

RESUMO DAS CARACTERÍSTICAS DOS PERÍODOS

Trechos extraídos do livro: **A holarquia do pensamento artístico de Paulo Laurentiz** editado pela Editora da UNICAMP em 1991.

1. Período Pré-Industrial

Estética:	Produção:	Conhecimento:
<ul style="list-style-type: none">▪ Representação da natureza.▪ Percepção do presente.▪ Proporcionalidade - Medida▪ O conceito de belo está associado à natureza: mimese como imitação da natureza.▪ Preocupação focada nos objetos em si e nas estruturas lógicas dos materiais.▪ Convivência com as forças da natureza.▪ O artista torna-se intelectual – necessidade de conhecimento científico nas obras.▪ Valores Religiosos e Aristocráticos (temas profanos).▪	<ul style="list-style-type: none">▪ Sistema de produção artesanal.▪ Artistas ligados as catedrais, palácios e, por fim, artistas independentes.▪ Planejamento Gráfico do futuro.▪ Conceção Espacial Urbano: nascimento das cidades.▪ Introdução de novas técnicas: do afresco para a pintura a óleo.▪ Características produtivas do artista: esculpir, modelar e fundir.▪ Montagem: todo coerente com continuidade e único.▪ Sensores Artesanais: Mãos e Olhos.	<ul style="list-style-type: none">▪ Passagem do período feudalista (místico) para o período pré-capitalista (materialista).▪ Humanismo e racionalismo▪ Princípios democráticos.▪ Medidas – desdobramento da geometria euclidiana.▪ Caráter Político.▪ Divisão do conhecimento e da intelectualidade.▪ O uso da matemática para a produção do todo.▪ Monoteísmo (Deus Único) – Reforma e Contra-Reforma (profundas crises espirituais)▪ Aparecimento dos burgos, mercantilismo, urbanização e a formação de guildas.

Operações artesanais do fazer artístico na era pré-artesanal:

Esculpir: por detrás do ato de esculpir, encontram-se uma série de raciocínios que vão desde a imaginação da peça a ser trabalhada – é a sensação que Miguelangelo teve diante de um bloco de mármore dizendo estar vendo o David dentro do tal bloco – até a ação propriamente dita sobre a matéria, quando são levados em consideração a resistência do material, os seus veios de crescimento, as ferramentas à disposição com suas diferentes funções e força motriz do autor. O que condiciona todos estes fatores numa operação conjugada é o resultado final, ou seja, retirar matéria, e, uma vez retirada, não mais se retorna ao volume original. Assim, esculpir torna-se uma operação delicada apoiada em ações brutas, tal qual os gestos suaves dos bailarinos que são sustentados por uma ação muscular atlética.

Modelar: Em termos operacionais, a modelagem é uma operação mista de fazeres; aparentemente pensa-se a modelagem é uma operação mista de afazeres; aparentemente pensa-se a modelagem como uma operação inversa à escultura, ou seja, a escultura retira

matéria e a modelagem adiciona matéria ao bloco original. Esta realmente não é a principal condição da modelagem. A principal diferença entre ambas é o uso dos materiais: os sólidos para a escultura e os plásticos para a modelagem. É claro que, em decorrência da qualidade dos materiais, a modelagem possibilita a aderência da matéria ao bloco inicial.

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), a partir do qual, pela fundição propriamente dita, consegue-se a cadeia de objetos semelhantes ao protótipo escolhido. Conforme a complexidade e a matéria do positivo, o molde deve ser realizado em uma ou tantas partes quantas forem necessárias para reproduzir fielmente o original. A técnica de moldes perdidos é utilizada para se obter uma mesma forma num outro material, impossível de ser moldado devido a sua não plasticidade. Na fundição, a ferramenta é o molde, as matérias são os materiais a serem fundidos e a força motriz do autor é dividida entre o esquema de construção do molde e o calor que funde o material.

2. Período Industrial Mecânico

Estética:	Produção:	Conhecimento:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estética crua, menos envolvida com os devaneios do romantismo. ▪ Estética do Feio: homem velho, sujo, operário, camponês no momento do trabalho, luz real, natural, verdadeira e científica. ▪ Várias etapas produtivas - divisão do produto em segmentos abstratos. ▪ Fotografia e seus padrões sintáticos de linguagem: incorporação da perspectiva em fuga, manutenção da tradição visual. ▪ Eliminação das diferenças individuais do processo artesanal. ▪ Estudos da ótica. A luz é o novo foco das produções plásticas. ▪ Preocupação focada no sutil fundamento matérico-energético da luz, transportadora de conhecimento. ▪ Poética: qualidade das cores e sua vibração pictórica – observação do fenômeno da luz. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Substituição das ferramentas manuais pelas máquinas mecânicas. ▪ Velocidade ao sistema produtivo – serialidade, continuidade e dinâmica. ▪ Reprodução por contato como a fotografia. ▪ Montagem do produto. ▪ Características produtivas do artista: construir, modular e alimentar. ▪ Colagem (conflito de imagens). ▪ Linha de montagem. ▪ Divisão da autoria do produto. ▪ Sensores Artificiais: Homem e máquina. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Homem/produtor com participação fragmentada. ▪ Conhecimento específico com seu setor de produção. ▪ Lei do determinismo físico. ▪ Divisão do trabalho – conseqüente qualificação profissional. ▪ Os profissionais agora são: gerentes de produtos, projetistas mecânicos e cientistas. ▪ Sistema produtivo mecânico: velocidade na produção, despersonalização da autoria (homem e máquina). ▪ Fragmentação e velocidade. ▪ Freud - o inconsciente. ▪ Marx - a relação dialética estabelecida entre o capital e o trabalho. ▪ Fenômeno da industrialização. ▪ Grandes transformações sociais, tecnológicas e científicas.

A influência mecânica no fazer artístico 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 Tomasello – cinético (venezuelano).

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 esculturas vazadas do cubista Laurens, as obras dialógenas de Henry Moore, as torres de luz, movimento e som de Schaeffer 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 fazer artístico 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.

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.

3. Período Industrial Eletro-Eletrônico (1945 - hoje)

Estética:	Produção:	Conhecimento:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produção Artística em Crise – convivência padrões materiais e espirituais; ▪ Fim do espírito experimentalista e inventivo da modernidade; ▪ Conceito de real – tudo que a natureza produz – e realidade – tudo que tem interferência humana. ▪ Tudo é mídia; ▪ Simulação e Interatividade. ▪ Uso da tecnologia de modo Co-operação Branda; ▪ Sistemas não-linearidade; ▪ Simulação e Interatividade; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memória, Automação, Conhecimento e Decisão; ▪ Velocidade da Luz é a velocidade de processamento; ▪ Substituição das funções mecânicas – atividades com periculosidade e de cálculos; ▪ Novos Padrões Sistêmicos de Representação Topológicos e Lógicos; ▪ Sensores e Extensores Eletrônicos como Transdutores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2ª Grande Guerra Mundial. ▪ Física subatômica rompe com os valores e dogmas mecânicos e cartesianos; ▪ Auschwitz, Nagasaki e Hiroshima é o auge da sabedoria material e não apresenta os mesmo valores críticos e éticos; ▪ Conceitos sobre Eletricidade, Física Atômica e Quântica; ▪ Valores extramateriais e a possibilidade da espécie humana de reorganizar-se, autodesenvolver-se e reorientar-se diante da vida. ▪ Gradativa substituição dos valores materiais; ▪ Sociedade da Informação ▪ Intensa Troca Cultural; ▪ Vários Modelos Lógicos; ▪ Valores Extramateriais; ▪ Teoria de Comunicação de Massas; ▪ Teoria dos Grafos e das Redes.

Etapas do fazer eletrônico:

O que difere fundamentalmente o início da pós-modernidade do 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 convencionalizados e difundidos. Diante deste universo encontram-se referências culturais históricas, tanto nos objetos quanto nos equipamentos dispostos ao uso do homem. 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.

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, por reproduções, e por repro-produções. Agora, é necessário incorporar a informação existente dentro deste universo, tornando a autoria, na atualidade, uma co-autoria, fruto de um processo co-operativo. As características deste tipo procedimento são citar, traduzir e comentar. A citação incorpora, literalmente, parcial ou integralmente, uma outra obra; proporciona novos significados com o deslocamento do contexto informacional original para novas referências representadas pelo trabalho co-operador. A tradução pretende a manutenção das qualidades informacionais de

um original noutra fisicalidade, seja material ou extramaterial, entre códigos, línguas, meios etc. As condições políticas e poéticas para esta operação foram executadas e estudadas por diferentes épocas e lugares. Comentar é citar ou traduzir, introduzindo novos elementos informacionais ao significado original; é a interação entre a materialidade do original incorporada e a informação introduzida pela obra em questão.

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. Três posturas artísticas são observadas diante das expectativas agenciadas pela automação informatizadora. A primeira postura corresponde ao uso inadequado desta possibilidade produtiva, impondo ao sistema hábitos de outros sistemas mais lentos. A segunda é mais heróica e pretende levar ao máximo o rendimento das propostas mecânicas e a última, há algum tempo praticada, é a simulação. Ela pretende prever através da agilização de operações de comando e formatação, situações impossíveis de serem vivenciadas no cotidiano.

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). Portanto, qualquer ato produtivo deve ser entendido como uma decisão conjunta a partir do grau de conhecimento interativo 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. Assim entendida a estrutura do novo processo produtivo, homem e equipamento não estão distantes entre si; pertencem a uma holarquia, cada qual com funções e conhecimentos próprios e participantes de uma hierarquia que decide conjuntamente, emitindo ordens de produção. 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 o trabalho.

produção: a etapa da produção corresponde às maneiras do fazer mecânico, que se finaliza na edição do material gravado.

pós-produção: a etapa da pós-produção é a própria do sistema, onde são executadas operações puramente comandadas pelas funções inteligentes das máquinas, produzindo outras informações independentes da sua existência factual.