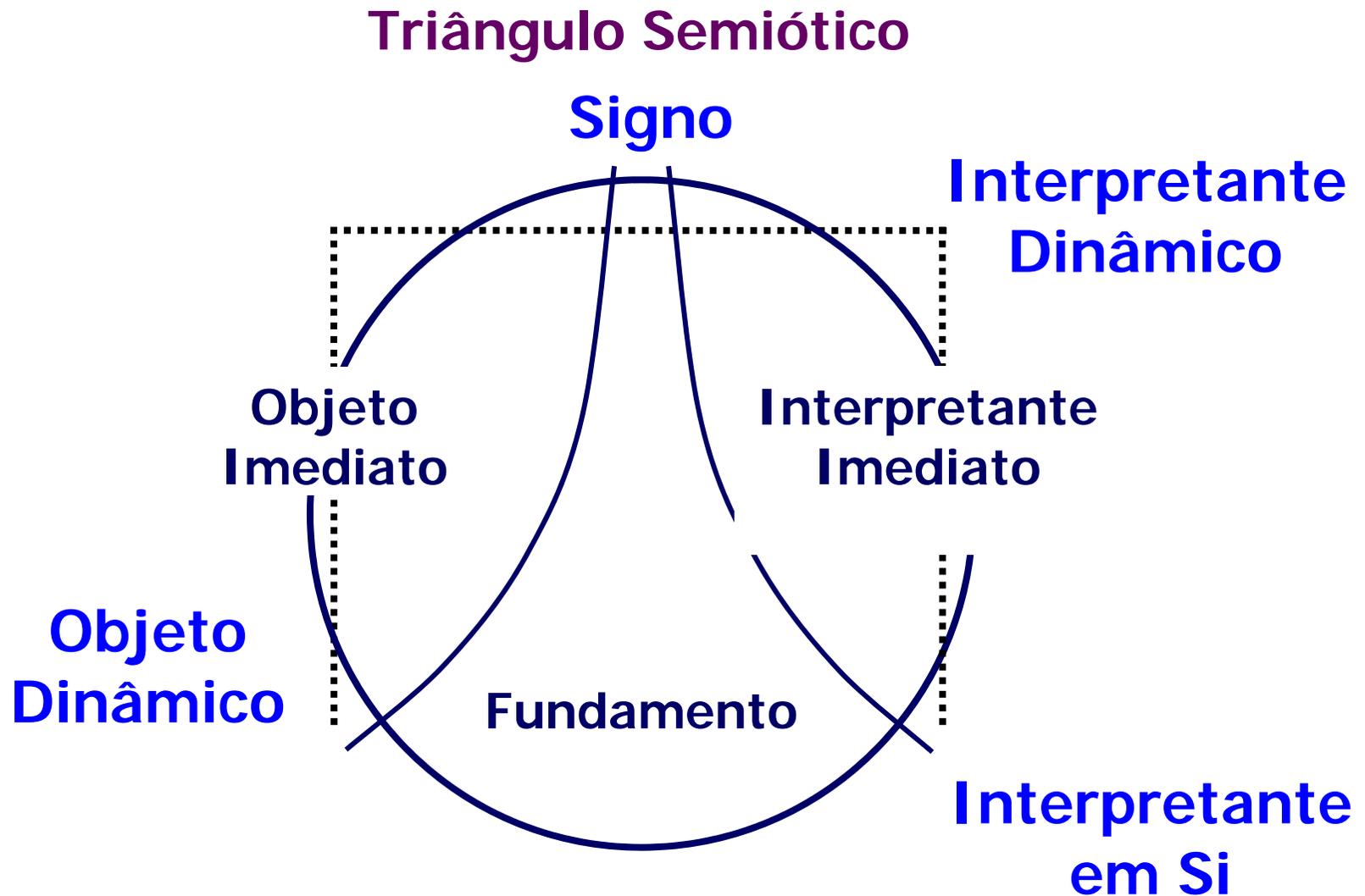
# Processo de Criação Artística -

*Semiótica de Charles Sanders Peirce*

## O Processo de Semiose



Processo de Criação Artística -  
*Semiótica de Charles Sanders Peirce*



# Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*

---

## O signo como:

**Qualidade:**  
(em primeiridade)

- **Fundamento**
- **Objeto Imediato**
- **Interpretante Imediato**

**Existente:**  
(em secundidade)

- **Objeto Dinâmico**
- **Interpretante Dinâmico**

**Generalidade:**  
(em terceiridade)

- **Interpretante Final**

# **Etapas do Processo de Criação Artística**

---

- **O INSIGHT**

**Princípios do pensamento criativo**

- **O CHOQUE COM A MATÉRIA**

**Princípios do pensamento operacional**

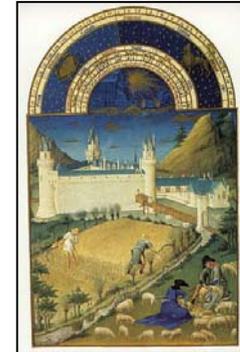
- **AVALIAÇÃO DA OBRA REALIZADA**

**Lógica como fundamento da representação**

# Paradigmas de Percepção



Didática Religiosa



Imitação da Vida

Beleza

Visão Cientificista



Expressão de Sentimentos

Arte pela Arte

Processo

Conceito

Arte como Sistema



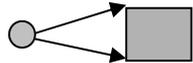
**Sistema como Obra**



# A Percepção do Produtor e a Obra



**PINTURA  
MEDIEVAL**



Localização do observador indefinida numa visão geral.



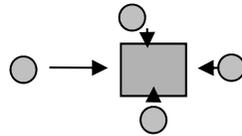
**PERSPECTIVA**



Corpo do observador localizado pela geometria linear na obra.



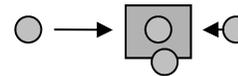
**CUBISMO**



A obra reflete várias posições de observação através das geometrias projetivas.



**ACTION  
PAINTING**



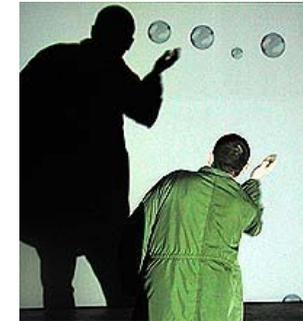
Corpo do artista está dentro da obra.



**BODY ARTE**



Corpo do artista é o corpo da obra. Eles formam um só corpo.



**ARTE E  
TECNOLOGIA**



O corpo e a mente estão na obra. Conectam-se a ela como um sistema único em rede.

# A Percepção do Público e a Obra



CONTEMPLAÇÃO



INTERPRETAÇÃO



PARTICIPAÇÃO



INTEGRAÇÃO



---

**Público  
contempla  
uma  
situação  
descrita.**

**Obra aberta aos  
pensamentos e  
interpretações do  
público.**

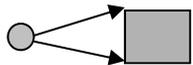
**O corpo do público  
entra em contato  
com a obra,  
vivenciando-a.**

**O corpo do  
público interage  
com um sistema  
atualizando  
possibilidades  
físicas da obra.**

## A Percepção do Artista e a Obra



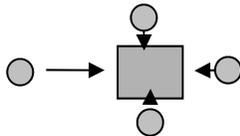
**PINTURA  
MEDIEVAL**



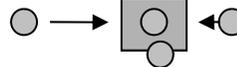
**PERSPECTIVA**



**CUBISMO**



**ACTION  
PAINTING**



**BODY ARTE**



**ARTE E  
TECNOLOGIA**



**CONTEMPLAÇÃO**



**INTERPRETAÇÃO**



**PARTICIPAÇÃO**



**INTEGRAÇÃO**



## A Percepção do Público e a Obra

# O Choque com a Matéria

---

## Indução - Ciclo Pré-Industrial

**Esculpir:** Por detrás do ato de esculpir, encontra-se uma série de raciocínios que vão desde a imaginação da peça a ser trabalhada até a ação propriamente dita sobre a matéria, quando são levadas em consideração as resistências do material, os seus veios de crescimento, as ferramentas à disposição com suas diferentes funções e a força motriz do autor.

**Modelar:** Em termos operacionais, a modelagem é uma operação mista de fazeres; aparentemente pensa-se a modelagem como uma operação inversa à escultura. A escultura retira matéria e a modelagem adiciona matéria ao bloco original. No entanto, a principal diferença entre ambas é o uso dos materiais: os sólidos para a escultura e os plásticos para a modelagem. A modelagem permite a reposição da matéria ao bloco inicial.

# O Choque com a Matéria

---

## Indução - Ciclo Pré-Industrial

**Fundir:** Fundir é reproduzir volumes enquanto forma de pensamento operativo. Para se obter esta operação, é necessário ter um protótipo original (positivo) do qual se retira um molde (negativo), e a partir do qual, pela fundição propriamente dita, consegue-se a cadeia de objetos semelhantes ao protótipo.

Esculpindo, modelando ou reproduzindo volumes, as operações artesanais trabalham a matéria ainda com o pensamento voltado para soluções num bloco material único, consolidando um espaço real centrado na própria matéria, enquanto ocupante deste espaço.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Pré-Industrial

**Michelangelo**  
**David**  
**c. 1501-1504**  
**Mármore**  
**Altura 410 cm**

**Accademia delle Belle Arti**  
**Florence**



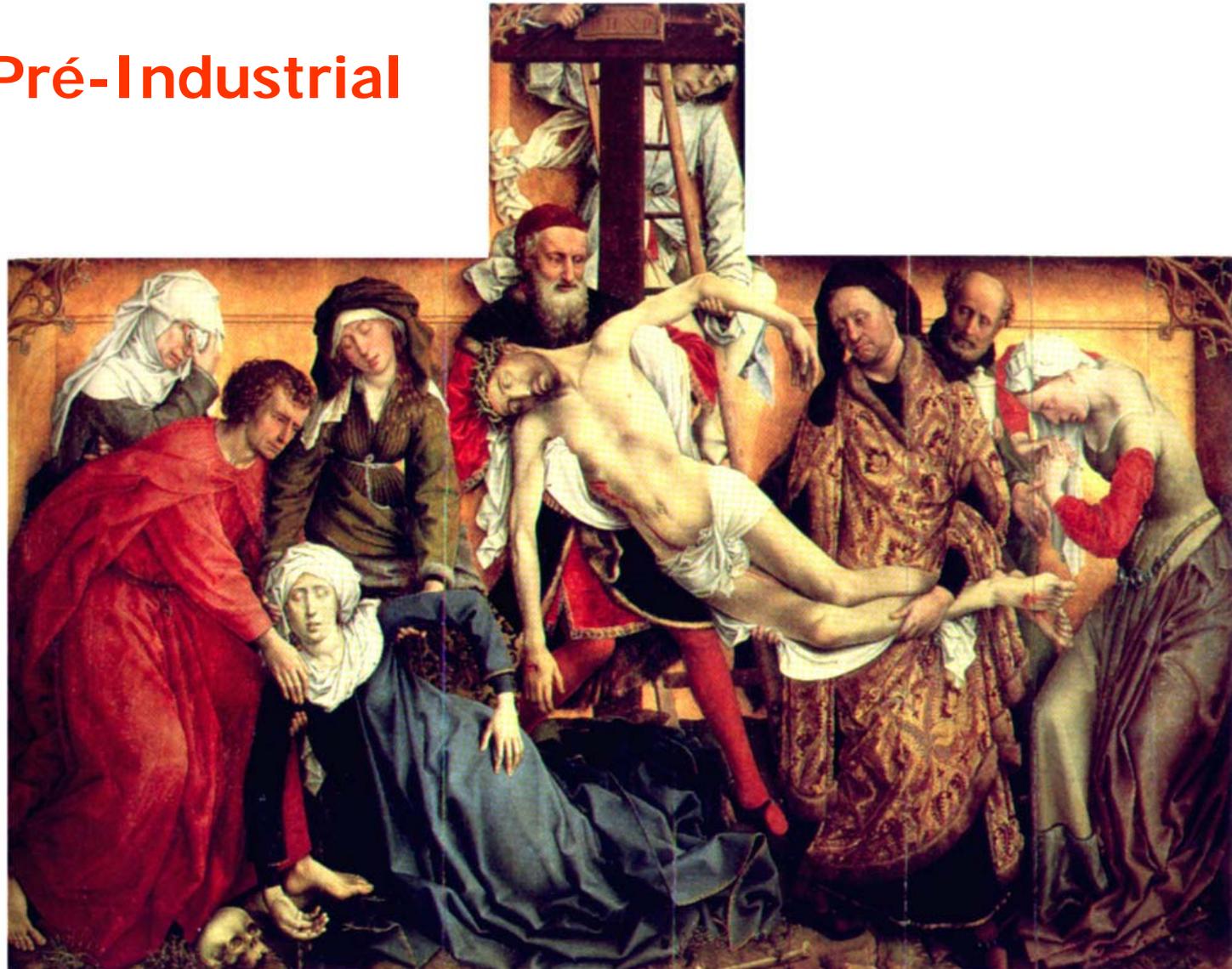
# O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden

A Descida da cruz

- 1435 -

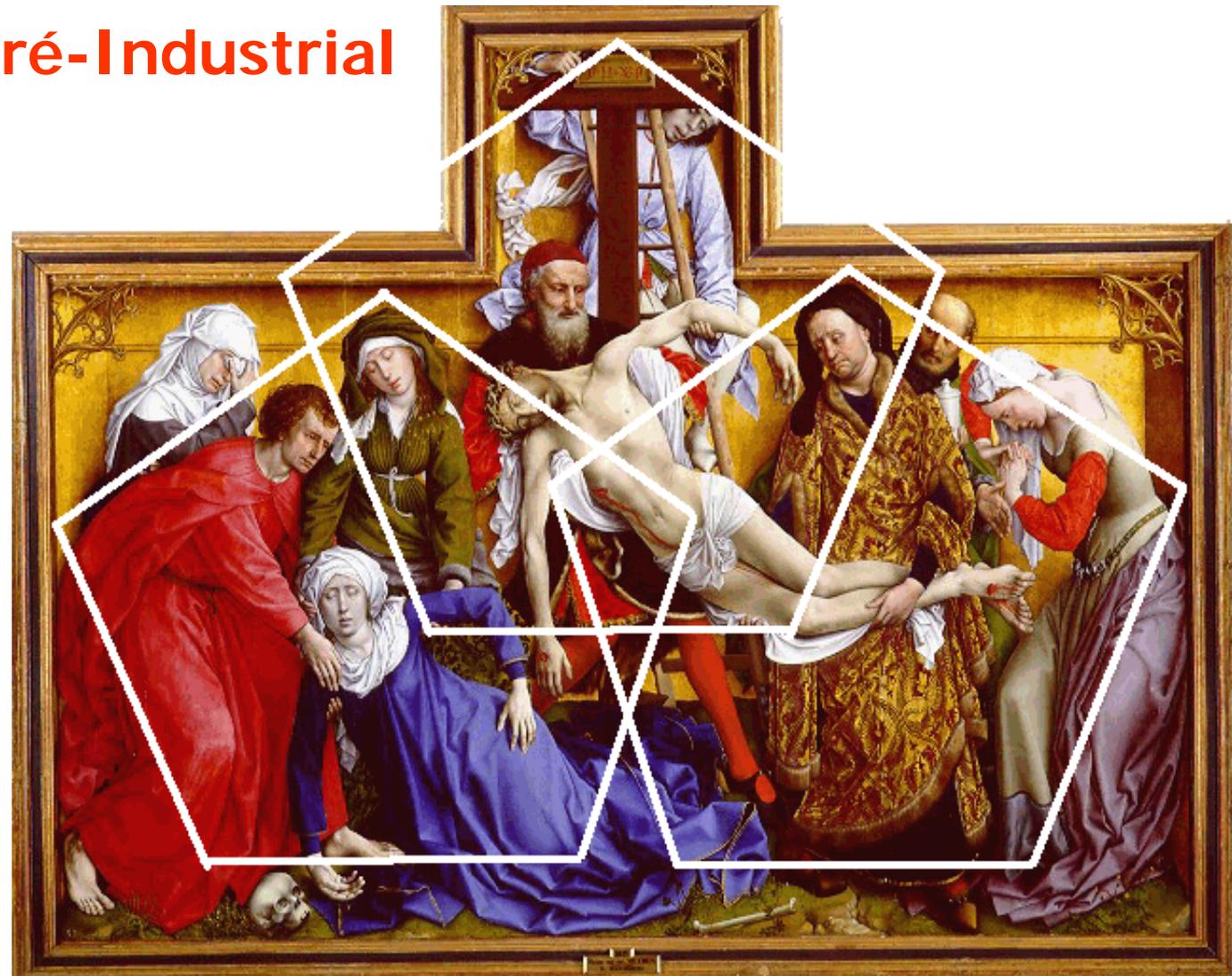
## Ciclo Pré-Industrial



# O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden  
A Descida da cruz  
- 1435 -

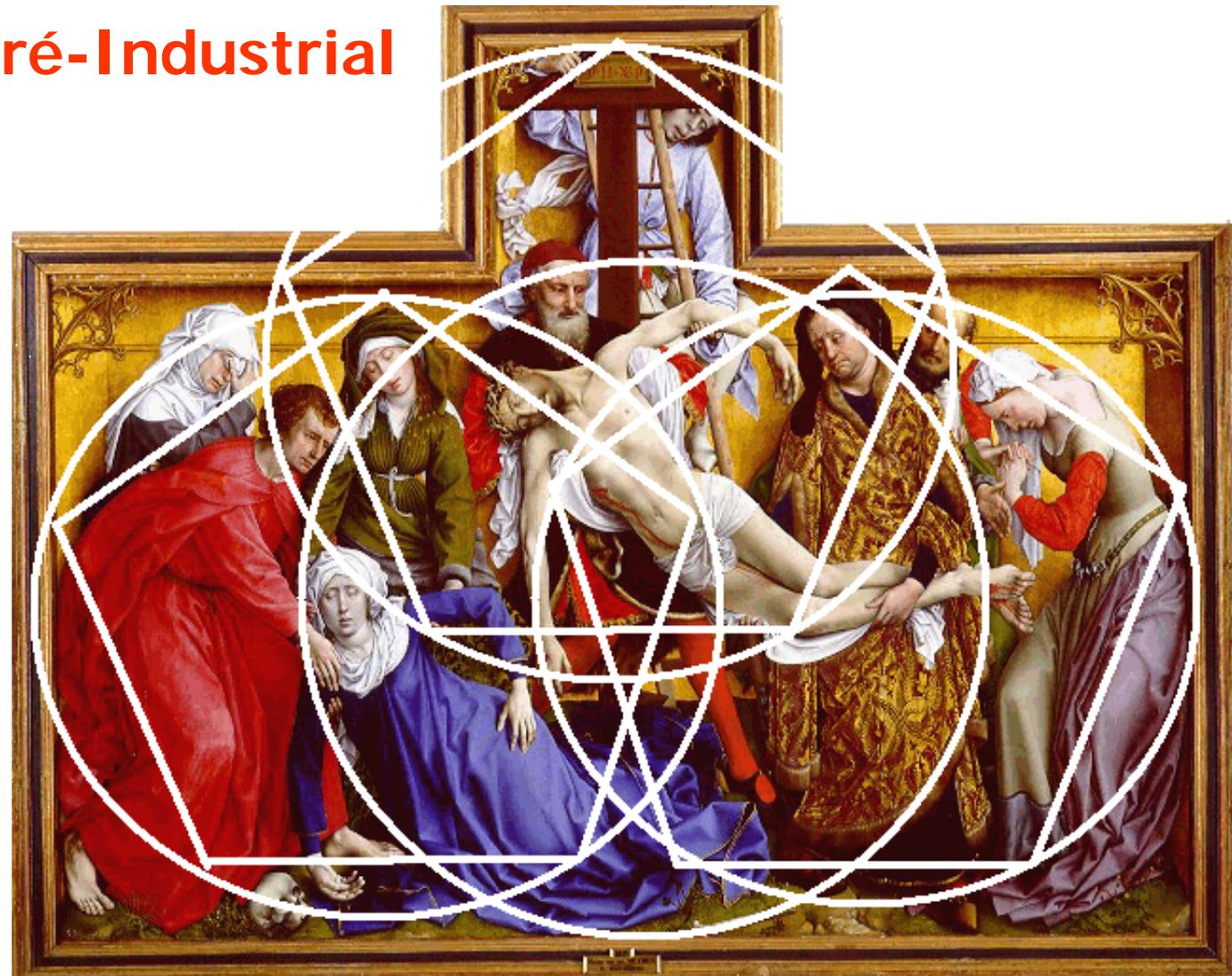
## Ciclo Pré-Industrial



# O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden  
A Descida da cruz  
- 1435 -

## Ciclo Pré-Industrial



# O Choque com a Matéria

Michelangelo  
O Juízo Final  
Universal  
(1508-1512)

## Ciclo Pré-Industrial



A Capela Sistina não é mais do que uma cópia das perfeições divinas.  
O artista procurou exprimir na figura divina um ideal de perfeição estética.

# O Choque com a Matéria

---

## Indução - Ciclo Industrial Mecânico

### A influência mecânica no fazer artesanal:

**Construir:** os hábitos operacionais da construção estruturam a organização espacial com elementos modulados industrialmente. O artista coordena a ação espacial de cada elemento isolado, compondo o todo íntegro e participativo. Trata-se de conjugar espaços sugeridos pelos volumes escolhidos para a produção. Por exemplo, os volumes transparentes unem dois espaços. A obra de Naum Gabo é um exemplo de construção.

**Modular:** A modulação é uma operação além da construção, pois é a partir da experiência de construir que se pode imaginar o modular. O perfil básico do elemento construtivo deve permitir a elaboração em módulos. A modulação parte de uma unidade mínima. As estruturas modulares provocam um afloramento de um sentimento original e inesperado diante da composição executada. A obra de Kandinsky e de Julio Lepark (artista argentino cinético).

# O Choque com a Matéria

---

## Indução - Ciclo Industrial Mecânico

### A influência mecânica no fazer artesanal:

**Alimentar:** A modificação do conceito de espaço. Ele torna-se virtual. É configurado pelo espaço vazio ao redor da peça que é projetada pelo espaço constituinte. Integração do espaço interno da obra com o espaço circunvizinho da mesma, relacionando a peça ao ambiente. As formas cubistas de Picasso, as obras de Henry Moore, as torres de luz, movimento e som de são indicadores destas características. Ambientar e ou instalar corresponde ao auge deste braço de pesquisa, onde a preocupação recai no aproveitamento das qualidades espaciais condicionadas por determinado ambiente.

# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Mecânico

**Naum Gabo**

**Variações de  
Torção  
c.1974/75  
altura 136.5 cm**



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Mecânico

Henry Moore

Figura  
Reclinada

1952-53  
Bronze  
102 x 152 cm

Museum  
Ludwig,  
Cologne



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Mecânico

Henry Moore

Hill Arches  
1973



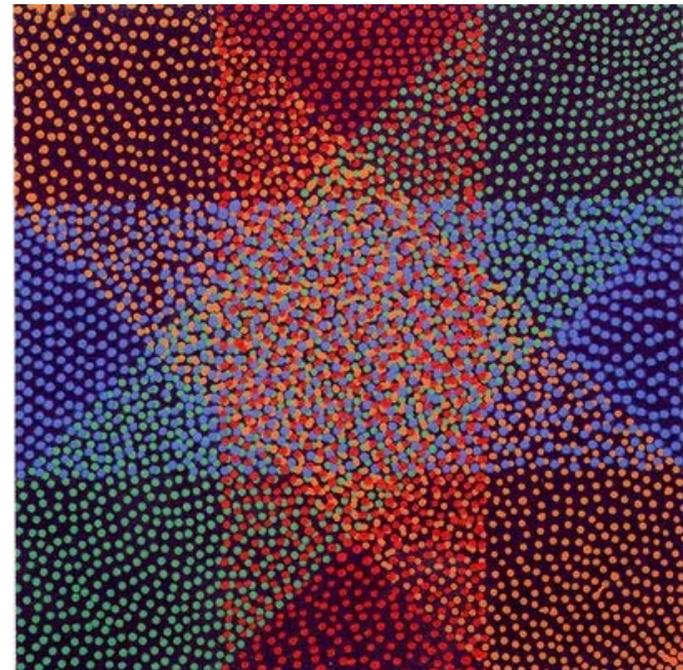
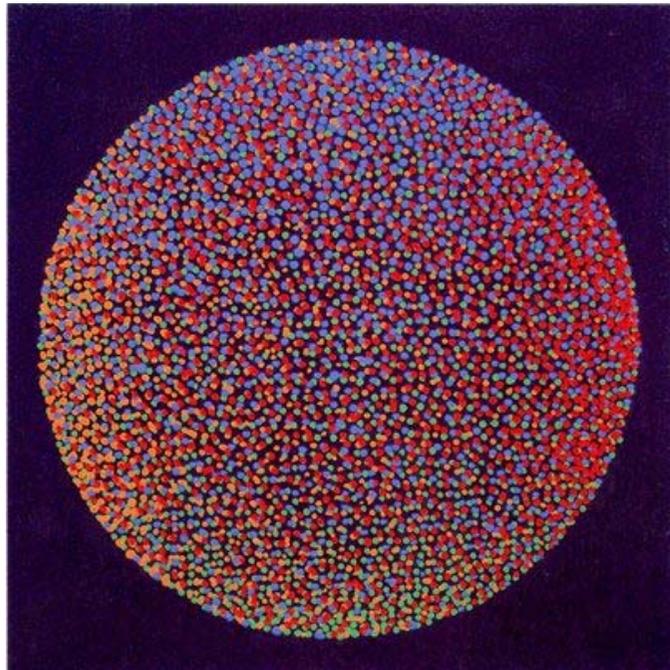
# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Mecânico

Julio Lepark

Alchimie I e II



# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Mecânico

### O fazer com instrumentos mecânicos

**Registro:** O planejamento e registro propriamente dito carregam em si a qualidade expressiva de fatores que condicionam as decisões de execução. O planejamento corresponde, no sistema industrial, à etapa de projeto e, o registro, à preparação do protótipo.

**Processamento:** No processamento do material sensível, apesar de ser uma etapa aparentemente técnica, sem possibilidades de interferência, constitui um outro momento onde a atuação do fazer pode trazer resultados diferenciados para a concretização do trabalho.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Mecânico

### O fazer com instrumentos mecânicos

**Montagem:** Esta etapa fica evidenciada no cinema, principalmente na construção da narrativa. É uma etapa pós-registro, pós-laboratório que define uma operação que não existe nos meios artesanais. O filme é produzido em takes separados e depois editado. Permite economia na produção. A montagem é uma etapa operacional em que os pensamentos determinam significados além do material registrado. Estes novos significados estão condicionados ao desencadeamento de paradigmas. O fazer artístico, com instrumentos mecânicos, tem que gerenciar as três etapas operativas de modo conjugado.

# O Choque com a Matéria

Oscar Rejlander  
Two Ways of Life -  
1857

## Ciclo Industrial Mecânico - Fotomontagem



A fotografia era um método de fazer arte como um processo de documentação. Ele acreditava que as fotografias preservavam as proporções humanas e, assim, os pintores teriam mais liberdade para criar e, ao registrar o modelo manteriam a luz sob ele.

# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Mecânico

Marcel Duchamp  
Roda de Bicicleta  
1913

Em 1913 os ready-mades de Duchamp, eram tidos como a mais legítima obra de arte de apropriação, pois tomavam um objeto de seu local de origem e transformavam seu significado sem nenhuma, ou quase nenhuma intervenção.



# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Eletro-Eletrônico

Memória,  
Automação,  
Conhecimento e Decisão;

### **Lógica Operacional:**

Co-Operação por Reciclagem da Memória,  
Co-Operação por Automação e  
Co-Operação Branda

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Memória

Gerar memória é uma das características evidentes da sociedade industrial.

Desde a tipografia de Gutenberg até os sistemas de off-set sempre estivemos a gerar memória.

Exemplos: arquivos, fichários, museus, bibliotecas, filmotecas, fonotecas, etc. Com o surgimento dos computadores, a informação veio a agilizar o trânsito destas informações arquivadas.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Automação

O segundo ponto onde a informática valorizou a informação foi a automação.

**A automação contribuiu para agilizar determinadas práticas que antes tinham sua eficácia comprometida por serem executadas mecanicamente.**

Como advento da eletrônica, a velocidade foi deslocada para o comando destas funções, viabilizando diferentes respostas a partir de bancos de informação.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Conhecimento e Decisão

**A informação passa a ser sinônimo de conhecimento e decisão.**

**No ciclo eletrônico, onde o planeta começa a mostrar sinais de esgotamento material, o homem ocidental percebe que sua atuação, enquanto produtor, depende de uma co-participação com a natureza.**

**O conhecimento e decisão significam uma postura entre homem e natureza.**

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Etapas do fazer eletrônico:

O que difere fundamentalmente o início da pós-modernidade da modernidade é o fato de esta última ter edificado a sua era sobre um ambiente natural, culturalmente virgem, ao passo que a era eletrônica parte de um ambiente carregado de traços culturais já valores convencionalmente estabelecidos e difundidos.

A postura do homem produtor na eletrônica, portanto, torna-se de um co-operador, pois todo o trabalho executado carrega consigo traços culturais preexistentes, De maneira implícita, estes traços encontram-se no bojo das culturas de hoje em diante produzidas.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Etapas do fazer eletrônico:

#### **Co-operação por reciclagem de memória cultural:**

trabalhar com a memória, encarada pelo aspecto da materialidade, ou seja, com a informação contida na produção natural ou cultural já realizada, exige outras formas de operar.

O universo cultural produzido pelo homem ocidental é o composto por objetos originais e por reproduções. Agora, é necessário incorporar a informação existente dentro deste universo, tornando a autoria, uma co-autoria, fruto de um processo co-operativo.

As características deste tipo procedimento são citar, traduzir e comentar.

# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



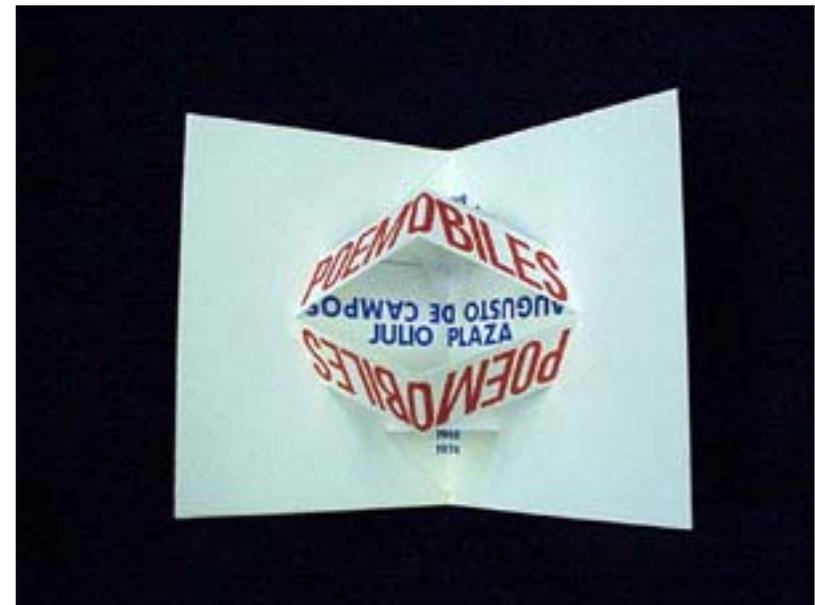
**Regina Silveira**



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

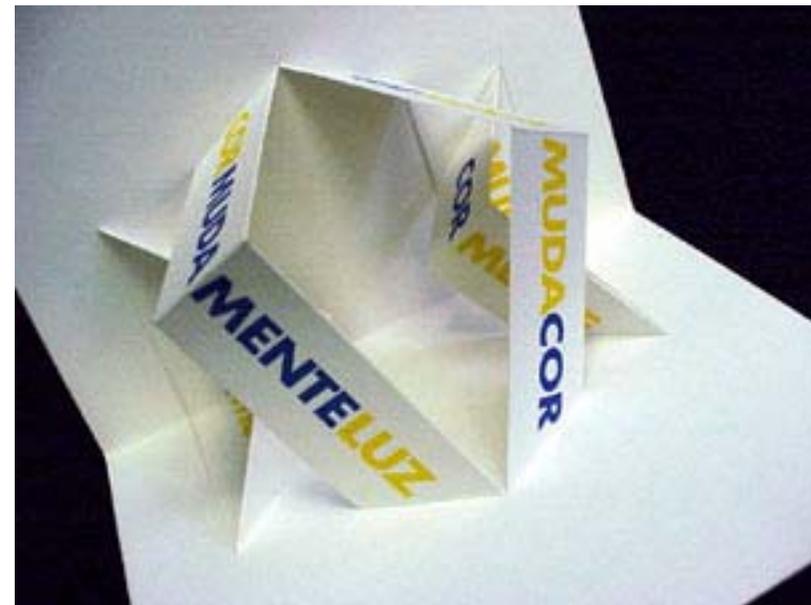
### Julio Plaza e Augusto de Campos



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Julio Plaza e Augusto de Campos



# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Etapas do fazer eletrônico:

**Co-operação e automação:** a automação de funções de comando de produção permite ao artista agilizar o seu fazer, acrescentando à obra a velocidade como auxílio para novas percepções sugeridas pelo trabalho desenvolvido.

O artista, ao invés de pensar em copiar o real, pensa em simular um real ainda não vivenciado; a velocidade adiciona na execução do trabalho faz este chegar primeiro onde o homem muitas vezes sequer poderá chegar.

# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Harolde Cohen – Aaron

O Código de AARON é um dos sistemas com mais alto nível de "inteligência" já desenvolvidos. Representa mais de 20 anos de trabalho de Harold Cohen, um pintor, que se voltou para a área de computação e programação em 1968.

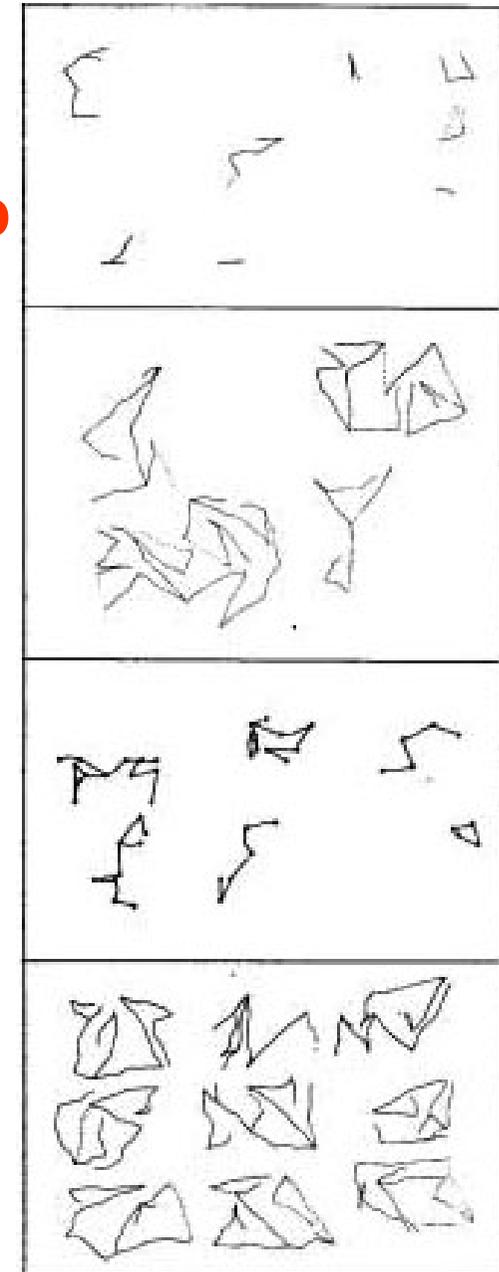


# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

AARON tem evoluído de um simples conjunto de regras que geravam fórmulas básicas para conjunto complexo de regras para gerar figuras que requerem conhecimentos detalhados, tanto do assunto como do método de representação visual.



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron



# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Harolde Cohen – Aaron

O programa desenha autonomamente baseado apenas no seu próprio conhecimento, um conjunto de estruturas de regras e também já levando em consideração o que foi feito para determinar o que será feito.



# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Etapas do fazer eletrônico:

**Co-operação branda:** Este diálogo entre homem e natureza, que proporciona a nova visão de produção, só é possibilitado pelos sensores e extensores eletrônicos, que assumem o papel de transdutores entre o conhecimento do homem (realidade) e o potencial dos fenômenos universais (real).

Qualquer ato produtivo deve ser entendido como uma decisão conjunta a partir do grau de conhecimento interativo entre homem e universo, na confluência das suas ações, discriminadas pelo perfil de inteligência destes transdutores.

# O Choque com a Matéria

---

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

**Etapas do fazer eletrônico:**

**Co-operação branda:**

A estrutura do novo processo produtivo, homem e equipamento não estão distantes entre si, cada qual com funções e conhecimentos próprios e participantes de uma hierarquia que decide em conjunto.

A tecnologia promove um intercâmbio informacional entre a cultura do homem e os valores universais. Com este papel, assume um caráter brando, não impondo as suas regras produtivas ao mundo, transformando-o simplesmente.

Aprende e apreende as qualidades do mundo para melhor executar a obra artística.

# O Choque com a Matéria

**Michael Wesely - empregando uma câmara fotográfica especialmente construída e com um tempo de exposição de dois anos, condensou os trabalhos da construção na praça de Potsdam, em Berlim, numa série de fotografias em preto-e-branco, que retardam artificialmente, ao extremo, o agitado movimento no maior canteiro de obras da Europa.**

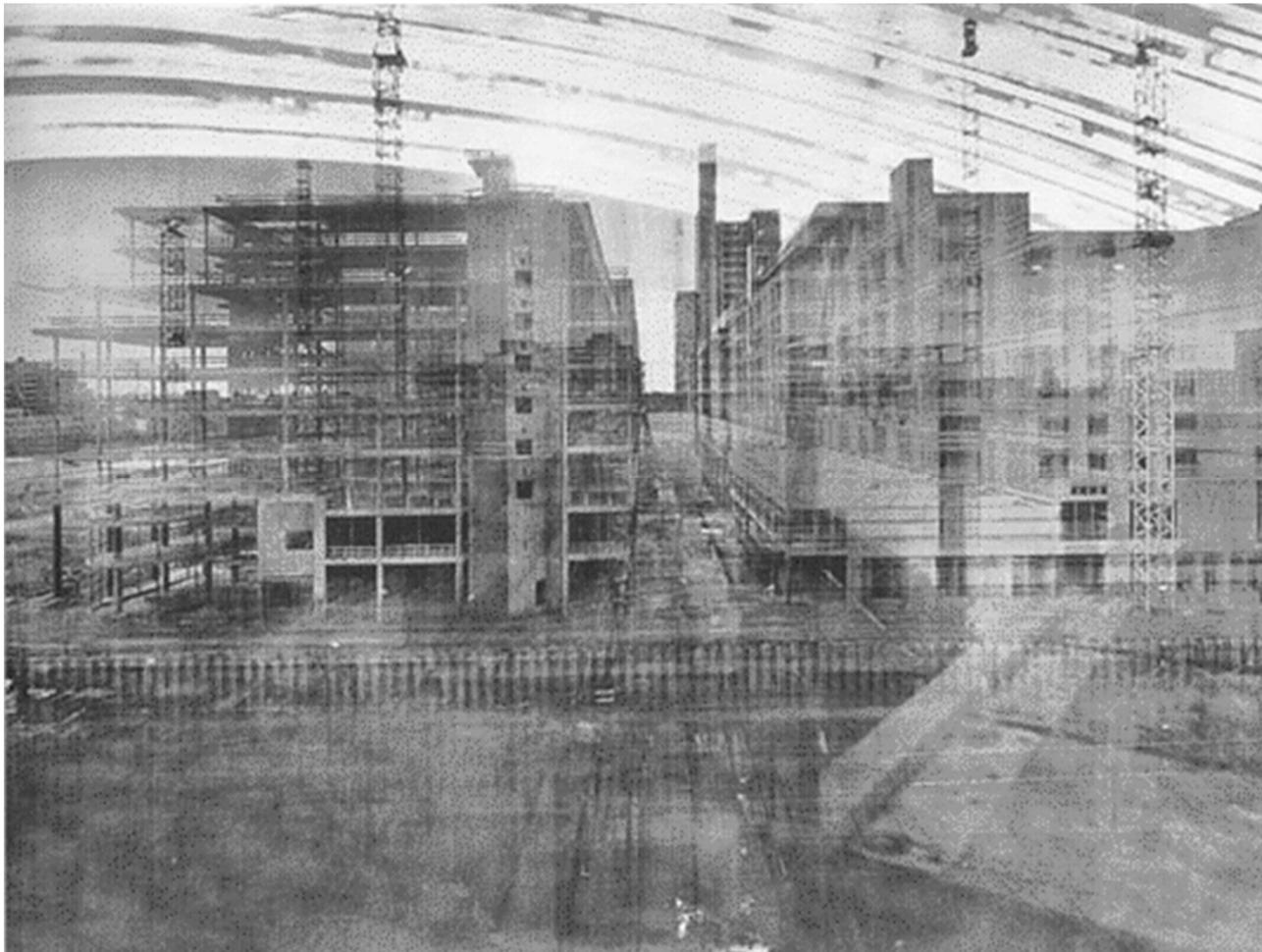


Potsdamer Platz (Berlim) - Michael Wesely

# O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer  
Platz -  
Michael  
Wesely

25a. Bienal  
São Paulo

2002

# O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer  
Platz -  
Michael  
Wesely

25a. Bienal  
São Paulo

2002

Figura 24 – tempo de exposição: 04/04/1997 a 04/06/ 1999

# O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer  
Platz -  
Michael  
Wesely

25a. Bienal  
São Paulo

2002

Figura 25 – Tempo de exposição: 23/03/1997 a 13/12/1998

# O Choque com a Matéria

## Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

### Atrator Poético





# **Etapas do Processo de Criação**

# Etapas do Processo de Criação

Todo do processo criativo engloba três momentos de elaboração: insight, operacionalização e avaliação, que devem ser compreendidos como integrados. Os três momentos são independentes, mas possuem “elos hierárquicos que possibilitam a interpretação do pensamento como todo, permitindo entender o pensamento como fruto de operações lógicas, complexas e auto-estruturantes.

“Holarquia do Pensamento Artístico” de Paulo Laurentiz

- **O INSIGHT**  
Princípios do pensamento criativo
- **O CHOQUE COM A MATÉRIA**  
Princípios do pensamento operacional
- **AVALIAÇÃO DA OBRA REALIZADA**  
Lógica como fundamento da representação