

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES



**O REAL E O VIRTUAL: A SOBREVIVÊNCIA DAS
MANUALIDADES NA ARTE CONTEMPORÂNEA**

SOPHIA DE MELLO CABRAL DA SILVA

RIO DE JANEIRO

2022

Sophia de Mello Cabral as Silva
DRE: 118103716

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Centro de Letras e Artes – CLA
Escola de Belas Artes – EBA
Departamento de Artes Teatrais – BAT
Graduação Artes Cênicas – Indumentária

**O REAL E O VIRTUAL: A SOBREVIVÊNCIA DAS
MANUALIDADES NA ARTE CONTEMPORÂNEA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito para obtenção de título de Bacharel em Artes
Cênicas – Indumentária pela Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientador: Antônio Guedes

RIO DE JANEIRO

Agosto de 2022

Nome do estudante: Sophia de Mello Cabral da Silva

DRE: 118103716

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Centro de Letras e Artes – CLA e Escola de Belas Artes – EBA

Departamento de Artes Teatrais – BAT

Curso: Curso de Artes Cênicas – Indumentária

Título do projeto: O REAL E O VIRTUAL: A SOBREVIVÊNCIA DAS MANUALIDADES NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Nome completo do orientador: Antônio de Souza Pinto Guedes

Local, Data da defesa: Faculdade de Letras, sala H208 – 02 de agosto de 2022.

Resumo do projeto: O trabalho conceitualiza qual o lugar da produção artística em uma sociedade que virtualiza a vida. O trabalho prático se divide em três instalações e a narrativa proposta é apresentada como projeto de foto narrativa e vídeo ensaio.

Palavras-chave: Arte Visual, Indumentária, Figurino, Arte Contemporânea

CIP - Catalogação na Publicação

d278r de Mello Cabral da Silva, Sophia
O REAL E O VIRTUAL: A SOBREVIVÊNCIA DAS
MANUALIDADES NA ARTE CONTEMPORÂNEA / Sophia de
Mello Cabral da Silva. -- Rio de Janeiro, 2022.
75 f.

Orientador: Antônio de Souza Pinto Guedes.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais:
Indumentária, 2022.

1. Artes Visuais. 2. Indumentária. 3. Figurino.
4. Instalação artística. 5. Arte Contemporânea. I. de
Souza Pinto Guedes, Antônio, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

Dedico este trabalho àquelas que me ensinaram sobre resiliência e amor: as mulheres da minha família - criaturas indispensáveis ao meu processo de existir.

À minha mãe, Fernanda, que sempre me presenteou com disciplina, criatividade e imaginação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo carinho e incentivo. Sou muito grata à minha querida avó, Marilza, pelo constante cuidado e aos meus pais por todos os anos investidos em minha educação; especialmente à minha mãe, por me oferecer possibilidades e a ambição de querer ser minha melhor versão. Agradeço, também, à minha irmã Olívia por ter mostrado uma nova forma de entender o amor. Gratidão pela constante ajuda do meu companheiro, Jordan. Você acreditou nesse projeto, em mim e tem sido verdadeiramente ativo em cada café e conversa.

Agradeço a todos os professores e professoras da EBA, todos vocês foram grandiosamente responsáveis pela artista que sou e posso me tornar. Obrigada ao meu orientador Antônio Guedes, por sempre se mostrar atento e disponível, fortalecendo minha jornada de pesquisa. Agradeço aos companheiros de graduação e, em algum lugar mais quente no peito, ao meu grupo de amigos: ditirambo. Vocês foram essenciais para a minha metamorfose.

Sinto muito amor e realização. Obrigada a todos por tanto.

RESUMO

Este trabalho conceitualiza – através do estudo de técnicas manuais e de premissas do campo da sociologia e filosofia – qual o lugar da produção artística em uma sociedade que caminha para a virtualização de todas as instâncias da vida. O estudo parte de experiências pessoais e resulta em um trabalho prático que se divide em três instalações distintas; cada instalação marca um momento considerado essencial para a narrativa proposta e, para a construção de tal, será apresentado um projeto de foto narrativa e vídeo ensaio, o segundo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w333S1YbhE8>

Palavras-chave: têxtil, manipulação têxtil, instalação artística, filosofia.

ABSTRACT

The present work seeks to contextualize – through a range of manual techniques associated with philosophy and sociology's premises – what is the place of artistic production in a society which aim to virtualize every instances of life. The study's conceptualization starts from a collection of personal experiences and it results in a practical work divided in three art installations. Each one is responsible to define an essential moment to the proposed narrative, which will be presented in two formats: a photo narrative and a video essay, the second one available in: <https://www.youtube.com/watch?v=w333S1YbhE8>

Keywords: textile, fabric manipulation, art installation, philosophy.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	8
2 – PRIMEIRA PARTE.....	9
2.1 – REINICIAR.....	9
2.2 – A MONTAGEM DE <i>REINICIAR</i>	11
2.3 – TÉCNICAS UTILIZADAS.....	12
A. O CAPITONÊ.....	12
B. BORDADOS.....	13
C. SHIBORI.....	14
D. TECELAGEM.....	15
3 – SEGUNDA PARTE.....	16
3.1 – WEB: A PÓS VERDADE.....	16
3.2 – A MONTAGEM DE <i>WEB</i>	18
3.3 – CROCHÊ.....	19
4 – TERCEIRA PARTE.....	21
4.1 – O BURACO DO COELHO. NEM VEJO O TEMPO PASSAR.....	21
4.2 – CONSTRUINDO O BURACO DO COELHO.....	23
5 – CRIAÇÃO DE FIGURINOS.....	24
5.1 – FIGURINO REINICIAR.....	24
5.2 – FIGURINO WEB.....	25
5.3 – FIGURINO BURACO DO COELHO.....	25
6 – ADEREÇOS.....	27
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	29

1 – INTRODUÇÃO

Ao longo da graduação desenvolvi muitos interesses diversos, mas especialmente o desejo de atuar de maneira prática e combinada com aspectos da atualidade. Tendo em vista o enxugamento das técnicas têxteis manuais na vida das pessoas que não estudam ou trabalham dentro do universo artístico, proponho neste trabalho um resgate das manualidades em contraste com a aceleração do ritmo vivido e mudanças constantes no comportamento humano na contemporaneidade.

Para tratar do assunto, parto da observação particular desse ritmo humano e sua relação com a tecnologia, especialmente, com as redes sociais. Na conceitualização deste trabalho, utilizo vivências próprias. As primeiras observações emergem da minha infância, antes da difusão da internet; aponto em seguida a difusão das novas redes de comunicação e o potencial de adaptação das gerações Y e Z que crescem recebendo essas novas formas de comunicação; e finalizo evidenciando o momento mais atual, onde há o afogamento e enfraquecimento dos indivíduos atropelados pela massificação da vida digital e seus reflexos nas relações físicas.

Tais observações se explicitam em três partes distintas em um projeto de foto narrativa e vídeo ensaio. Cada parte é construída a partir de instalações compostas, majoritariamente, por manipulações têxteis, onde apresento um personagem que caminha e se desenvolve dentro dos aspectos desse mundo. As três cenas marcam momentos específicos da narrativa, e cada qual conta com três premissas da sociologia e filosofia: a primeira elaborada por Jean-Jacques Rousseau (1712 – 1778), seguido por Max Weber (1864 – 1920) e, no terceiro momento, a parceria entre Theodor Ludwig Wiesengrund-Adorno (1903 – 1969) e Max Horkheimer (1895 – 1973).

Em suma, o trabalho pretende tratar da instância atual da contemporaneidade a partir de uma ótica da manufatura, onde o tempo é peça chave para a realização de cada elemento que compõe as cenas. É um trabalho sobre o tempo, a comunicação, a coletividade e perpetuação de saberes que perdem mais e mais espaço para o mundo do capital.

2 – PRIMEIRA PARTE

2.1 – REINICIAR

Reiniciar é necessário.

Pare, observe e se pergunte: quanto tempo a maioria de nós está doando ao vazio? Quanto já de nosso tempo já foi oferecido a corpos ociosos e em prol das relações rápidas do mundo contemporâneo? Ao que parece, vivemos em uma dinâmica de agilidade que defende a economia do tempo, mas que depois encoraja o uso desse bem tão precioso da forma mais leviana possível. Recomeçar a jornada é a aparente e mais lógica solução para sanar as algumas dessas aflições de existir no agora.

Reiniciar é a conexão entre fim e início. É andar para trás, mas olhando para frente. Essa é a proposta da primeira fase. Na parte um do desenvolvimento deste trabalho, recorro a elementos estéticos que exploram os efeitos da nostalgia e criam para o espectador uma atmosfera de encantamento diretamente vinculada à infância. Para contar essa história é preciso voltar para o começo.

É justo dizer que o caminho desenvolvido neste trabalho parte de mim, da minha história. Nasci em São João de Meriti e minha mãe tinha 18 anos. Foi devota a mim desde meu nascimento e em 2019, do segundo casamento, nasceu minha irmã Olívia. Eu tinha 23 anos quando a vi pela primeira vez e (sem intenção de ser mística) senti no fundo de mim que precisávamos nos encontrar. Ela me fez pensar nas mulheres da família. Ela me fez querer lembrar de sensações que há muito já não sentia; a ansiedade boa de um início de ano letivo ou de comer frango com quiabo na casa da vovó. É na casa da vó que acontece o **reiniciar**, quando essa pequena versão de mim sentia que era boa e vivia em um mundo bom.

A construção da cena é baseada na minha infância, nas coisas que fazia quando passava as tardes com a minha avó; mais especificamente, é uma cena que relê esse cômodo enorme no fundo da casa – uma espécie de lavanderia e depósito de brinquedos. Reiniciar é sobre brincar no balanço de ferro enquanto minha avó estende as roupas; sobre ler enciclopédias de jornal deitada de bruços e aprender coisas novas, mas sempre voltando no fascículo anterior; é sobre ver avó Marilza aguar as plantas e dizer que as mãos estão feias porque desde novinha lavou pano com cloro. São observações simples da infância, dos livros, das brincadeiras inventadas e do tédio.

Lidando diretamente com esses aspectos, ressalto também o quanto pensar no “mito do bom selvagem”, expressão que eclode a partir da obra “Do contrato social” (1762) do filósofo iluminista Jean-Jacques Rousseau (1712 – 1778), contribui para a primeira parte da conceitualização do trabalho. Pretendo explicitar que, no primeiro momento (Reiniciar), havia felicidade, gozo pela vida e liberdade de existir. A sensação de “estado natural do ser”, especificamente no período da infância, é o que busco evidenciar na montagem dos elementos que compõem essa primeira cena. Uma infância que não sentiu e nem viu nenhuma amarra para sonhar.¹

Reiniciar é orgânico, caloroso e simples na essência. Esse momento do trabalho pretende marcar essa parte tão relevante na construção de minha psique e, nas partes consequentes, a busca pela própria identidade em um mundo que avança muito rapidamente. É sobre adaptação e a possibilidade de se perder e se encontrar no que já fui ou no que desejo ser.

1 “O ser humano nasceu livre, e por toda parte geme agrilhado”, assim inicia *Do Contrato Social* (1762), e apesar de utilizar do pensamento de Rousseau como impulso, não entrarei em questões mais profundas da obra, como por exemplo, encontrar uma solução para a criação de uma sociedade que se equilibre com as necessidades do estado natural do homem. Digo isso por motivos distintos, mas principalmente porque utilizo a ideia de liberdade do ser natural para descrever a infância e simplicidade do que é ser criança, quando não existem todos os pensamentos acerca de sociedade e como se portar em sociedade.

2.2 – A MONTAGEM DE *REINICIAR*

Como se trata de uma reconstrução da infância, a fonte primária para o processo de resgatar a espacialidade de *Reiniciar* foram as fotografias. A intenção é construir uma série de retalhos de momentos nesse lugar, capturando a energia das brincadeiras e explorando esse ambiente. Essas fotografias são manipuladas e anexadas na montagem.

No segundo momento, decidi as cores dos elementos a partir dos tons presentes nas fotografias, com uma predominância de tons de rosa – cor das paredes da casa. O objetivo foi criar um mundo que conversasse com as recordações das fotografias, mas também com aspectos lúdicos e aumentados, explorando texturas, formas e beneficiamentos diversos. As paredes rosadas servem como a base que conecta os elementos selecionados: o varal, as plantas, os baldes, as janelas e a lâmpada.

Todo o trabalho é composto de manipulação têxtil, esculturas e beneficiamento têxteis. Sendo assim, procuro aumentar meu repertório de visualidades e técnicas, colocando em primeiro plano o capitonê, bordado, tingimentos, *shibori* e tecelagem. O trabalho prático pretende resgatar essas técnicas manuais cada vez mais suprimidas no imaginário *mainstream* – o mercado do *fast fashion* com sua produção rápida e massiva banalizam a importância e o tempo que é investido numa produção manual, direcionando esse tipo de produção a um público de alto poder aquisitivo. A montagem de *Reiniciar* é também uma reconquista da manualidade e do tempo.



Imagem 1: idealização da cenografia em desenho digital.

2.3 – TÉCNICAS UTILIZADAS

A. O CAPITONÊ

Descrevendo de forma objetiva, o capitonê é uma técnica de confecção e manipulação decorativa de tecidos. Trata-se de uma técnica extremamente versátil na produção de tridimensionalidade e oferece, por meio de quadrados retilíneos previamente marcados e pespontados na superfície a ser manipulada, os mais variados desenhos gráficos, formas geométricas e formas orgânicas.

A técnica caminha por diversas culturas, mas seu ponto de eclosão foi na Inglaterra medieval, quando a técnica era utilizada entre trabalhadores como forma de ajuste em suas roupas – o que era extremamente útil já que a manipulação das pregas oferece uma espécie de elasticidade. Antes da criação do elástico, o capitonê era usado em punhos e decotes. Por ter sido criado para as classes baixas, não era considerado uma forma de bordado.

Ao longo do desenvolvimento da técnica, muitos padrões e estilos surgem, variando também de acordo com a cultura de quem cria. Neste trabalho utilizo o capitonê para explorar a tridimensionalidade e oferecer um aspecto mais fantasioso às formas orgânicas das plantas que ocupavam a casa que cresci.

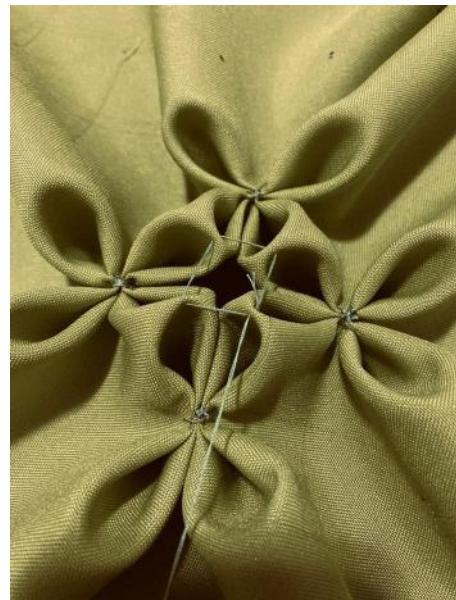


Imagem 2 e 3: exemplos de fomas de capitonê. Fotos: Sophia de Mello

B. BORDADOS

Dentre os ofícios que caminham e se desenvolvem ao longo do curso da humanidade, considero o bordado um dos mais nobres e atemporais. Com aparição na pré-história, por necessidade de proteção, a técnica ganha status quando passa a ser ornamental e litúrgica na época Bizantina, por exemplo. Muito comumente vinculado ao feminino – principalmente se pensarmos no mito de Penélope ou na grande popularização durante a época do Renascimento, quando até mesmo as nobres se ocupavam com a prática – o bordado se tornou nas últimas décadas mais e mais autônomo, oferecendo possibilidades múltiplas de técnica, utilização de materiais e criação.

Ponto cruz, ponto atrás, ponto correntinha, ponto coral... são tantas as possibilidades que, neste trabalho, caminho por diferentes tipos de ponto, com materiais diversos e abrindo espaço para o acaso nessa mistura de contar uma história em conjunto com a materialidade dos pontos. Como na *Tapeçaria de Bayeux*², pretendo contar parte da minha história.



Imagem 4: beneficiamento com bordado em fotografia – pesponto e bordado livre. Foto: Sophia de Mello

² Sem autoria definida, trata-se de uma grande tela bordada de 69,55 m de comprimento e 50 cm de altura, na qual vê-se uma batalha entre Normandia e Inglaterra no século XI. O bordado utiliza duas técnicas: pesponto e ponto couché.

C. SHIBORI

Shibori é a palavra japonesa para uma variedade de maneiras de tratar e decorar as fibras do tecido: moldando-o e prendendo-o antes do tingimento. Com exemplares mais antigos sendo de origem japonesa (756 d.C.), a técnica é originalmente explorada pelas pessoas pobres como forma de revitalizar roupas velhas. A palavra vem da raiz do verbo *shiboru*, “torcer, apertar, pressionar”. Embora *shibori* seja usado para designar um determinado grupo de tecidos tingidos através da utilização de pressão, a etimologia da palavra enfatiza a ação que é realizada no tecido – o processo de manipulação em si; as torções e utilização de objetos que oferecem formas tridimensionais, por exemplo.

Em vez de tratar o tecido como uma superfície bidimensional, o *shibori* oferece formas tridimensionais que se dobram, amassam, costuram, trançam e torcem. O conceito japonês de *shibori* reconhece e explora a flexibilidade dos tecidos e seu potencial para criar uma infinidade de designs resistentes e dinâmicos. No processo de desenvolvimento da pesquisa, busco utilizar a técnica me aproveitando desses efeitos tridimensionais e deformações das fibras do tecido.



Imagem 5 e 6 (respectivamente): Tecido amarrado em diversos pontos com bolas de algodão e forma alcançada após cozimento e retirada do algodão. Fotos: Sophia de Mello

D. TECELAGEM

A técnica de formar um tecido a partir dos fios do urdume e da trama³ é muito antiga e se desenvolve simultaneamente em diferentes partes do mundo. É, primordialmente, produzida para suprir as necessidades humanas e aos poucos se estiliza. O tear foi o primeiro instrumento da técnica da tecelagem e a produção manual de tecidos estava diretamente ligada com a movimentação econômica de diversos grupos sociais. Obviamente, isso se perde com a industrialização. O declínio da técnica chega no século XIX com a mecanização das produções, barateando e reduzindo as expressões mais individualizadas de cada peça.

Como todas as técnicas estudadas para compor a primeira parte deste trabalho, a tecelagem ainda é praticada por grupos bem específicos e não conta com muito material didático publicado, sendo predominantemente transmitida pela oralidade. As peças de tecelagem que compõem a montagem da parte *Reiniciar* ornamentam um objeto evidenciado na narrativa, uma lâmpada que ilustrava o mesmo livro que li tantas e tantas vezes na infância, sendo um símbolo de insistência e inventividade.



Imagem 6 e 7 (respectivamente): Processo de tecelagem usando moldura circular (bastidor).

Fotos: Sophia de Mello

3 O tecido é formado pelo entrelaçamento de dois fios que se cruzam perpendicularmente: o urdume, o fio longitudinal no sentido do comprimento; e a trama, fio transversal, no sentido da largura e responsável pelo caimento e pela visualidade de cada padrão criado.

3 – SEGUNDA PARTE

3.1 – WEB: a pós verdade

Continuando a jornada que inicia na infância, a montagem da segunda parte, “WEB”, se desenrola a partir de um ponto em especial ressaltado na primeira parte: a leitura – ou mais especificamente, a comunicação. É a transformação dessa infância composta por formas orgânicas em formas hexagonais menos fluídas.

Além de substituir elementos de efeito orgânico do primeiro momento do trabalho, “WEB” pretende apontar como as relações humanas caminham para a forma virtual, em um primeiro momento de forma sutil e positivista – o mundo aproximado, site de mensagens instantâneas depois da escola, criação de uma identidade online – e, posteriormente, aspectos mais atuais do comportamento de, não apenas indivíduos, mas grupos de indivíduos na internet – a substituição da máxima cartesiana “penso, logo, existo” para a máxima dos *bots* “acredito, logo, estou certo”.

O objetivo é propor uma reflexão, um jogo etimológico. O uso da expressão inglesa *web*, traduzida livremente como *teia*, é a ponta desse jogo. Trata-se da mudança dessa personagem que atravessa a infância construindo relações a partir das observações dentro da casa da avó e dos livros e que, agora, passa a procurar novas relações com esse mundo virtual que se desenrola na sua frente. São relações baseadas na palavra, nas mensagens trocadas. Essas *webs* constroem a partir da interação humana.

Construir, tecer uma ideia. Tecer ou entrelaçar fios: *textus*, do latim. *Textus*, deriva de *textere*, mesma raiz etimológica da palavra **texto**. A teia se constrói a partir da nossa experiência conjunta, das ações e interações humanas que atravessam a inteligência artificial e moldam a nossa percepção do que é atrativo ou não, pertinente ou não. O problema passa a existir quando essa percepção é atrofiada pela massividade do mundo contemporâneo.

É sabido que o advento da internet e das redes sociais não pode ser considerado o único fator responsável por mudanças no comportamento e psicologia ao longo da história humana. A relação desenvolvida com o digital e como essa relação molda desde aspectos simples (como os corpos contemporâneos se projetam, quais expressões utilizam) até questões mais complexas do viver em sociedade (como são definidos o mercado e os posicionamentos políticos, por exemplo), é apenas o estágio atual do projeto modernista. Nesse ponto, o

trabalho pretende evidenciar a ruptura entre um mundo lúdico e mágico para a constatação de um mundo racional e burocrático. Este é o meu processo pessoal de desencantamento.

Desencantamento do mundo é o termo desenvolvido ao longo da obra do sociólogo, jurista e economista alemão Max Weber (1864 – 1920). Esse pensamento weberiano analisa a sociedade moderna a partir da observação de aspectos metafísicos que permeiam a história das antigas civilizações e da criação do capitalismo – simultaneamente, o desenvolvimento do protestantismo no século XVI, onde a natureza e a vida passam a ser dominadas e silenciadas pelo trabalho como forma de engrandecimento espiritual e racional. É preciso explicitar que o termo *desencantamento* não deve ser lido como um estado de espírito ou uma simples desilusão sobre a vida, mas no sentido literal de quebrar um encanto. É por isso que essa observação de Weber passa a ser pertinente para a segunda parte do trabalho, porque é a partir desse mundo que a mágica se transforma em algoritmo. **Web** marca a transição da minha geração. Os mitos e histórias são desimportantes. Concebemos que tudo é racional e físico; medicina, engenharia e direito. Existe uma norma a seguir. As redes sociais são o projeto iluminista dessa geração – a mesma roupagem emancipatória, mas que em algum momento passa a trair a verdadeira liberdade. Estamos desencantados, mas conectados.

3.2 – A MONTAGEM DE *WEB*

Saindo completamente da primeira parte, entramos no ambiente da teia. A segunda instalação tem o propósito de sinalizar uma mudança tanto na comunicação com o espectador quanto na própria transição espiritual da personagem. É um ambiente que não tem mais todas as cores que anteriormente tomavam conta desse mundo, é um ambiente ainda em construção e que continua crescendo a partir de como alimentamos essas conexões. A cena é composta por hexágonos de crochê preenchidos por diferentes padrões. Uma técnica que consiste, basicamente, em diferentes formas de entrelace de um fio.

A elaboração dos elementos é toda pensada nesses entrelaces, mas também nas bolhas ideológicas que criam padrões de comportamento. É a grande ironia de estarmos vivendo um mundo aproximado e conectado, mas pautado no consumo massivo, egocentrismo e dissociação da realidade; em que cada um recebe uma combinação específica de informações e a comunicação precisa se dar em 15 segundos no formato 1080x1920. Teceu-se uma sociedade que, na maioria dos casos, nada comunica. Tudo é enquadrado, repetido e remixado, até que se esqueça de onde veio.

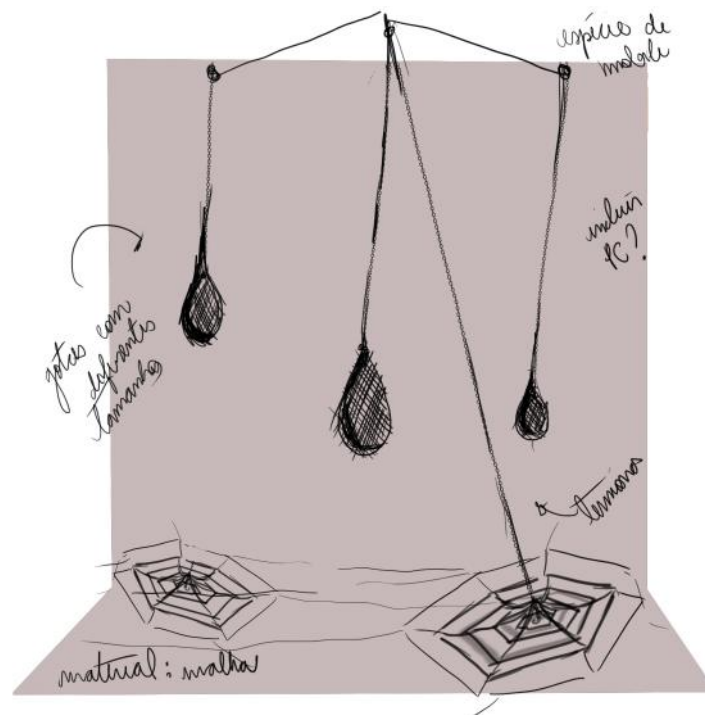


Imagem 8: idealização da cenografia em desenho digital.

3.3 – CROCHÊ

Prática milenar, a teoria mais aceita sobre o surgimento do crochê⁴ data do século XVI, eclodindo na Arábia e se deslanchando por todo mundo graças às rotas comerciais do Mediterrâneo. Há também indícios de que a técnica poderia ter surgido na China para produção de bonecas e só depois se popularizaria no Oriente Médio. Esse é o grande empecilho quando buscamos informações sobre as diferentes técnicas de manufatura, sabemos que elas existem há milênios, mas não existe uma aplicação desses saberes ao campo da arte conceitual e, portanto, pouco material publicado que descreva o caminho dessas manualidades no curso do desenvolvimento da sociedade. Independente de onde surgiu exatamente, o crochê se consolidou mundialmente apenas no século XIX, quando a francesa Riego de La Branchardière desenhou padrões que poderiam ser replicados e chegou a publicar livros com esses padrões, a fim de difundir a técnica. Inegavelmente, é um saber que passa de geração para geração, baseado na coletividade, oralidade e afetuosidade.

Foi assim que conheci a técnica. Apresentada pela minha mãe quando eu tinha, mais ou menos, uns sete anos. Ela passava muito tempo fazendo paninhos para colocar nos móveis, fazia jogos completos. Eu não sei exatamente se eu pedi para aprender, se ela me convidou ou se foi uma comunicação silenciosa entre alguém querendo ser e alguém querendo doar. Ela usava agulhas de ferro tamanho dois milímetros para a maioria dos seus padrões e, por ser a agulha para um fio fino, os pontos que formava eram firmes e pequenos. Nada passava entre aqueles pontos. No início eu não gostei porque a agulha de ferro machucava meus dedos, então sempre começava um padrão e largava depois de um tempo. Hoje em dia minha mãe não faz mais crochê, mas eu sim. Depois de tanto tempo sem praticar, o crochê volta para mim trazido por uma de minhas melhores amigas, mas dessa vez sem agulhas de ferro, só de bambu.

A montagem dessa instalação pretende comunicar essa relação de entrelace e comunhão, mas na internet. De como as falas, os comportamentos e outros aspectos vão construindo os pontos. Utilizo uma das técnicas que, na minha interpretação, representa força e unidade para apontar a força oculta desse algoritmo invisível e o quanto ele passou a regular nossas vidas. Apesar da aparente potência desses entrelaces, o todo que formam essas conexões, retém pouco ou quase nenhum sentido real. Quase como insetos presos na teia de

4 No século XVI sendo o crochê mais próximo ao que conhecemos agora, não ignorando possíveis aparições da técnica em momentos anteriores da história humana.

uma viúva-negra, mas diferente do inseto que é pura presa, essa web foi construída por nós mesmos.

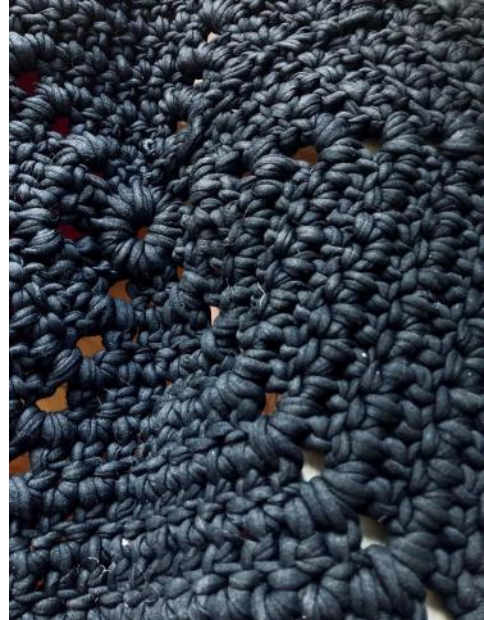


Imagem 8 e 9 (respectivamente): Processo de construção de gotas e teias de crochê. Fotos: Sophia de Mello

4– TERCEIRA PARTE

4.1 – O BURACO DO COELHO. Nem vejo o tempo passar.

Estamos desencantados, mas conectados. Essa é a última constatação entre a construção da *Web* e a queda infinita no buraco do coelho. Ironicamente, essa é a expressão usada online. A expressão descreve a estratégia de prender a atenção de um público, de uma bolha específica, em determinado conteúdo. Cair no buraco do coelho é o estado padrão quando estamos online e, nas últimas décadas, o tempo virtualizado só aumenta.

Tudo começa com uma pequena pergunta, uma curiosidade ou alguma questão importante para a tarefa da universidade e, em um pequeno deslize de olhos, você encontra o seu coelho branco particular. Trajando colete, relógio de bolso e oferecendo X razões para alguma coisa... X coisas que você não sabe sobre... X segredos para... e então caímos. A internet está tomada por esse anzóis, seja para o bem ou para o mal. Parece um pouco maniqueísta essa dicotomia entre bem e mal, mas a falta de barreiras nas camadas profundas desse mundo infinito acaba por proporcionar um grande espaço para camadas obscuras existirem. Não pretendo entrar nesse tópico ao longo do trabalho, mas observar as camadas superficiais do dia a dia de um usuário padrão dessa terra das maravilhas. Camadas que já possuem poder suficiente para moldar o comportamento de populações inteiras.

O interesse de quem cria esses conteúdos, na maioria dos casos, é a sua audiência. O seu tempo. Novamente, como é precioso o tempo. A necessidade maior das mídias sociais é o seu tempo de tela - principalmente depois da abertura dessas redes às empresas e anúncios. Esses lugares são profissionais na habilidade de sugar a “atenção” por horas a fio, isso porque produzem conteúdos curtos e massivamente. É um néctar, um conteúdo que não cansa. Rolamos a tela e caímos. Damos o nosso tempo, alimentamos o mercado, os padrões de beleza inalcançáveis e caminhamos cada vez mais para longe de nós mesmos e de nossas reais necessidades. Cair no buraco do coelho é como nos desconectamos das tensões sociais causadas pelo *mundo administrativo*.

Em continuidade ao pensamento Weberiano supramencionado, recorro ao termo *mundo administrado* que embasa a terceira parte do trabalho. Partindo do interesse em desenvolver uma teoria crítica da sociedade, no livro “Dialética do Esclarecimento” de 1947, os sociólogos e filósofos alemães Theodor Ludwig Wiesengrund-Adorno (1903 – 1969) e Max Horkheimer (1895 – 1973) enquanto exilados nos Estados Unidos, observam o comportamento americano e, segundo Süsskind em seu livro “Teoria do fim da arte”⁵:

[...] os autores designam a época contemporânea com a expressão “mundo administrado”, isto é, um mundo no qual racionalidade humana passou a ser exercida em seu modo instrumental para controlar e manipular a sociedade. A retomada da tese do fim da arte se relaciona, na Dialética do esclarecimento, à identificação de um programa de “liquidação social da arte” e de seu potencial emancipatório. O tema é abordado em, pelo menos, três sentidos diferentes: 1, como substituição da arte pelos produtos da indústria criados para o entretenimento; 2, como conversão das expressões artísticas autênticas em experiências controladas; 3, como incorporação da arte de vanguarda que resiste aos ditames da indústria cultural e essa mesma indústria, fazendo das obras de arte produtos que se inserem no mercado.

A internet apenas acentuou essas pressões que há muito já vinham sendo percebidas pelos que se interessam no caminhar da sociedade. Nessa última etapa, não pretendo solucionar o problema e também não tenho o objetivo de atacar as redes sociais pelo que são na essência. Busco, na verdade, apresentar minha própria queda dentro desse mecanismo tão poderoso. Estou conectada há 10 anos no *Instagram*, sendo essa a minha rede social mais jovem. A proposta maior aqui é observar a si mesmo; observar as coisas que realmente importam e tudo o que se perdeu.

Quando digo que o nascimento de minha irmã, Olívia, pareceu inerente à minha própria existência, foi porque eu precisava ser resgatada. Eu precisava lembrar das coisas que realmente fazem sentido, das comunicações reais no mundo e de como o mundo pode contar comigo. Ela me fez reiniciar.

5 SÜSSEKIND, P. Teoria do fim da arte: sobre a recepção de uma tese hegeliana no século XX. RJ: 7 Letras, 2017, p. 31 – 32

4.2 – CONSTRUINDO O BURACO DO COELHO

Diferentemente das outras instalações, o buraco do coelho não é estruturado a partir de manipulações têxteis. Ele é uma estrutura em forma de paralelepípedo construída de canos de PVC e fitas de LED. A proposta é simular a toca do coelho em um objeto que tenha a forma de um aparelho celular *smartphone* ou a forma da tela 1080x1920. É simples e com aspecto estéril, sendo o contraste mais agudo com a primeira montagem e negando todas as manualidades que foram desenvolvidas anteriormente.

Essa estrutura simplificada pretende explicitar o esvaziamento dessa personagem que, após inúmeras sessões nesse mundo virtual, percebe estar alcançando o limite do enfraquecimento do eu. Todas as coisas que constituíam seu caráter parecem estar a sete palmos do agora. É um momento de solidão, mas uma solidão que se camufla na espetacularização, positividade tóxica e beleza.

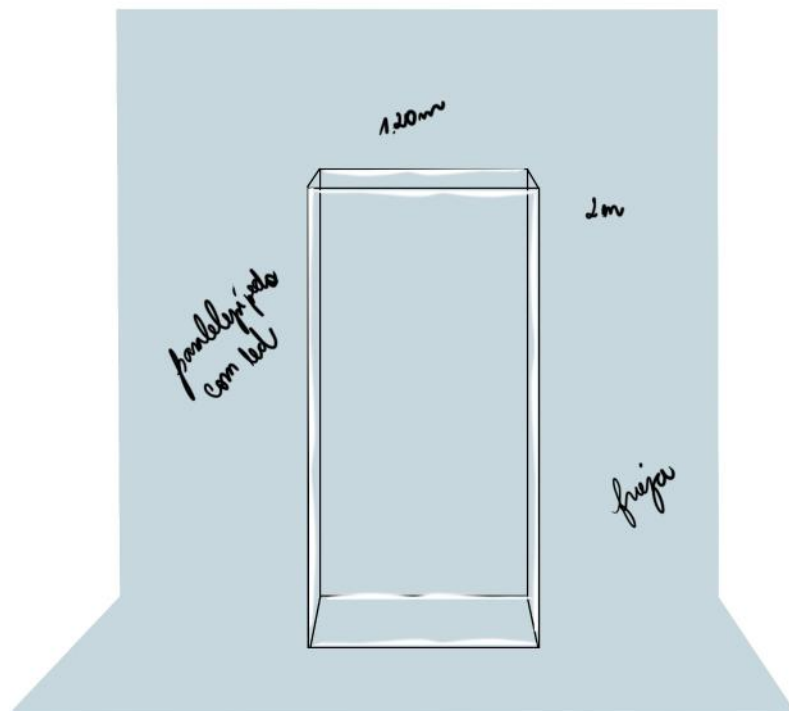


Imagem 10: idealização da cenografia em desenho digital.

5 – CRIAÇÃO DE FIGURINOS

Como a narrativa é pensada em torno de uma personagem e os três momentos específicos que marcam sua vida, na proposta de vestir busco construir coerência com a movimentação nas cenas e definição da atmosfera específica de cada parte. A idealização de cada peça caminha lado a lado com a elaboração dos elementos cenográficos, sendo esses conectados por cor, volume, textura e, especialmente, com a subjetividade da personagem em conexão com o ambiente.

5.1 – FIGURINO REINICIAR

Para *Reiniciar*, os elementos ressaltados no figurino são o volume e a leveza. O processo de conceitualização parte do pensar em elementos da fantasia e explora uma silhueta infantilizada com marcação da cintura alta e facilidade na movimentação. Tais características pretendem transmitir a facilidade de existir pelos olhos de uma criança. A respeito dos materiais, para o primeiro figurino utilizo cetim e organza na cor branca – como símbolo da pureza do batismo. A silhueta definida é um vestido godê, sem alças. Na parte do top, aplico um fragmento de organza beneficiado em *shibori* e na parte de baixo, uma saia com três camadas de godê total – duas em organza e uma em cetim atuando como forro. Incluo, também, uma faixa de cetim branco que serve como cinto e finaliza com um laço nas costas.



Imagem 11: Figurino de Reiniciar finalizado. Foto: Sophia de Mello

5.2 – FIGURINO WEB

Para a segunda parte, *Web*, é importante neutralizar os aspectos da aura infantil mas sem avançar demais no estágio final do desenvolvimento da personagem. Por ser uma cena desenvolvida a partir da ideia de transição, o figurino é neutralizador. A personagem já não é mais quem era, porém inicia sua participação nesse ambiente de descobrir quem é. É uma uniformização de sua personalidade.

O figurino consiste em um *collant* preto e meia-calça. A silhueta justa e na cor preta pretendem se opor ao volume e iluminação anterior, apagando a personagem que, agora, faz parte das teias. A peça utilizada foi comprada em um brechó local.



Imagem 10 e 11: Figurino de Web finalizado. Foto: Sophia de Mello

5.3 – FIGURINO BURACO DO COELHO

Na conceitualização do figurino para a última parte, *O buraco do coelho*, é importante evidenciar o amadurecimento da personagem e a rigidez que agora existe. É uma atmosfera que não tem a mesma fluidez de *Reiniciar*, mas que também já passou pelo momento de transição de *Web*. É a constatação de uma bela e caótica realidade.

O figurino é composto por uma sobreposição: uma blusa de manga comprida sobre um vestido de comprimento médio. A silhueta é criada a partir da ideia de espartilhos estruturados, propondo uma postura ereta e forçada – definição que pode ser atribuída a muitos usuários das redes sociais. A personagem se encontra em queda, apesar de bela. É o reflexo do projeto de racionalização no seu auge... é uma triunfante calamidade.

A respeito dos materiais, o tecido escolhido para a blusa é um tule de malha lurex, que traz um leve brilho e transparência para o colo e braços; para o vestido, utilizo o jacquard que é conhecido por suas ricas padronagens. Para além do nobre aspecto estético dessa trama, o tear jacquard foi revolucionário para a revolução industrial.

Criado pelo francês Joseph Marie Jacquard, em 1801, trata-se de uma longa tira com diversos cartões perfurados – cada cartão com uma informação de padrão específico – e desenvolvido a partir do código binário. Esses códigos geram padrões geométricos repetidas vezes e resultam em um efeito pixelado. A tecnologia desenvolvida por Jacquard foi inspiração para a idealização e criação do primeiro computador, em 1880, por Herman Hollerith, ficando conhecido como “o computador de cartões”. Atualmente, as máquinas automatizadas de jacquard criam roupas inteligentes para o projeto de vestíveis digitais, ideia já trabalhada no projeto *Jacquard* da empresa Google.



Imagem 13: Figurino de O Buraco do Coelho finalizado.

Foto: Sophia de Mello

6 – ADEREÇOS

Para a primeira e a terceira parte, completo os figurinos com dois adereços de cabeça. A idealização é desenvolvida, basicamente, a partir do florescimento e ressecamento. No primeiro, *Reiniciar*, com um adereço de flores do campo fortalecendo o ideal de inocência da personagem e do sentimento de existir uma possibilidade frutífero na vida; e o segundo, para *O buraco do coelho*, em total contraste, confeccionado a partir de galhos secos retorcidos, sinalizando a infertilidade dessa instância da narrativa e apontando que, no mundo dos ideais inalcançáveis do capital, abrimos mão da manutenção da vida humana. A pergunta é: até quando esse estilo de vida se sustenta?



Imagem 14 e 15(respectivamente): Adereços de cabeça Reiniciar e O buraco do coelho.

Foto: Sophia de Mello

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conceitualização e todas as etapas do desenvolvimento desse trabalho foram completa e profundamente relevantes não só para afirmar todo aprendizado da minha jornada na graduação, mas também como combustível para o meu desejo na continuidade de uma pesquisa que ressalta o potencial das técnicas têxteis na arte contemporânea.

Desenvolvi a pesquisa e tracei seu caminho com muita dedicação. A construção do trabalho prático foi realizada com liberdade ao abordar um assunto que me é muito caro e a metodologia que determinei para o processo me levou a descobrir mais sobre mim mesma, o que considero um ganho imenso. Cada decisão, até mesmo as que não parecem conscientes, contribuíram para a construção da minha forma de trabalho – criando e superando desafios para chegar o mais próximo possível da visualidade desejada.

Concluo essa pesquisa com muita alegria e extrema satisfação com o resultado alcançado. Agradeço à confiança do meu orientador e aos ensinamentos de todos os professores da escola, indispensáveis para a existência dessa pesquisa e para meu desenvolvimento artístico.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. / HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. 1ª ed. - SP: Zahar, 1985.

BOUET, P / NEVEUX, F. **La tapisserie de Bayeux**. Museu de Bayeux Online. Disponível em: <https://www.bayeuxmuseum.com/la-tapisserie-de-bayeux/decouvrir-la-tapisserie-de-bayeux/>

BYKOVA, Y. **3D Shibori**: transformable matter. Soomeen Hahm Design, 2016-2017. Disponível em: https://issuu.com/soomeenhahm/docs/int13_1617_3d_shibori

CANONNE, R. **Tapisserie de Bayeux: retour à la cathédrale mais en version numérique**. Le Figaro, 2016. Disponível em: <https://www.lefigaro.fr/culture/2016/12/18/03004-20161218ARTFIG00007-tapisserie-de-bayeux-retour-a-la-cathedrale-mais-en-version-numerique.php>

CARDOSO, M. **O desencantamento do mundo segundo Max Weber**. Revista EDUC, Duque de Caxias. Vol. 01, N° 2, p. 1 – 14, Jul – Dez, 2014.

Contemporary Smocking Techniques. The cutting class, 2013. Disponível em: <https://www.thecuttingclass.com/contemporary-smocking-techniques/>

CUNHA, R. **O tear jacquard não só revolucionou a indústria têxtil, mas foi o primeiro computador do mundo**. Stylo Urbano, 2017. Disponível em: <https://www.stylourbano.com.br/o-tear-jacquard-nao-so-revolucionou-a-industria-textil-mas-foi-o-primeiro-computador-do-mundo/>

DA SILVA, L. **Do bordado tradicional ao contemporâneo**: processos de resignificação. Tese de mestrado – Universidade Beira Interior, Portugal. 2021.

Guia de pontos de bordado. DMC. Disponível em: <https://www.dmc.com/pt/p-Guia-de-pontos-de-bordado.html#null>

MAIA, I. **Tecelagem manual**: o que é, como surgiu e como funciona. Péplos, 2021. Disponível em: <https://peplos.com.br/tecelagem-manual-o-que-e-como-surgiu-e-como-funciona/>

LIND, M. **Smocked patterns**: An exploration of jacquard woven patterns and smocking techniques for a spatial textile design context. Bacharelado em Belas Artes. Universidade de Borås, Suécia. 2019.

NOVAES, M. **A história do crochê**: da origem à atualidade. Escola de Artes manuais, 2020. Disponível em: <https://escoladeartesmanuais.com.br/blog/a-historia-do-croche>

PEZZOLO, D. **Tecidos: história, tramas, tipos e usos**. 6ª ed. - SP: Senac, 2013.

PIERUCCI, A. **O desencantamento do mundo**: todos os passos do conceito em Max Weber. 1ª ed. - SP: 34, 2003.

QUEIROZ, K. **O Tecido Encantado**: o cotidiano, o trabalho e a materialidade no bordado. Tese de doutorado – Centro de Estudos Sociais/Faculdade de Economia, Universidade de Coimbra, Portugal.

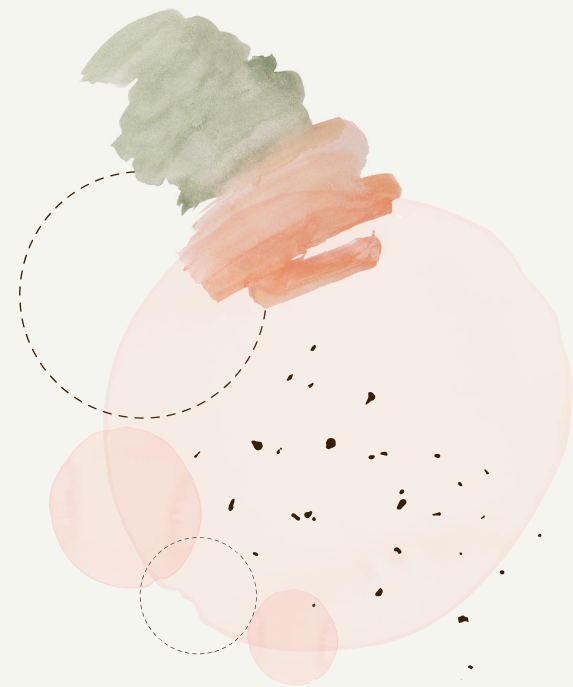
ROUSSEAU, J. **Do contrato social**. 3 ed. - SP: Martin Claret, 2011.

SÜSSEKIND, P. **Teoria do Fim da Arte**: sobre a recepção de uma tese hegeliana no século XX. 1ª ed. – RJ: 7 Letras, 2017.

Textiles and Dress Designing: Chapter 9: Fashion Accessory and Ornamentation – Belts, Bows, Smocking and Traditional Embroidery. Brain Kart. Disponível em: https://www.brainkart.com/article/Smocking-and-Types-of-Smocking_37506/

WEBER, M. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. 1ª ed. - SP: Companhia das Letras, 2004

WEIR, W. **Indigo dyed shibori textiles**: a contemporary interpretation. Tese de Mestrado – Universidade de Alberta, Canadá. 1994.



O Real e o Virtual:

a sobrevivência das manualidades na arte contemporânea

SOPHIA DE MELLO

ORIENTADOR: ANTÔNIO GUEDES

2022

Objetivo

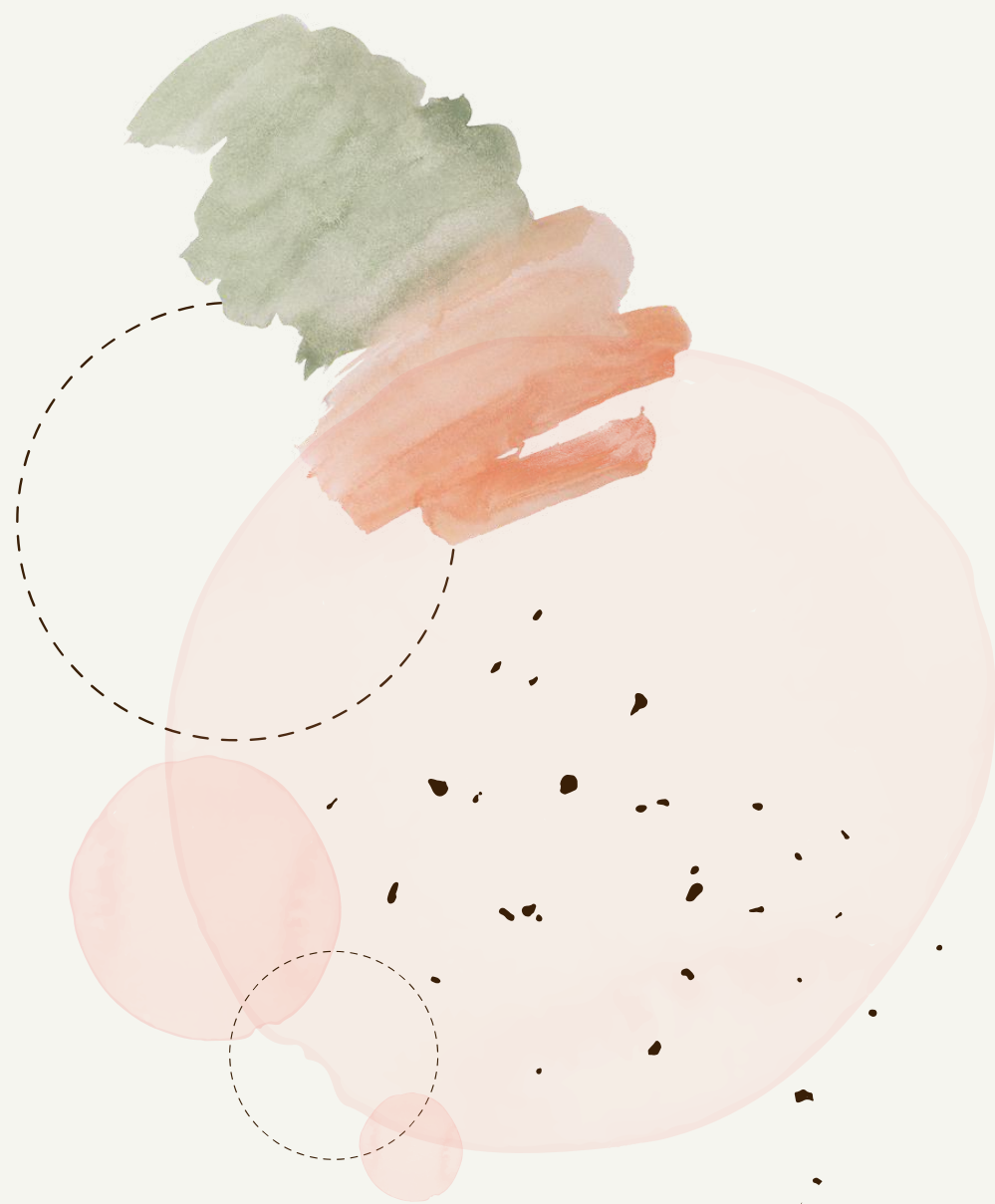
Pensar nas possibilidades do fazer artístico com relação ao tempo, a comunicação e as redes sociais.

Motivação

Desenvolver uma narrativa com linguagem baseada em manipulações têxteis, sociologia e filosofia.

Justificativa

Consolidar os saberes desenvolvidos na graduação e possibilitar a continuidade da pesquisa têxtil-visual em relação à contemporaneidade.



Metodologia

<u>Conceito: tempo, comunicação e redes sociais</u>	<u>01</u>
<u>Narrativa em três partes</u>	<u>02</u>
<u>Filosofia, Sociologia e Arte</u>	<u>03</u>
<u>Estudo de técnica, manipulação e beneficiamento</u>	<u>04</u>
<u>Criação de figurinos e adereços</u>	<u>05</u>
<u>Foto narrativa e Projeto de vídeo</u>	<u>06</u>

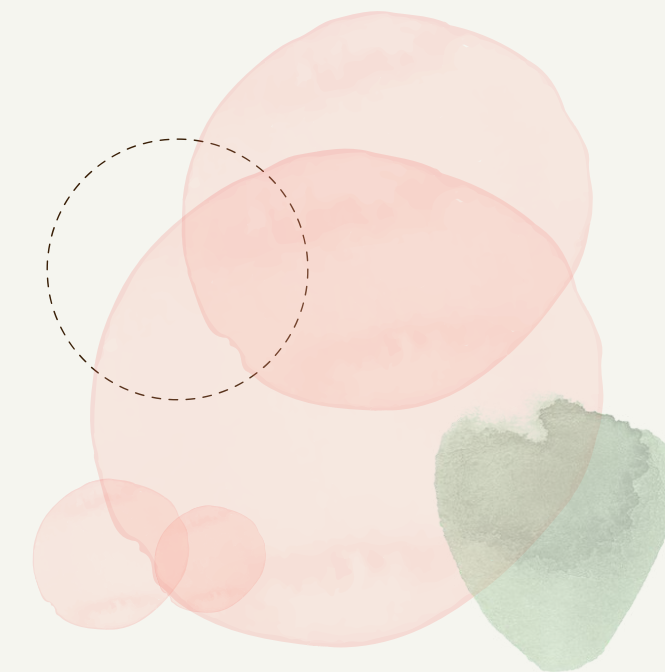


Conceito: tempo, comunicação e redes sociais

Como a arte se apresenta no contexto atual, onde mecanismos de entretenimento condicionam a capacidade de concentração a 15 segundos?

Quais são as características dessa comunicação online? Qual a possibilidade de encontrar novos significados, imersão e exploração?

Como as redes sociais e o algoritmo criam a falsa sensação de liberdade oferecendo um queda eterna no desconhecido?

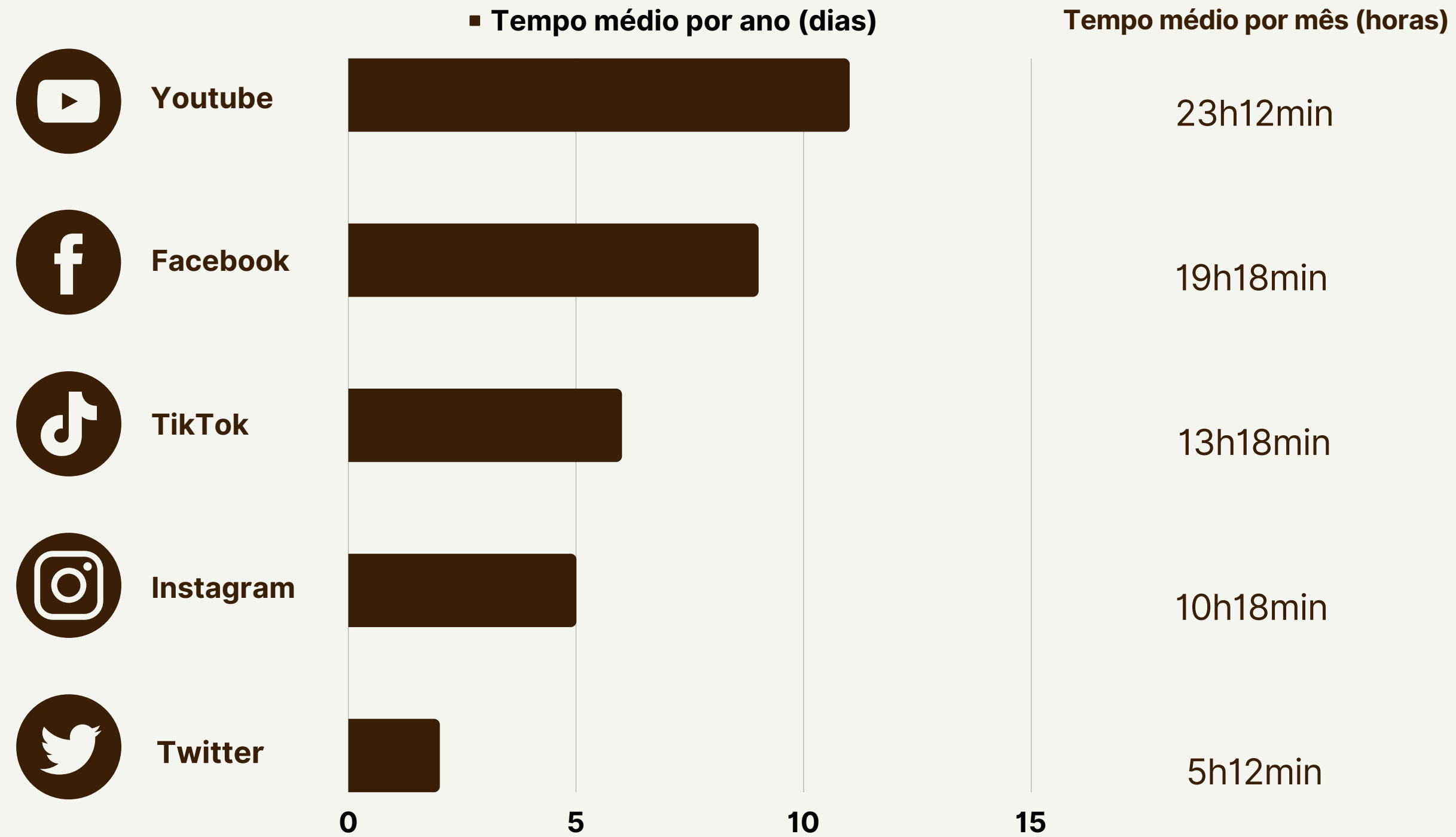




Título: #meperdinapersonagem | 2021

Foto seqüência que dialoga com as inadequações e distorções de imagem; frutos de um sistema pautado na popularidade vazia de influenciadores digitais. Experiência realizada para explorar a comunicação visual nas redes sociais. Esse trabalho foi o início da jornada dessa pesquisa que, agora, pretende analisar aspectos mais amplificados desse tipo de comunicação.

Tempo



Idade média dos usuário com maior tempo de uso
16 - 24 anos

Narrativa em três partes

Reiniciar

Elementos estéticos explorando os efeitos da nostalgia, através de observações infantis e do tédio. Toda cena é composta de manipulação, esculturas e beneficiamento têxteis; trata-se de uma acumulação de recordações e de práticas que demandam concentração e paciência. É sobre a possibilidade de se perder e se encontrar no que já foi ou no que se pode ser. A montagem de Reiniciar é, também, uma reconquista da manualidade e do tempo.

Web

Web marca uma transição geracional. A cena é pensada no entrelace, mas também nas bolhas ideológicas que criam e ditam padrões de comportamento. É a grande ironia de estarmos vivendo um mundo aproximado e conectado, mas pautado no consumo massivo, egocentrismo e dissociação da realidade. A teia se expande infinitamente, o algoritmo tecido por uma sociedade que, na maioria dos casos, nada comunica.

O buraco do coelho

Estamos perdidos, mas conectados. Essa é a última constatação entre a construção da *web* e a queda infinita no buraco do coelho. Cair no buraco do coelho é o estado padrão quando estamos online. Tudo começa com uma pequena pergunta, uma curiosidade e, em um pequeno deslize de olhos, você encontra o seu coelho branco particular. É uma queda de aparência emancipatória, mas que trai a verdadeira liberdade.

Filosofia, Sociologia e Arte

Reiniciar:
o bom selvagem

“O ser humano nasceu livre, e por toda parte geme agrilhado”

“Na juventude deve-se acumular o saber. Na velhice fazer uso dele”.

Jean-Jacques Rousseau

Web:
desencantamento do mundo

"O destino do nosso tempo, que se caracteriza pela racionalização, pela intelectualização e, sobretudo, pelo *desencantamento do mundo*, levou os homens a banirem da vida pública os valores supremos e mais sublimes."

Max Weber

O buraco do coelho:
mundo administrativo

"A indústria cultural perfidamente realizou o homem como ser genérico. Cada um é apenas aquilo que qualquer outro pode substituir: coisa fungível, um exemplar."

Theodor Adorno



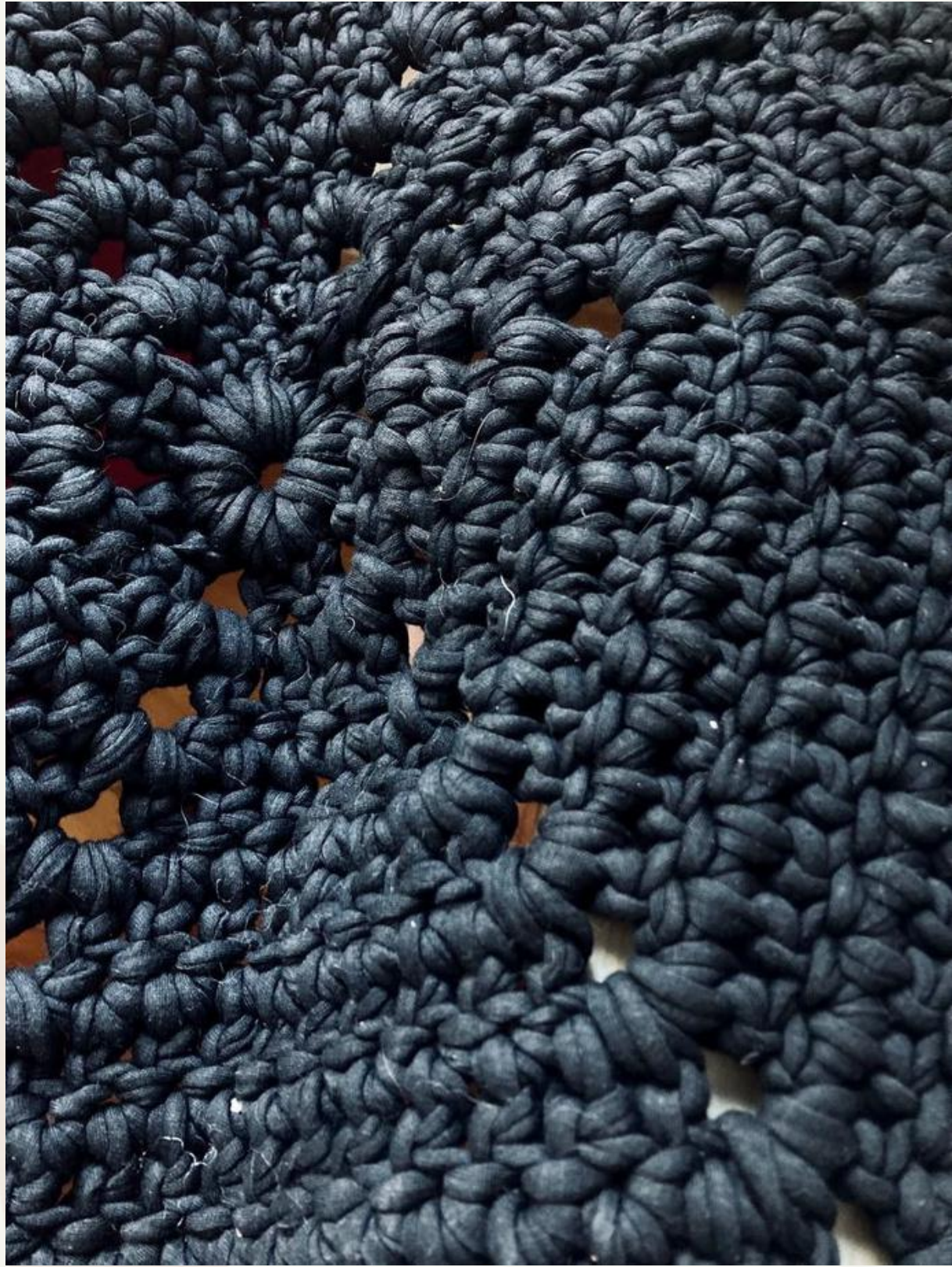
Estudo de técnicas, manipulações e beneficiamento têxtil



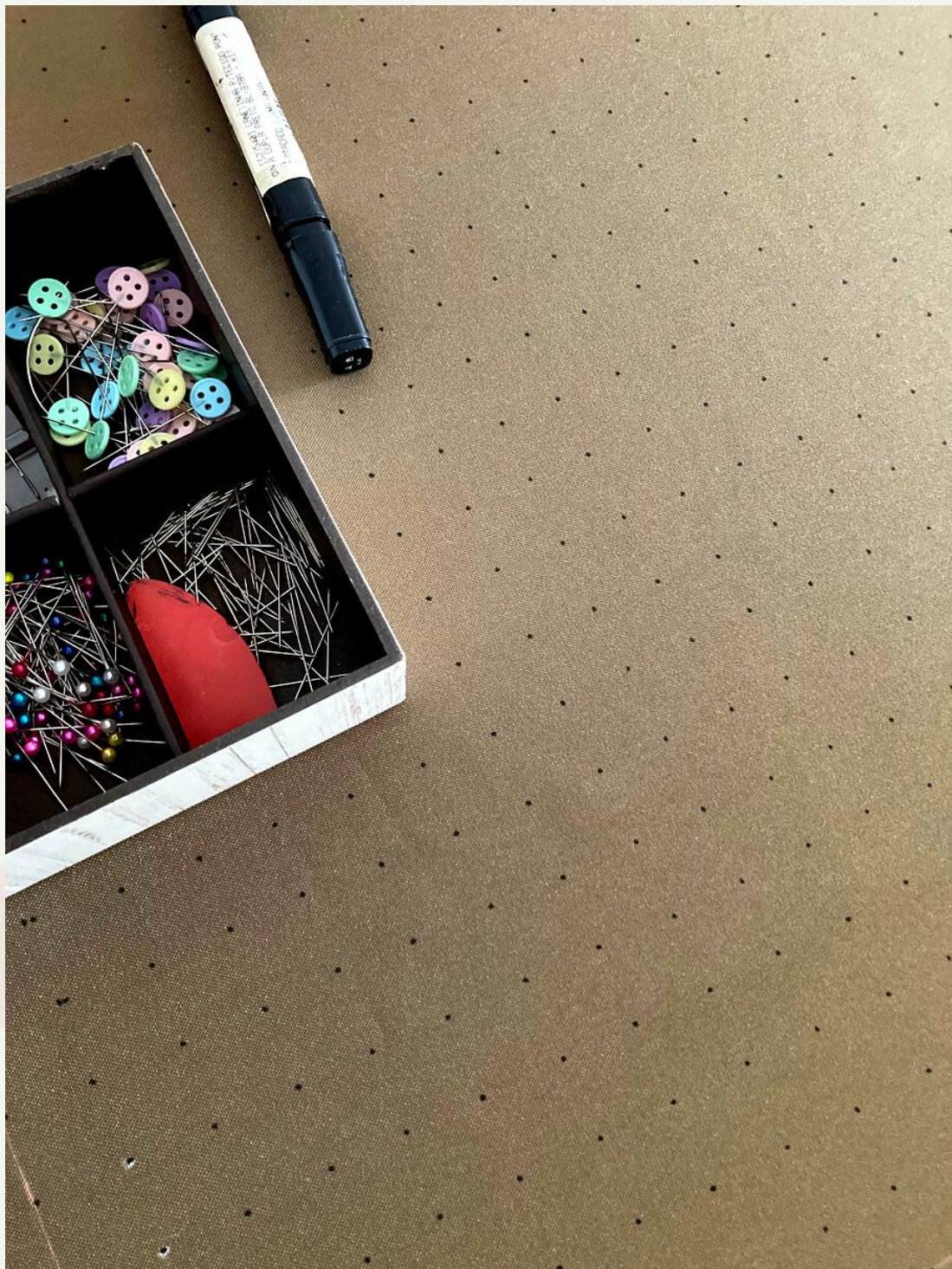
Shibori - montagem, cozimento e seco



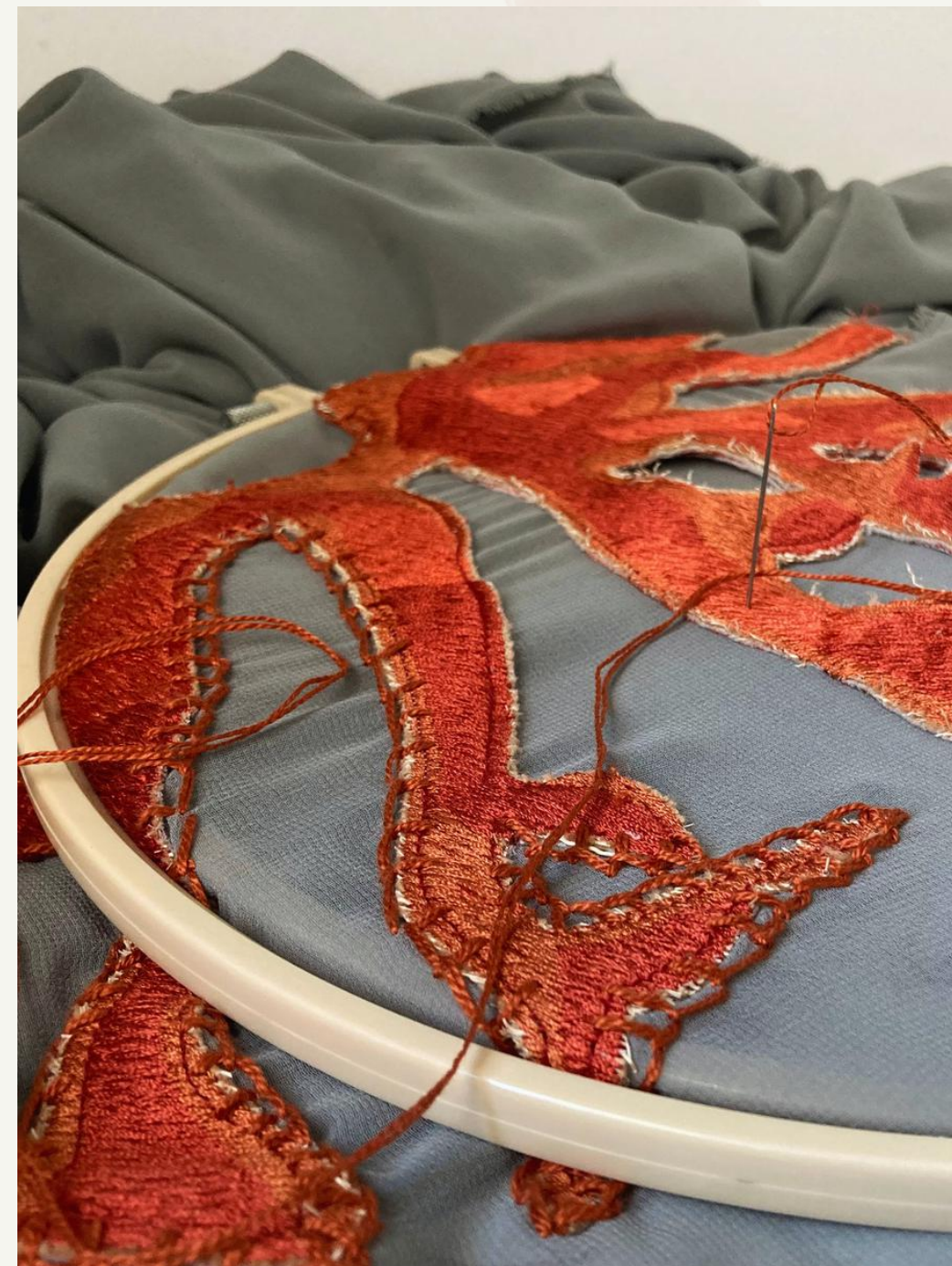
Tecelagem manual no bastidor



Croché



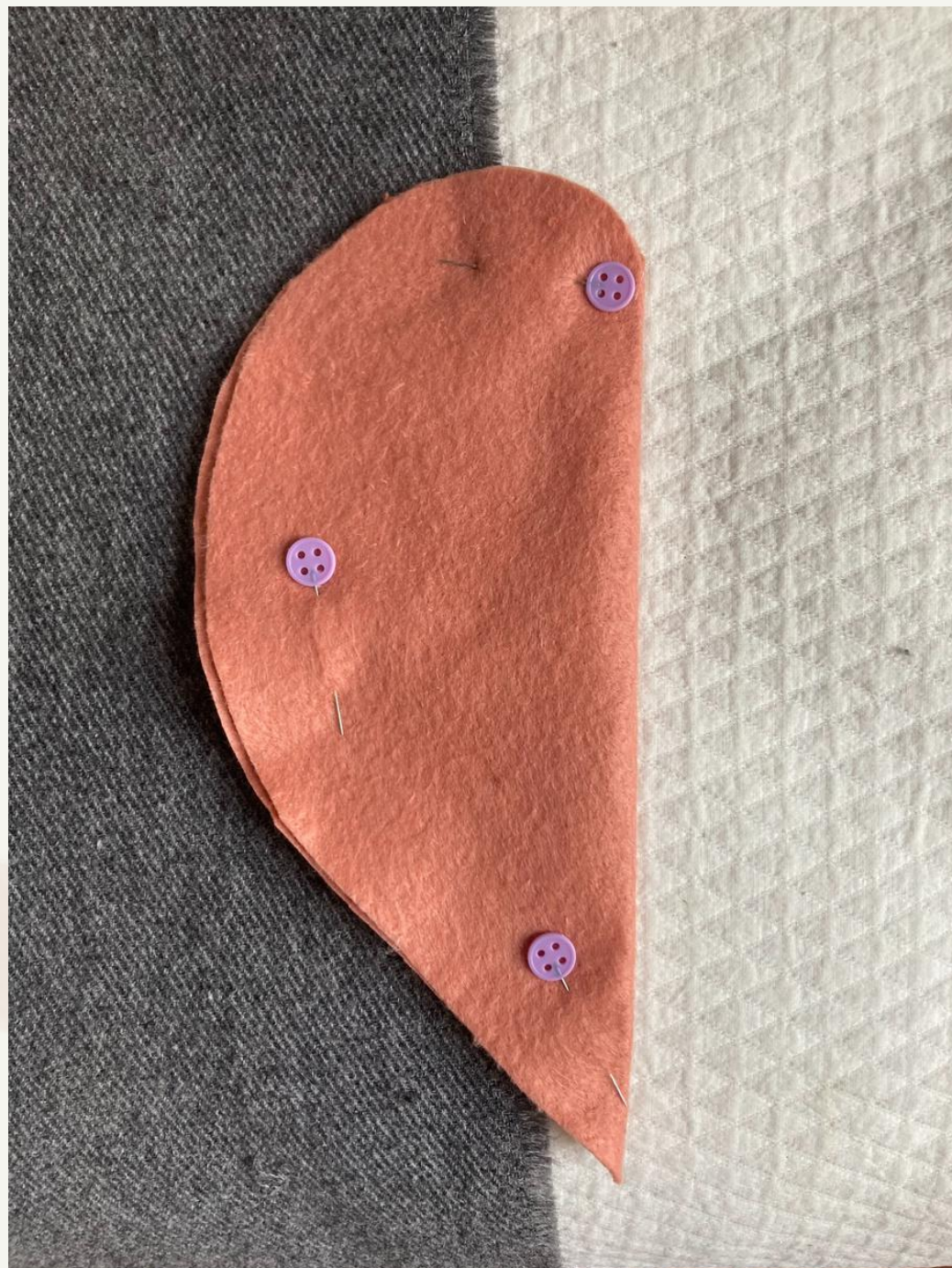
Capitonê - marcação e formas alcançadas



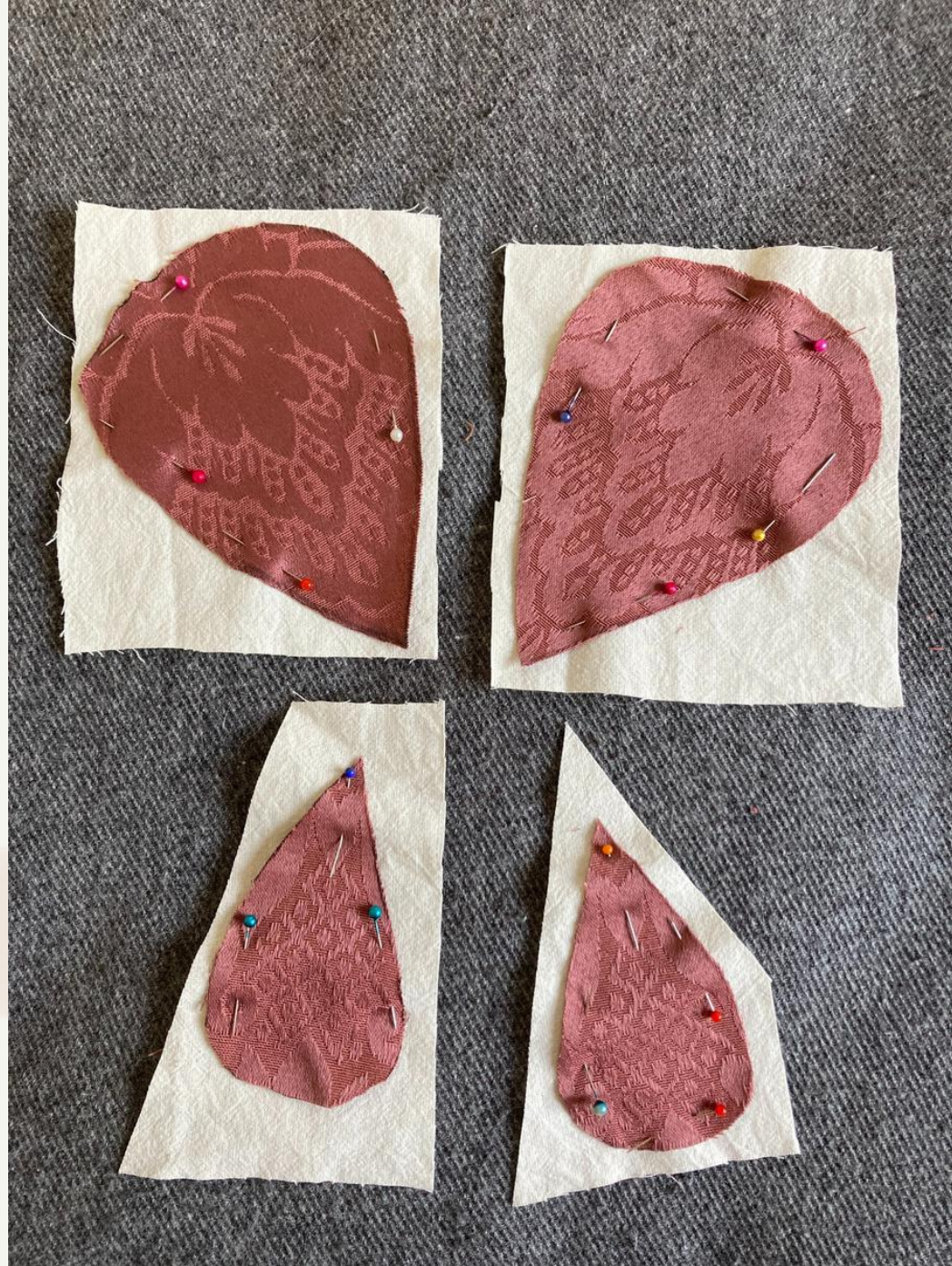
Tingimento e Aplicações



Flores de cetim



Planta de feltro com beneficiamento em bordado



Borboleta de tecido



Testes de cor e posicionamentos da cena Reiniciar



Detalhes da caixa de memórias - elemento de Reiniciar

The background features abstract, semi-transparent shapes in shades of light red and green. In the top right and bottom left corners, there are circular or semi-circular elements that resemble stylized globes or planets, with some green textured areas. Dashed black lines are drawn around some of these shapes, possibly indicating specific points of interest or design elements.

Criação de Figurinos e Adereços



em sec
nunc plu
rem dolor. V

ra sit. Dui e
Facilisi mo
turpis egesti
r gorida ar
ut consequa
sectetur puru
ribh tator. E
ecenas. Tinc
tus arcu
scing

Sophia de Mello

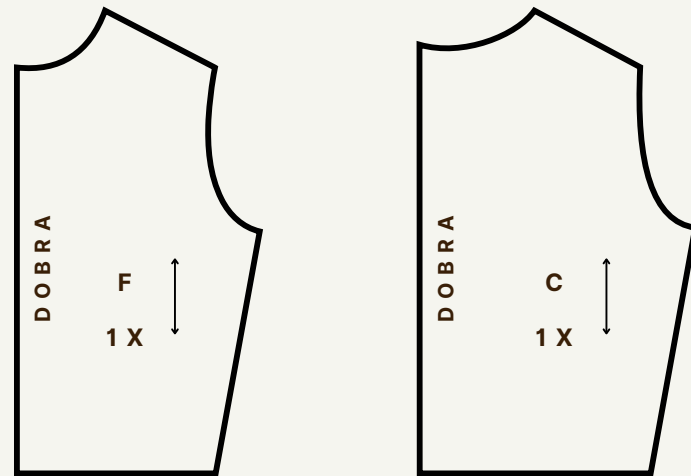


Sophia de Mello

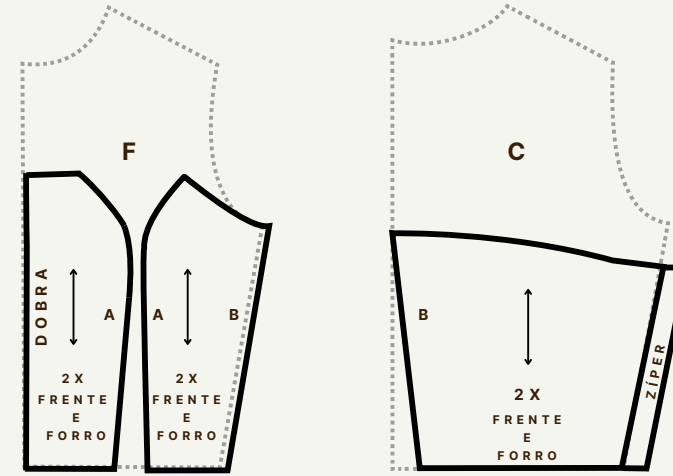


Modelagens em escala 1:10

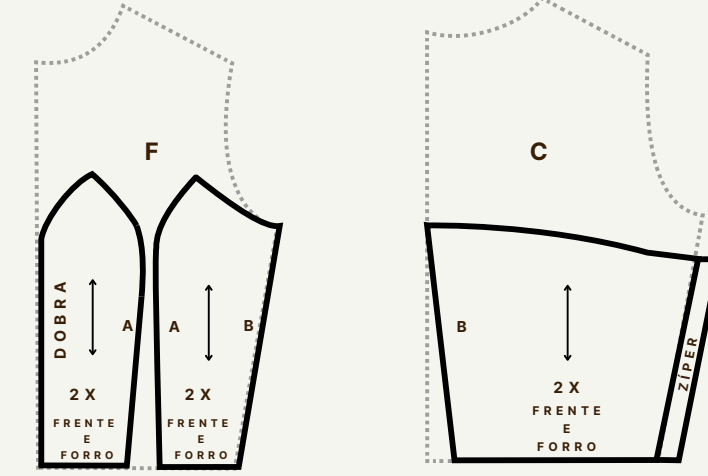
TOP TULE LUREX



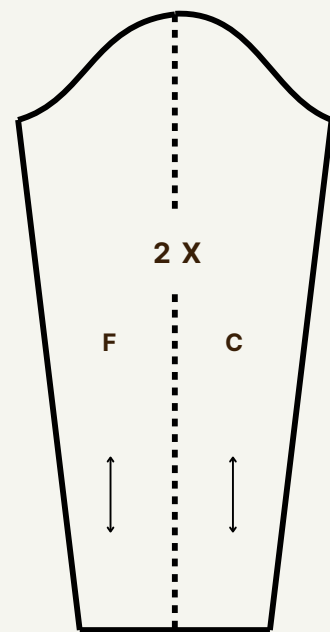
TOP PARA VESTIDO ORGANZA BRANCO



TOP PARA VESTIDO JACQUARD



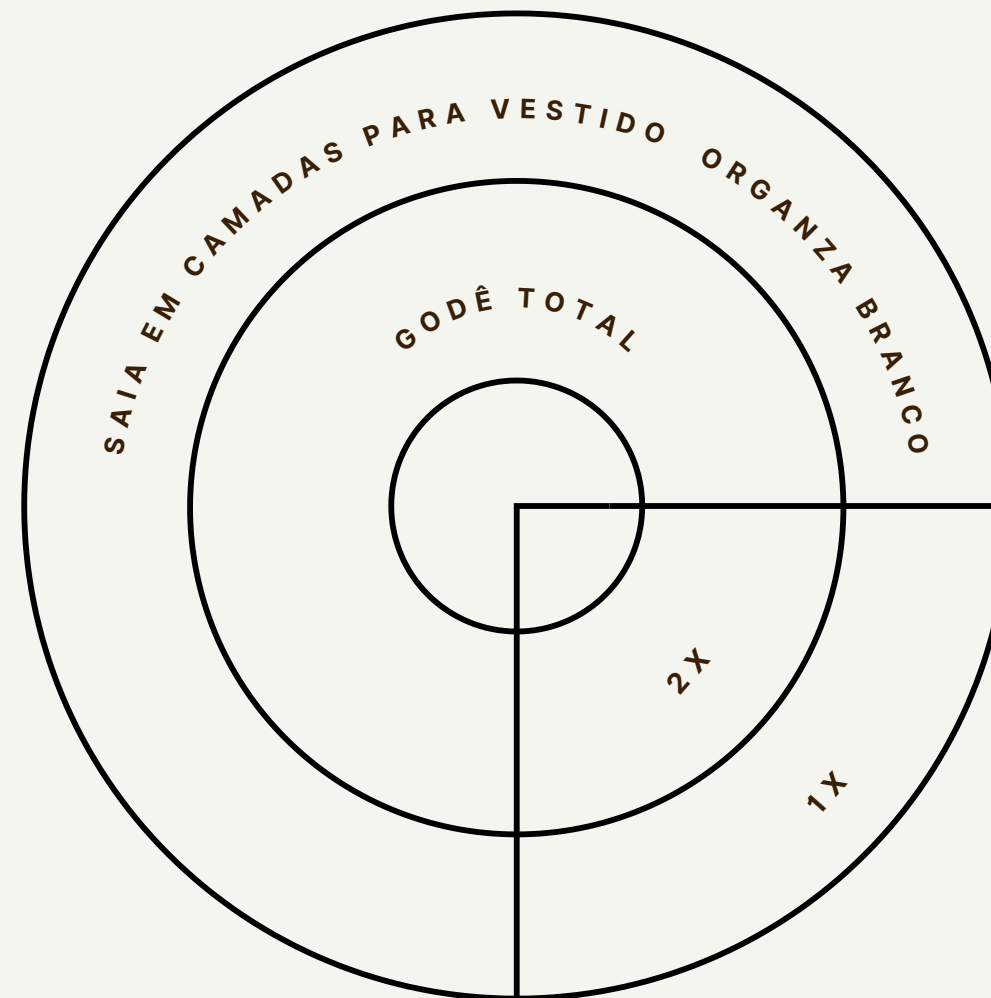
MANGAS



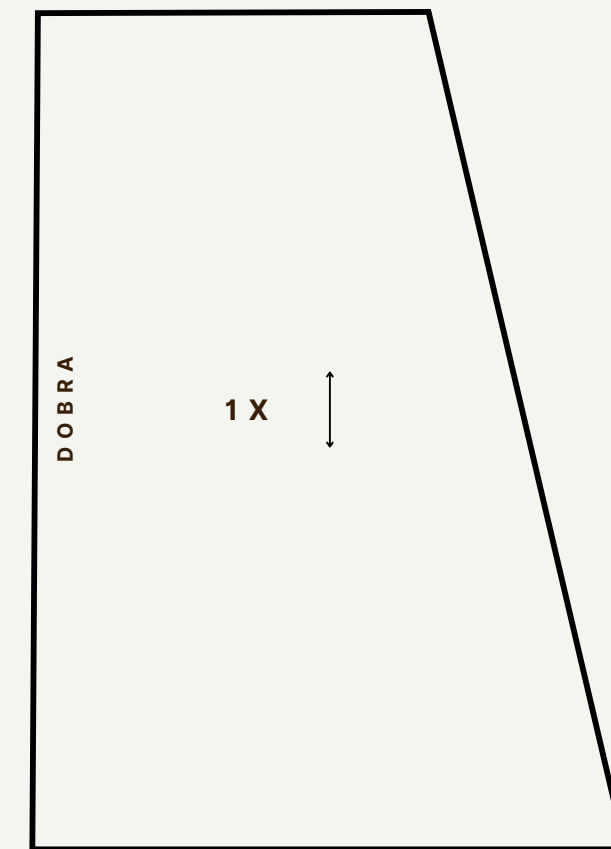
GOLA



SAIA EM CAMADAS PARA VESTIDO ORGANZA BRANCO



SAIA PREGUEADA PARA VESTIDO JACQUARD



A confecção dos Figurinos









Figurino Reiniciar finalizado





Figurino *O buraco do coelho* finalizado



Adereço Reiniciar finalizado



The background features a light cream color with abstract, overlapping shapes in soft red and green. In the top right and bottom left corners, there are semi-circular fragments of a landscape, showing green foliage and a light-colored ground. A dashed black line is drawn around a portion of the landscape in the top right, and another dashed line is around a portion in the bottom left. The text is centered in a black serif font.

Foto narrativa e Vídeo Ensaio

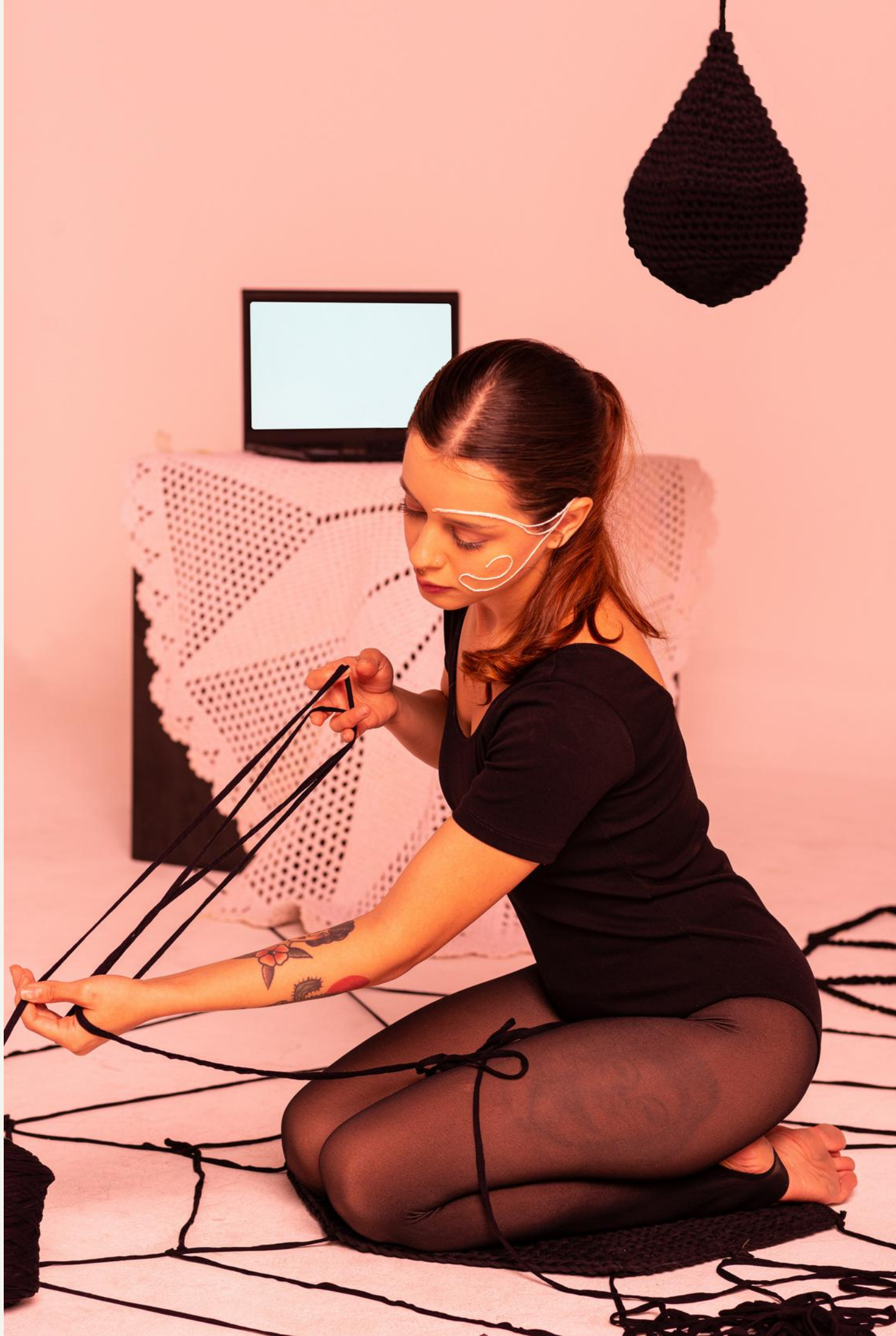






















ARTES VISUAIS - INDUMENTÁRIA

Real e Virtual

**A SOBREVIVÊNCIA DAS MANUALIDADES
NA ARTE CONTEMPORÂNEA**