



NOTAS SOBRE O INTERATOR CO-AUTOR NO DESIGN E NA ARTE

Veridianna Cristina Teodoro Ferreira
Anhembi Morumbi

Agda Carvalho
Anhembi Morumbi

Resumo

O presente artigo discute a autoria, seu significado e sua relevância em alguns projetos que apresentam uma articulação entre design e arte. Será relatado o conceito de co-autoria, que coloca o espectador como segundo autor dando-lhe liberdade de interagir com a obra e modificá-lo de acordo com suas expectativas. Para discutir estes aspectos foram selecionados os trabalhos: *Parangolé*, de Hélio Oiticica o projeto *Refuge Wear*, de Lucy Orta as roupas multifuncionais dos designers Nanni Strada e Hussein Chalayan. O artigo finaliza discutindo a relevância de inserir a participação nas obras de artes e objetos de uso da contemporaneidade.

Palavras-chave: projetos, moda, Co-autoria; Hélio Oiticica; Lucy Orta; Nanni Strada; Hussein Chalayan.

Abstract

This article discusses the authorship, its meaning and relevance in some projects that show a link between art and design. The concept of co-authorship, which places the viewer as second author giving you the freedom to interact with the work and modify it according to your expectations will be reported. To discuss these aspects work were selected: *Parangolé*, Hélio Oiticica the project *Refuge Wear*, Lucy Orta multifunctional clothes of Nanni Strada and Hussein Chalayan designers. The article concludes by discussing the relevance of inserting the participation in the works of arts and the contemporary use of objects.

Keywords: project, fashion, Co-authorship; Hélio Oiticica; Lucy Orta; Nanni Strada; Hussein Chalayan.

467

1 Introdução

Historicamente, os textos, livros e discursos só tinham autores quando eram transgressivos, e então, o autor era objeto de castigo, caso contrário não havia referência de autor nas obras. Somente no final do século XVIII é que foram criadas regras de propriedade para os textos, de direitos do autor e de reprodução, de relações entre autores e editores. O anonimato tornou-se desde então insuportável. Se o nome do autor está em falta, é preciso rastreá-lo. (SANTAELLA, 2007)

O autor é o personagem central de uma obra, que pode ser finalizada quando nela não há possibilidade de participação e modificação do espectador. Por outro lado, há também a obra que permite outra relação do observador, que se trata de uma obra que permite a participação do espectador, de forma que o mesmo possa modificá-la dentro de certas possibilidades presumidas. "Esse novo tipo de observador ganha a denominação de "interator", e é considerado elemento da obra, criando-se até a polêmica de considerá-lo um co-autor." (SOGABE, 2007, p.1582)

A co-autoria ou obra participativa esta ligada a forma como o espectador ou usuário interage com o produto, seja ele físico ou virtual. Ela se manifesta pela liberdade de interferência e de modificação da obra inicial.



Este artigo tem como objetivo discutir o significado de co-autoria e suas diversas formas de utilização no design e na arte. Para esta reflexão selecionamos produções que dialogam com o campo do design e da arte, no que se refere a interação com os projetos aqui indicados. São eles: o artista Hélio Oiticica (1937- 1980) o projeto social *Refuge Wear*, da década de 1993 da designer Lucy Orta (1966); as roupas multifuncionais recostadas de forma geométrica da décadas de 1974 e o vestido tubular feito inteiramente sem costura de 1980 desenvolvidos pela designer Nanni Strada; e por fim o designer Hussein Chalayan (1970) com sua coleção multifuncional *Transforming Dresses* (2013). Serão relatadas a co-autoria e participação na arte através de Hélio Oiticica, a utilização da co-autoria em projetos sociais sob a ótica de Lucy Orta e por fim as formas de co-autoria na moda através dos trabalhos de Nanni Strada e Hussein Chalayan.

Estas propostas apresentam a possibilidade do interator modificar a obra, ele se torna de certa forma o seu co-autor. “O autor delega então a esse ou a esses co-autores uma parte de suas capacidades de fazer crescer a obra ou de refundá-la”. (COUCHOT, 2002,p.104)

Esta co-autoria pode estar presente em trabalhos que articulem com o design e a arte, onde o designer ou artista desenvolva um projeto com possibilidades de modificação do usuário, para que o mesmo possa interagir no produto modificando-o de acordo com a relação do interator com a proposta.

2 A autoria nas artes e nas mídias digitais

Nas autorias coletivas e públicas são discutidas as tecnologias que circundam nos lares, nos terminais de banco, nos dispositivos móveis, não são simplesmente tecnologias rudes e mecânicas. A digitalização trouxe para nós tecnologias computacionais, bem como, dispositivos inteligentes. Desta forma, surgem as possibilidades de trabalhos cooperativos e colaborativos que ligam artistas, cientistas e técnicos em um processo comum. (SANTAELLA, 2007)

O espaço aberto é também o espaço de inclusão, pois, o artista convida seu público a “remixar” , ou seja, interagir com a obra, participar, trazer duas referencias e alterar sua proposta na esfera curiosa das mutações que podem resultar do papel performático que o público pode desempenhar. Estes trabalhos colaborativos engajam não apenas indivíduos, mas comunidades inteiras, que projetam suas experiências nas redes por meio de agenciamento coletivo. Estas obras participativas



começam a se espalhar por várias partes do mundo confundindo as linhas entre consumidor e produtor, unindo o conceito de autoria pública com o conhecimento social. (SANTAELLA, 2007)

Santaella (2007) deixa uma questão a ser refletida:

Se todos os processos de criação da era pós humana, além de serem coletivos, cooperativos e dialógicos, são também realizados em uma simbiose com a inteligência e vida artificial, então o estilo, tradicionalmente concebido como marcas qualitativas de um talento individual, está destinado a desaparecer? (SANTAELLA, 2007, p. 81)

Segundo Couchot “A obra não é mais fruto exclusivo da autoridade do artista, mas se engendra durante um diálogo em tempo real com o espectador”. (2002, p. 104)

Costuma-se pensar num tipo de obra em que os papéis de autor e leitor eram bem definidos e separados, porém este conceito de autoria é bastante complicado quando se fala em hipermídia. (LEÃO, 2005) “Na interface entre um leitor-autor é que um trabalho amadurece”. (LEÃO, 2005, p.42)

2.1 Manifestações do conceito de co- autoria e participação na arte participativa de Hélio Oiticica

Hélio Oiticica é um artista brasileiro, nasceu em 1937 no Rio de Janeiro, foi um artista plástico que criou diversas propostas ao longo de sua carreira, onde os espectadores tinham o direito de penetrar em suas obras e modificá-las como quisessem, tornando-se assim co-autor de suas obras.

Em 1965, Hélio Oiticica exhibe seus *Parangolés* na exposição “Opinião 65”, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Os *Parangolés* eram capas que as pessoas podiam vestir e participar ativamente da obra e interagir com a mesma. Participaram inicialmente da proposta passistas e ritmistas da Estação Primeira de Mangueira, vestindo e carregando os objetos, embalados pelo ritmo do samba, todos convidados a participação pelo artista Hélio Oiticica. Durante o percurso do *Parangolé* pelo museu, aconteceu uma situação inesperada, o barulho e o movimento dos que participavam da proposta do artista entravam em conflito com o ambiente organizado e austero do interior do MAM (RJ) Diante disso “[...] os passistas e ritmistas foram “convidados” a se retirar, gerando um grande constrangimento. Segundo o depoimento de Rubens Gerchman, que também participou da mostra Opinião 65.” (DONADEL. 2010, p. 51)

Oiticica reagiu à expulsão com palavrões e gritos do lado de fora do prédio.

Oiticica usou elementos da cultura popular porque “esta o atraía como



indivíduo” no seu exercício de “desintelectualização”. Para ele esta desintelectualização não tinha relação alguma com utilização de métodos simplificadores para a exposição de uma teoria complexa, para a popularização do conteúdo. Segundo Oiticica,

A seu ver, era preciso desintelectualizar-se para aceitar que os sentidos da proposta artística, mesmo se intelectualizados em sua origem, seriam apreendidos por intuição, através da participação coletiva e livre de cada indivíduo “em geral os que nada entendem no sentido intelectual são os que mais assimilam no sentido real. É necessário apenas uma introdução gradativa na obra, uma iniciação; o resto qualquer pessoa possui: intuição. (DONADEL, 2010, p. 53)

A proposta de Parangolé era um ambiente propício para desenvolver o imprevisto, tratava-se de uma obra totalmente aberta, onde a experimentação e improvisações podiam ocorrer e eram muito bem vindos.

Parangolé era um exemplo completo do conceito de ambientação, que dentro das obras de Oiticica significava a interpenetração de linguagens diversas fundindo cor, estrutura, sentido poético, dança, palavra, fotografia, entre outros. Sendo assim, a participação do espectador poderia se dar a partir de dados já prontos, dados transformáveis, que exigia a participação inventiva do mesmo ou então dados a serem feitos, que se caracterizava pelo fato de fornecer um material virgem ao espectador e dar a ele a liberdade de usá-lo. Esta questão ambiental de Oiticica coloca cada vez mais em ênfase a participação do espectador e sua liberdade em suas obras. (DONADEL, 2010)

Com a chegada de *Parangolé*, Oiticica redefine os papéis de artista e espectador, pois percebe que o artista não é mais um criador para contemplação e sim um motivador, sendo assim, deixa de se considerar um artista e passa a se considerar um “propositor”. E redefine também o espectador, passando a considerá-lo um participador.

Oiticica estimula o espectador para uma situação de co-autor de suas obras. Pois não tinham apenas o direito de apreciá-la, e sim de penetrar em seu contexto e modificá-lo da maneira como quisessem, pois tinham total liberdade para isso.



Figura 1: Parangolé de Hélio Oiticica (http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=856&titulo=Parangole:_anti-obra_de_Helio_Oiticica) Acesso em: 10/11/2014.

Acima a imagem se refere a obra "*Parangolé*" de Hélio Oiticica, onde o espectador vestia a capa e interagia com a peça, acontecia uma performance livre.

2.2 Manifestação de co-autoria no projeto social penetrável de Lucy Orta

Lucy Orta é uma designer britânica, que se destaca por seus projetos, que dialogam com questões do design e da arte, e estão longe de serem simplesmente roupas. Eles se tornaram uma metáfora para abrigo, vestimenta, mobilidade e espaço social. São uma resposta para problemas práticos através de uma série de instalações, exposições e intervenções sociais, que colocam suas peças em uso. Lucy Orta tem se preocupado com a condição social dos indivíduos condenados a uma existência marginalizada, transformando nossa percepção dos invisíveis párias urbanos, dando a eles visibilidade na esfera pública.

Seu projeto foi desenvolvido pensando numa forma de refúgio para os moradores de rua. Seu projeto *Refuge Wear* (1993) pode ser usado tanto na forma de roupa para proteger do frio e da chuva, pois são tecidos impermeáveis, mas também podem tornar-se um abrigo "lar. A forma de utilização do produto irá depender da necessidade do usuário. (ARAÚJO e MIRANDA, 2014)



Figura 2: *Refuge wear* de Lucy Orta Fonte: <http://www.studio-orta.com/en/lucy-orta>
Acesso em 15/05/2014.



Figura 3: *Refuge wear* de Lucy Orta. Fonte: <http://www.studio-orta.com/en/lucy-orta>.
Acesso em 15/05/2014.

As figuras 2 e 3 representam a obra *Refuge Wear* de Lucy Orta, sendo que na figura 2 a usuária está vestida com o produto com o intuito de se locomover protegendo-se do frio, na figura 3 representa a obra montada com o intuito de moradia, para que o usuário possa descansar dentro dela, sentindo-se em seu habitat e protegido de fatores climáticos, como frio, chuva, vento entre outros. Percebe-se que o interator pode ocupar o design proposto do abrigo, com várias possibilidades.

2.3 Manifestações do conceito de co- autoria na moda multifuncional de Nanni Strada

A designer de moda Nanni Strada nasceu em Milão em tempos de guerra e sempre se destacou por seus experimentos na área da moda. Trabalhou para Avon-



Celli, onde aprendeu muito e aperfeiçoou suas técnicas de desenho, posteriormente, desenhou modelos para Missoni e Cadette, e paralelamente colaborava com a Fiorucci desenhando acessórios e calçados. (STRADA, 2008)

Nanni Strada, é pesquisadora e designer de moda. Strada sempre cruzou fronteiras entre moda e design, aplicando suas pesquisa em design de moda como fez no sportswear, criando coleções para os nomes mais inovadores da produção de moda italiana.

A partir da década de 1970, após este brilhante início de carreira passou a ver a moda de outra forma, agora porém, de forma crítica, pois os ritmos e os ritos do setor da moda iam contra a sua forma ideal de vestir o corpo.

Seu intuito era criar um produto que sobrevivesse ao sistema produtivo industrial, e que respeitasse a “arquitetura do vestir”. Um de seus experimentos de maior sucesso foi o vestível que projetou para ser confeccionado por máquinas circulares automáticas (1980) onde produziu pela primeira vez um traje sem costura. (STRADA, 2008)

Para Strada Moda é projeto, por isso, sua abordagem para a construção da vestimenta é semelhante a de um arquiteto na frente de um objeto de design. Fornece o contexto do projeto, a análise dos elementos e questões relacionadas com o seu desenvolvimento, a formulação de um conceito que marca a linha guia para o processo de criação e produção. Suas criações são denominadas como objetos de design, e é mostrado com um visor bidimensional que não requer a presença do corpo. Seus critérios de criação permitem que seus produtos ultrapassem o caráter temporário da moda, podendo ser usado sem restrições sazonais, contextos ou tamanhos. Além disso, seu trabalho também elimina restrições ideológicas gratuitos. Strada chama o seu próprio caminho criativo de “ética”, que visa criar roupas habitável, fabricado com materiais de qualidade, anatômicos, que respeitem a sexualidade e a dignidade das mulheres que os usam¹.

Nanni Strada desempenhou um papel importante na história da moda, porque ela foi a precursora de muitas coisas, desde a sua criação, na década de setenta, com a peça sem costura, viajou rotas desconhecidas, movendo-se na zona de fronteira entre moda e design, imaginando a vestimenta, como um objeto em si mesmo. Os conceitos em torno da qual se concentrou o seu trabalho a respeito de toda a essência é da relação: entre aqueles que escolhem e que você escolhe, o contexto, a relação com o tempo, espaço, movimento. Tem sido sempre fascinada pela utilidade da forma, ela sempre tem um uso quente e imaginativa de tecnologia².

¹ Informações obtidas com a própria designer Nanni Strada.

² Informações obtidas com a própria designer Nanni Strada.



A pedido da Marca Max Mara, Nanni desenhou uma coleção de casacos, baseado em um conceito de formas geométricas, como representado na figura 3. Os casacos se encaixavam no corpo e dava a possibilidade de modificação na hora do uso, independentemente por preferência ou necessidade de encaixe no corpo, desta forma, a designer permite que o usuário tenha liberdade de interferir no produto, modificando-o como julgar necessário. O interator ao utilizar o projeto elabora formas com e articulações.

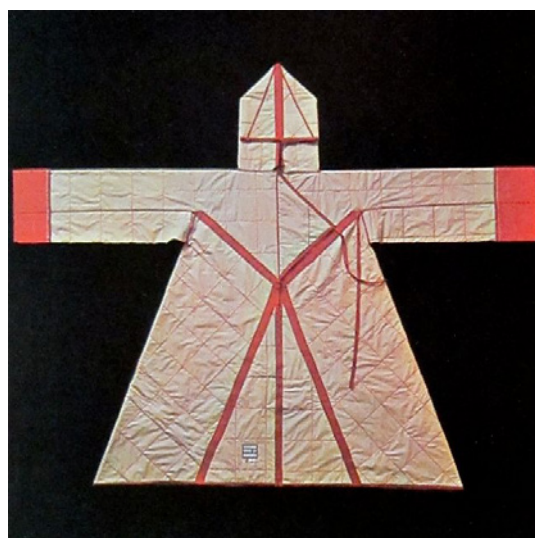


Figura 4: O casaco Geométrico de Nanni Strada
Fonte: STRADA, Nanni. Relatos de uma designer de moda.

Nanni Strada é apaixonada pelas formas geométricas de roupas chinesas e orientais, tem sintetizado e reinventado conceitos distantes entre si, trazendo-os para um tamanho racional, nunca previsível, sempre funcional, inventando um estilo de pensamento, mesmo antes do aparecimento, e mantendo um olhar poético. O fato mais interessante é que Nanni Strada, mantém constante a total curiosidade e criatividade, por isso, tem sido capaz de conciliar aspectos muitas vezes conflitantes, como a idéia, o processo de pensamento, de comunicação e até mesmo a distribuição.

2.4 A arquitetura na moda multifuncional de Hussein Chalayan

Hussein Chalayan nasceu na Turquia em 1970, é um designer cujo trabalho mistura moda, arquitetura, design e tecnologia. Suas peças exploram a ideia de roupas como armaduras para o meio urbano, que conserve ao usuário sua mobilidade, flexibilidade e individualidade. Seus produtos defendem os princípios arquitetônicos de abrigo e proteção. "As roupas definem uma zona íntima ao redor do corpo e a



arquitetura define uma zona mais larga. Exatamente como visto com a segunda e terceira pele de Hundertwasser". (ARAÚJO e MIRANDA, 2014, p.08)

O projeto de 2000 *Afterwords* -coleção de outono/ inverno 2000. Neste trabalho os objetos eram disfarçados na forma de roupas ou vice e versa. As capas das cadeiras se transformavam em vestidos, as cadeiras se transformavam em malas de viagens e por fim uma mesa redonda se transformava em uma saia de camadas. E a interação e co autoria

Hussein Chalayan também explora materiais e inovações tecnológicas que dão ao produto uma certa inteligência e lhe permite a interação do usuário com a peça. Levou as passarelas peças que podem ser modificadas por controle remoto, encurtando as roupas, alongando, acendendo e até mesmo transformando-as em outros produtos, como fez em sua coleção de primavera/ verão 2007.

Outra coleção de Hussein Chalayan que representa a proposta de co-autoria é a coleção *Transforming Dresses*, de 2013, onde as modelos ao longo do desfile iam desprendendo, desamarrando ou soltando as peças que iam alterando suas formas, cores e comprimentos dentre de uma mesma peça.



Figura 5: Desfile *Transforming dresses* de Hussein Chalayan 2013.

Fonte: <http://rockthetrend.com/fashion/hussein-chalayan-audi-fashion-festival/#.U5sjxCh4WOM>. Acesso em 13/06/2014.

A figura 6 representa uma das peças que impressionou no desfile *Transforming Dresses*, os vestidos foram produzidos em seda, que se transformavam facilmente, bastava que a modelo puxasse a gola para que o tecido se desprendesse e se transformasse em outro vestido tão belo quanto o primeiro.

A partir destas obras de Hussein Chalayan, pode-se dizer que seus trabalhos pertencem ao campo da interatividade do usuário, onde o mesmo pode se tornar co-



autor, modificando o produto da forma como julgar conveniente e adaptá-lo ao seu uso. Esta condição de modificação acontece a co-autoria.

3 Considerações Finais

Considera-se que as propostas que dialogam com aspectos do campo do design e da arte, podem permitir a interação e a modificação estrutural do espectador ou usuário durante a experimentação da proposta. A co-autoria no design e na arte se dá pela possibilidade de modificar e ampliar a relação com o projeto. Os projetos propiciam ao espectador a liberdade de interferir no produto de forma a se adequar as suas vontades e necessidades.

O co-autor diz respeito ao público que vai entrar em contato com a obra, cada observador cuja leitura e vivência estão relacionadas com a percepção e visão de mundo de cada um. Segundo Sogabe (2015) "A obra torna-se a interface para esse diálogo de visões de mundo diferenciados, alimentados pela ciência, tecnologia, diversas áreas do conhecimento e fatos do cotidiano".(SOGABE, 2015, p. 1583)

Por isso pode-se concluir que a co-autoria nestas propostas, ou seja a possibilidade do usuário modificar seu produto da maneira como preferir faz com que ele atenda seus anseios com relação à discussões em obras de artes participativas, como por exemplo o "Parangolé". As alterações podem ocorrer também por motivos de necessidade como acontece no projeto "Refuge Wear".


A possibilidade de participação acontece também na moda, para fins de adequação corporal, conforto ou necessidades específicas de cada usuário, como acontecem nos trabalhos citados de Nanni Strada e Hussein Chalayan, de forma que as vestimentas contribuem com a adequação de um maior número de pessoas e com diferentes tipos de corpos, além de propor uma variedade de possibilidades de uso, respeitando assim, a necessidade do indivíduo contemporâneo de se diferenciar em meio a produção de massa, além de estar confortável com uma vestimenta que respeite suas formas corporais.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, João Gabriel Farias Barbosa; MIRANDA, Clara Luiza. O espaço da moda: primeira casa ou segunda pele? In: **Revista Ciclos**. V.1, N.2, Ano 1, Fevereiro. Florianópolis, 2014.

COUCHOT, Edmond. O tempo real nos dispositivos artísticos. In Leão, Lucia (org) **Labirintos do pensamento contemporâneo**, São Paulo: Iluminuras, 2002. P 101-106.

ISSN 2316-6479 | DE JESUS, S. (Org). Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos . Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.



DONADEL, Beatriz D'Agostin. **Hélio Oiticica e o Sentido da Participação do Público na Arte Brasileira dos anos 60: da "Obra Aberta" ao "Exercício Experimental da Liberdade"** 1. 129 f. Dissertação (Mestrado em história) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**. São Paulo: Editora da universidade de São Paulo, 2000.

LEÃO, Lucia. **Labirintos da hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SOGABE, Milton. **O corpo do observador nas artes visuais**. Disponível em <http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/161.pdf>. Acesso em 08 de maio de 2015.

STRADA, Nanni. Relatos de uma designer de moda. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org.). **Design de moda olhares diversos**. Barueri: Estação das letras e cores, 2008. P. 115-125.

Minicurrículos

Veridianna é mestranda em Design arte e tecnologia pela Universidade Anhembi Morumbi. Possui especialização em Moda produto e comunicação pela Universidade Estadual de Londrina (2013) e graduação em Design de Moda pelo Instituto Educacional do Estado de São Paulo (2011). Atualmente é professora do curso de Design de Moda do Instituto Educacional do Estado de São Paulo. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em DESIGN DE MODA, atuando principalmente nos seguintes temas: tecnologia têxtil; projeto; Nanni Strada; ergonomia; fast fashion; slow fashion. Ministra cursos de visual Merchandising em ambientes de moda. Membro do grupo de pesquisas: Design e corpo- Aspectos projetuais entre arte e moda; da Universidade Anhembi Morumbi.

Agda é Artista Visual, Pesquisadora de Arte Contemporânea. Doutora em Comunicação pelo Escola de Comunicações e Artes da USP (2002). Mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNESP (1995). Graduada em Licenciatura em Educação Artística, pelo Instituto de Artes da UNESP (1989). Atualmente é docente e pesquisadora do Doutorado e Mestrado em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Coordena o grupo de estudos Design, Moda e Corpo: Narrativas e Contaminações. Coordenou o projeto e realizou a curadoria da exposição João Suzuzi: Fantasia Aprisionada (2012). Participa das publicações Design Contemporâneo(2005), Modos de Ver a Moda(2010) e Sintonia da Moda (2010) Tem experiência na área de artes e design: atuando principalmente nos seguintes temas: moda/ arte, arte/design e o corpo/vestir. Membro da ANPAP - Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas e da ABCA. Associação Brasileira dos Críticos de Arte.