



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

CAROLINE RICARDO FELICIO

Die Blume der Wahrnehmung: design e distração em Bruno Munari e Walter Benjamin

Rio Tinto
2025

CAROLINE RICARDO FELICIO

**Die Blume der Wahrnehmung: design e distração em Bruno Munari e
Walter Benjamin**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **ARTIGO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Theofilo Moreira Barreto De Oliveira

Rio Tinto

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F314d Felício, Caroline Ricardo.

Die Blume der Wahrnehmung : design e distração em
Bruno Munari e Walter Benjamin / Caroline Ricardo
Felício. - Rio Tinto, 2025.
42 f. : il.

Orientação: Theofilo Moreira Barreto de Oliveira.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAE.

1. Percepção. 2. Distração. 3. Reprodutibilidade
técnica. 4. Design. 5. Comunicação visual. I. Oliveira,
Theofilo Moreira de Barreto. II. Título.

UFPB/CCAE

CDU 744.43

CAROLINE RICARDO FELICIO

**Die Blume der Wahrnehmung: design e distração em Bruno Munari e
Walter Benjamin**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade
ARTIGO, submetido ao Curso de Bacharelado em
Design da Universidade Federal da Paraíba, como
requisito parcial para a obtenção do grau de
Bacharel em Design.

Aprovado em: 06/10/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **THEOFILO MOREIRA BARRETO DE OLIVEIRA**
Data: 07/10/2025 11:09:06-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Theofilo Moreira Barreto De Oliveira (Examinador Interno)
(Orientador, Presidente da Banca)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **ROGERIA GAUDENCIO DO REGO**
Data: 07/10/2025 09:56:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Rogéria Gaudêncio do Rêgo (Examinadora Interna)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **YASMINI CRISTINA RIBEIRO SANTANA**
Data: 07/10/2025 11:16:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Bacharel Yasmini Ribeiro Santana (Examinadora Interna)
Mestranda do PPGC - Mídias Digitais

SUMÁRIO

Resumo

7

Abstract.....	7
1 Introdução.....	8
2 Fundamentação Teórica.....	9
2.1 Benjamin, distração e percepção.....	9
2.2 Munari, Obra de Arte e Design.....	12
2.3 Comunicação Visual e o Designer.....	14
2.4 Escher e a percepção da simetria.....	15
3 Procedimentos Metodológicos em Benjamin, Munari e Escher.....	17
3.1 Levantamento dos dados e procedimentos investigativos.....	17
3.2 Ideação.....	19
3.3 Desenvolvimento digital.....	20
3.4 Pintura física.....	21
4 Discussão de resultados.....	22
5 Considerações finais.....	24
Referências.....	25
ANEXO A - CITAÇÃO COMPLETA DA 7ª VERSÃO DE “A OBRA DE ARTE”	38
ANEXO B - ARTIGO PARA REVISTA ÚRSULA.....	40

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Clitóris Fantasma (Lambe de Rua).....	29
Figura 02 – Figuras anatômicas.....	30
Figura 03 - Tulipa (liláceas).....	30
Figura 04 - Vaginas.....	31
Figura 05 - Clitóris.....	31
Figura 06 - Modelos de vaginas reais com o foco no clitóris super desenvolvido.....	32
Figura 07 - (Ciclo / Cycle 1938, Litografia) - esquerda.....	33
Figura 08 - Processo de composição da Flor Lilácea Clitória.....	34
Figura 09 - Lilácea Clitória Real.....	35
Figura 10 - Lilácea Clitória Digital 01.....	36
Figura 11 - Lilácea Clitória Digital 02.....	37
Figura 12 - Regras da chamada de artigos.....	38

Die Blume der Wahrnehmung: design e distração em Bruno Munari e Walter Benjamin

Resumo

Este estudo analisa a convergência entre percepção, arte e reprodutibilidade técnica no pensamento de Walter Benjamin, Bruno Munari e Maurits Cornelis Escher. A pesquisa examina como a evolução técnica modificou as percepções humanas e estabeleceu novas formas de receptividade artística das massas. Benjamin propõe que a distração, diferentemente do recolhimento erudito, permite às massas absorver e propagar conhecimento artístico revolucionariamente. Este conceito funciona como processo formativo onde o público desenvolve novos hábitos perceptivos através da experiência estética. Munari define o designer como mediador entre arte e público, integrando o design como manifestação artística acessível através da comunicação visual. Escher contribui com explorações sobre percepção visual, criando imagens que desafiam a compreensão tradicional mediante transformações geométricas. A metodologia combina análise teórica com criação prática, desenvolvendo obra que transforma tulipas em clitóris através de simetrias inspiradas em Escher. O projeto questiona limites entre arte física e digital no design contemporâneo. Os resultados demonstram que ambos os objetos constituem obras de arte do designer, validando a proposta benjaminiana de politização da arte. A convergência dos três autores estabelece processo formativo contínuo que integra percepção, técnica e experiência estética como elementos fundamentais para a revolução artística das massas.

Palavras-chave: Percepção; Distração; Reprodutibilidade técnica; Design; Comunicação visual.

Abstract

This study analyses the convergence between perception, art and technical reproducibility in the thought of Walter Benjamin, Bruno Munari and Maurits Cornelis Escher. The research examines how technical evolution has modified human perceptions and established new forms of mass artistic receptivity. Benjamin proposes that distraction, unlike erudite contemplation, enables the masses to absorb and propagate artistic knowledge revolutionarily. This concept functions as a formative process whereby the public develops new perceptual habits through aesthetic experience. Munari defines the designer as mediator between art and public, integrating design as accessible artistic manifestation through visual communication. Escher contributes with explorations of visual perception, creating images that challenge traditional understanding through geometric transformations. The methodology combines theoretical analysis with practical creation, developing a work that transforms tulips into clitorises through symmetries inspired by Escher. The project questions boundaries between physical and digital art in contemporary design. The results demonstrate that both objects constitute designer artworks, validating Benjamin's proposal for art politicisation. The convergence of the three theorists establishes a continuous formative process that integrates perception, technique and aesthetic experience as fundamental elements for the artistic revolution of the masses.

Key-words: Perception; Distraction; Technical reproducibility; Design; Visual communication.

1 Introdução

Percepção, Arte e Reprodutibilidade Técnica são algumas das principais características do pensamento de Walter Benjamin. Estas três categorias são, para o autor, fatores fundamentais para a revolução das massas no início do Século XX. Dispostos em seu ensaio mais famoso, *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (2012), estes conceitos modificaram o acesso ao conhecimento, estabeleceu a receptividade com que as massas tiveram sobre o papel da arte para fazer a revolução, segundo a sua proposta, e de como a Técnica alterou os nossos sentidos e as nossas percepções.

De acordo com o próprio autor, “o olho capta com mais rapidez do que a mão é capaz de desenhar, acelerou-se extraordinariamente o processo de reprodução de imagens, que passou a acompanhar a própria fala” (Benjamin, 2012, p. 13). E foi de acordo com este novo procedimento que as nossas percepções foram alteradas pela Técnica, ou seja, a forma como captamos as coisas mudou.

O olho humano ganhou uma nova forma de captar o mundo e a realidade. As imagens se tornaram novas fontes de conhecimento, através dos novos dispositivos que criamos para representar a realidade. As fotografias deram um novo patamar às artes em geral. O cinema, resultou na evolução da fotografia.

Do outro lado, de acordo com Bruno Munari, temos o designer como a mediação entre a arte e o público. Segundo o autor, a finalidade do Design e do designer é unir e estabelecer o vínculo entre o homem e a obra de arte. Para ele, este vínculo é o mesmo que estabelecer o vínculo tem com a própria vida em si (Munari, 1987, p. 17). Para o teórico italiano, o papel do designer não será apenas o de um mero reproduzidor de produtos que devam ser consumidos no dia a dia, mas sim, o do agente que integrará o objeto artístico a vida do homem, rompendo as barreiras entre aquilo que é denominado obra de arte e o seu próprio público. Munari tem como principal objetivo integrar o Design enquanto obra de arte na vida prática do homem.

Ao mesmo tempo em que estas modificações e evoluções trouxeram novas formas de traduzir o mundo, novas questões e novas reflexões também surgiram. Por exemplo: é possível aprender e perceber com as obras de arte? De acordo com o que captamos com o olho humano ou com o olho mecânico, é possível perceber o que pode ser considerado uma obra de arte ou não? O Design é Técnica ou Arte?

Neste contexto, o Design pode ser considerado como uma forma de manifestação artística e desenvolver obras de artes inovadoras por meio de novas tecnologias ou não? Design é apenas um ofício mecânico?

Além disso, Munari e Benjamin se aproximam, porque Munari pensa, vislumbra e acompanha o desenvolvimento da Técnica como um dos fatores que contribuem com as modificações artísticas, concomitante com a forma como percebemos as obras de arte. Por exemplo, de acordo com sua observação sobre *Computação Gráfica*, em seu livro *Design e Comunicação Visual*, “um dia as máquinas poderão criar obras de arte” (Munari, 2006, p. 54), Munari já pressupôs o avanço da Técnica para além do que o Benjamin pôde imaginar.

São estas indagações que nos levou à seguinte problemática: como pensar a distração, o design e a percepção de acordo com os conceitos de obra de arte em Walter Benjamin e em Bruno Munari?

Assim, tendo em vista que a meta do designer italiano é a mesma do filósofo alemão, pensar o que é uma obra de arte e suas relações com a Técnica, o ponto de convergência entre os dois teóricos se dará na análise de como percebemos uma obra de arte com a criação um objeto artístico físico e digital. O objetivo singular é discutir se os dois objetos são arte ou não.

Deste modo, para estabelecer o ponto de convergência entre a obra de arte física e a obra de arte digital, utilizando os dois autores, o nosso produto final teve como suporte as influências artísticas do mestre das artes em movimento, das formas infinitas em estruturas geométricas e das imagens ópticas, Maurits Cornelis Escher. A escolha do artista holandês foi justamente porque o tempo todo ele está *jogando* através das suas artes, com a questão da percepção. Assim como ele mesmo se definiu, “Eu estou sempre vagando por enigmas. O público jovem vem constantemente me dizer: você também está fazendo artes ópticas. Eu não tenho a menor ideia do que seja artes ópticas. Eu tenho feito este trabalho há trinta anos”¹, e para nós a percepção das obras de arte se tornou um enigma.

2 Fundamentação Teórica

2.1 Benjamin, distração e percepção

O conceito de percepção para Walter Benjamin é definido inicialmente em seu texto mais famoso, *A Obra de Arte*², pela evolução da Técnica. De acordo com o autor, na medida em que a Técnica e as técnicas de reprodução evoluíram, as nossas percepções também foram alteradas. É por isso que o autor inicia o seu trabalho afirmando “Em princípio a obra de arte sempre foi suscetível a reprodução” (Benjamin, 2012, p. 12) e “o olho capta com mais rapidez do que a mão é capaz de desenhar, acelerou-se extraordinariamente o processo de reprodução de imagens, que passou a acompanhar a própria fala” (Benjamin, 2012, p. 13). Dito de outra forma, o autor constitui que a percepção é atribuída à faculdade óptica e que com o advento da técnica essa percepção também foi alterada.

De acordo com o autor, o processo de reprodução das artes em geral se iniciou com a fundição e a cunhagem de moedas e foi evoluindo pelas diversas

¹ I am always wandering around in enigmas. There are young people who constantly come to tell me: you, too, are making Op Art. I haven't the slightest idea what that is, Op Art. I've been doing this work for thirty years now. Tradução livre do meu orientador. Disponível em: <mcescher.com/about/quotes> Acesso em: 29.07.2025.

² A partir desse momento iremos contrair o título do seu ensaio de *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*, por apenas *A Obra de Arte*.

técnicas de reprodução como a xilogravura e a litografia, para chegarmos posteriormente na própria fotografia e no cinema.

Além disso, devemos fazer um pequeno adendo aqui, para entendermos melhor a categoria de percepção. *A Obra de Arte* foi seu primeiro texto traduzido no Brasil, em 1959, por Dora Rocha (Nascimento; Oliveira, 2022). Ao todo, no Brasil, temos onze versões diferentes publicadas. A justificativa desta informação é porque o seu texto sofreu diversos cortes e revisões. E é necessário apontar especificamente qual é a versão que iremos trabalhar, por causa de um dos conceitos de percepção e distração que utilizaremos como fundamentação teórica.

De acordo com os autores Nascimento e Oliveira (2022), uma das versões que mais sofreu alterações foi a versão que inicia com a epígrafe de Madame de Duras. No Brasil, ela é a 7ª versão publicada para o português e foi traduzida e organizada por Sérgio Paulo Rouanet (Nascimento; Oliveira, 2022, p. 07). A necessidade deste fato se dá pelo tópico que há nesta versão. Segundo Benjamin, nesta versão do seu texto *A Obra de Arte* (Benjamin, 1985) há a seguinte citação:

A massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude nova com relação à obra de arte. (...) [A]s massas procuram na obra de arte distração, enquanto o conhecedor a aborda com recolhimento. Para as massas, a obra de arte seria objeto de diversão, e para o conhecedor, objeto de devoção. (...). A distração e o recolhimento representam um contraste que pode ser assim formulado: quem se recolhe diante de uma obra de arte mergulha dentro dela e nela se dissolve, como ocorreu com um pintor chinês, segundo a lenda, ao terminar seu quadro. A massa distraída, pelo contrário, faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com o ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo.

Toda parte referente a lenda do pintor chinês foi retirada e o resto da passagem reduzida por seus editores, resumindo-se à um pequeno parágrafo na sua última versão. Este exemplo é fundamental para a categoria de percepção, porque há a sua definição de *distração*. Além disso, o conceito de distração se equipara a um *jogo lúdico* de aprendizagem demonstrado pelo autor, como forma de emancipação das massas.

É necessário também chamar a atenção que Benjamin está definindo o cinema como obra de arte viável para se fazer a revolução, porque, além de ser reproduzível, abrange uma maior quantidade de público. O cinema deu movimento à fotografia. Proporcionou um sequenciamento de imagens que não ficou mais estático. Deste modo, a cisão que faremos aqui se enquadrará justamente no processo entre a captação estática da imagem e o encadeamento do seu sequenciamento. Ou seja, estamos no processo de montagem. A montagem é a força motriz da obra de arte benjaminiana e revolucionária. Nós nos reservaremos ao conjunto de imagens primeiro para depois falar do movimento quando chegarmos na relação com o pintor Escher.

Assim, de acordo com a primeira parte da citação referente à seguinte passagem, “A massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude

nova com relação à obra de arte” (Benjamin, 1985, p. 192), Benjamin nos ensina que o público em geral teve acesso a um tipo de conhecimento que antes era restrito. No caso, as massas, por meio das técnicas de reprodução, tiveram acesso a informações que antes eram restritas ao grande público. Neste caso, as próprias obras de arte, que passaram a ser reproduzidas em panfletos, folhetins e jornais em sua época.

Conforme a sua outra exposição “A quantidade converteu-se em qualidade. O número substancialmente maior de participantes produziu um novo modo de participação. O fato de que esse modo tenha se apresentado inicialmente sob uma forma desacreditada não deve induzir em erro o observador” (Benjamin, 1985, p. 192), o volume gerado pela massa que teve acesso às obras de arte, bem como seu conhecimento, gerou um quantitativo substancial de observadores que tiveram acesso a um saber que antes não tinham. Isso trouxe uma modificação de perspectiva e da percepção social moldando o pensamento do público. Com mais acesso, as pessoas começaram a consumir mais informações. E é justamente por causa do aumento deste consumo de conhecimento que o autor emprega o seu conceito de distração.

Diferentemente do indivíduo culto e conhecedor, como o autor mesmo define, a massa “inculta” irá buscar divertimento, relaxamento e apaziguamento ao consumir este tipo de saber. Nisto, Benjamin articula um processo muito importante, o seu conceito de distração. “Afirma-se que as massas procuram na obra de arte distração, enquanto o conhecedor a aborda com recolhimento. Para as massas, a obra de arte seria objeto de diversão, e para o conhecedor, objeto de devoção”. (Benjamin, 1985, p. 192). Ele mostra que a Técnica alterou nossa percepção de como devemos aprender também um novo conhecimento. Ao invés de ficarmos reservados como detentores deste saber mantendo-o fechado e privado, a massa diverge do conhecedor culto, pois a quantificação e a propagação deste saber, expande e amplia a sua capacidade de compreender o mundo. Por isso, a metáfora do pintor chinês.

A distração e o recolhimento representam um contraste que pode ser assim formulado: quem se recolhe diante de uma obra de arte mergulha dentro dela e nela se dissolve, como ocorreu com um pintor chinês, segundo a lenda, ao terminar seu quadro. (Benjamin, 1985, p. 193)

Para o autor, quem se dissolve no quadro é absorvido e se torna alienado. Perde a sua capacidade crítica e a sua consciência. Neste caso, esse é o comportamento e a percepção do homem culto e conhecedor. A obra é tão próxima do real, que o pintor se anula e não consegue mais diferenciar o que é o verdadeiro do falso. A massa, ao contrário, se comporta de outra forma. Quando ela entra em contato com o objeto artístico, ela faz com que a obra de arte seja incorporada em sua vida e em sua capacidade crítica. Ela aprende e busca mais. Por isso que, “A massa distraída, pelo contrário, faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com o ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo”. (Benjamin, 1985, p. 193). Quanto

mais gente estimulando e desenvolvendo o seu aprendizado por esta nova perspectiva de percepção, mais fácil as massas poderão fazer a revolução. A educação é um jogo do olhar. Olhamos, relaxamos, nos divertimos e aprendemos. Para o autor, é na distração que um novo hábito é desenvolvido.

Mas o distraído também pode habituar-se. Mais: realizar certas tarefas, quando estamos distraídos, prova que realizá-las se tornou para nós um hábito. Através da distração, como ela nos é oferecida pela arte, podemos avaliar, indiretamente, até que ponto nossa percepção está apta a responder a novas tarefas. E, como os indivíduos se sentem tentados a esquivar-se a tais tarefas, a arte conseguirá resolver as mais difíceis e importantes sempre que possa mobilizar as massas. (Benjamin, 1985, p. 193-194)

Contudo, chamamos a atenção aqui para que tipo de olhar e ação devemos nos habituar. O autor está falando do objeto artístico. Ou seja, o aprendizado distraído vem através das artes. Não é qualquer tipo de aprendizado.

A recepção através da distração, que se observa crescentemente em todos os domínios da arte e constitui o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas, tem no cinema o seu cenário privilegiado. E aqui, onde a coletividade procura a distração, não falta de modo algum a dominante tátil, que rege a reestruturação do sistema perceptivo (Benjamin, 1985, p. 194).

Assim, compreendemos que a percepção para Walter Benjamin é um processo formativo e de aprendizado das massas com o advento da Técnica. A propagação do conhecimento através da obra de arte via a reprodutibilidade técnica, é a força motriz que proporcionou às massas a modificação das suas percepções, porque com o acesso a este tipo de conhecimento, o público teve mais instrução e saber. Além disso, para as massas, o importante não é o recolhimento e a manutenção privada do saber, mas sim a divulgação e a sua propagação. Ao educarmos o nosso olhar com novas formas artísticas por meio da Técnica, a percepção ganhou uma nova dimensão.

O resultado desta compreensão sobre a categoria de distração enquanto um conceito que amplia a nossa percepção pela Técnica se aproxima do que o designer Bruno Munari desenvolve em sua teoria sobre obra de arte.

2.2 Munari, Obra de Arte e Design

O designer italiano Bruno Munari já determina e define que o Designer e o trabalho do designer é o de um artista. Para ele, o artista deve se tornar “um homem activo entre os outros” (Munari, 1987, p. 17). Isso pressupõe que o artista e o indivíduo não estão separados. Pelo contrário, o processo de constituição de ambos é o mesmo. Além disso, o papel do designer é o de restabelecer “o contato, há muito

perdido entre arte e público, entre a arte (...) e o seu destinatário” (Munari, 1987, p. 17). Por isso, a meta de Munari é a propagação de um saber via desenvolvimento estético do homem. Dito de outra forma, ele propõe uma educação também pelas obras de arte. Ele define:

Compete àquele que trabalha no campo do *design* uma tarefa: desalojar da mente do seu semelhante todos os preconceitos sobre a arte e os artistas, conceitos de origem escolástica mediante os quais se condiciona o indivíduo para que pense durante toda a sua vida de determinada maneira, sem ter em conta que a vida se transforma, hoje mais depressa que noutros tempos (Munari, 1987, p. 17-18).

Quando o autor afirma que a tarefa é romper as barreiras do âmbito privado ele tem o objetivo de amplificar e não restringir o papel da arte e do próprio designer. Além disso, no momento em que o autor afirma que é necessário se livrar dos preconceitos de origem escolástica, reservado apenas para aqueles dotados de poder, ele está mostrando que a evolução da Técnica e das tecnologias com o passar do tempo, proporcionou uma maior propagação do conhecimento. “[A] vida se transforma, hoje mais depressa que noutros tempos” (Munari, 1987, p. 18). Isso mostra a modificação das nossas percepções com o avanço da Técnica, da tecnologia, do conhecimento e das sociedades. Ademais, ele afirma qual é o trabalho do designer como um artista “[a]quele que utiliza um objeto projectado por um verdadeiro designer toma consciência da presença de um artista (...) melhorando as condições de vida e favorecendo a transformação da habitual relação com o mundo da estética” (Munari, 1987, p. 18).

Pensar esteticamente, segundo o autor, é um hábito a ser cultivado. Por isso, a necessidade do designer acessar também o seu público. Neste ponto há o seguinte desdobramento, a comunicação visual do objeto artístico.

De acordo com Munari, as coisas parecem ser, mas não são. E muitas vezes, são sem parecer serem. “Então aproximamo-nos e descobrimos, por exemplo, que se trata de uma rosa fingida: num segundo tempo, damos conta da matéria de que é feita, seda ou plástico, embora, logo ao primeiro relance, tenhamos visto que se trata de uma rosa” (Munari, 1987, p. 30). A imagem que muitas vezes simula a realidade, quando confrontada em sua natureza material, revela a falsidade existente no próprio objeto. Ou seja, a ilusão aparente é rompida. A comunicação inicialmente foi atendida. O emissor enviou uma mensagem para o receptor. No entanto, quando o receptor verificou novamente com um olhar mais atento, constatou que era um simulacro do real. Neste ponto, a observação crítica do autor nos remete sobre a necessidade também de compreendermos o que ele entende por comunicação visual. Afinal, como comunicar visualmente a arte? Ou melhor, como comunicar visualmente a obra de arte do designer?

2.3 Comunicação Visual e o Designer

Há um pequeno divisor de águas no que podemos entender sobre o que Munari trabalha sobre a comunicação visual. Aquilo que ele descreveu em seu primeiro trabalho, *O Design como Arte* (Munari, 1987), e do que ele irá abordar em *Design e Comunicação Visual* (Munari, 2006).

No primeiro trabalho ele inicia toda uma argumentação estruturando a Comunicação Visual como Visual Design. Apresenta as definições, suas orientações, sua estrutura e seu objeto. Contudo, ele está restrito àquilo que está diretamente ligado “a publicidade dos produtos, a semiótica e a linguagem que as imagens transmitem ao serem usadas como veículo de comunicação” (Munari, 1987, p. 39 – 62). Deste primeiro conceito, o que é importante informar é que este campo estava sendo estudado quando ele desenvolveu este primeiro trabalho.

No segundo trabalho, o autor estabelece não só as definições do que ele apresenta por comunicação visual, como também estrutura a sua metodologia investigativa de como a comunicação visual deve proceder. Seguiremos esta segunda referência por ser mais adequada ao nosso trabalho.

Munari define por Comunicação Visual “tudo o que os nossos olhos veem” (Munari, 2006, p. 65). No entanto, segundo ele, há duas formas de comunicação visual: a comunicação causal e a intencional.

A comunicação visual causal é aquela que “pode ser livremente interpretada por quem a recebe, seja ela uma mensagem científica ou estética, ou de outro tipo” (Munari, 2006, p. 65). Já a comunicação visual intencional é aquele tipo de comunicação que deve “ser recebida na totalidade no significado pretendido pela intenção do emissor” (Munari, 2006, p. 65). Além disso, a comunicação visual intencional, tem uma subdivisão. Ela pode ser o da informação estética e o da informação prática. A diferença entre as duas é que a primeira passará uma mensagem que nos informará desde “as linhas harmônicas que compõem a forma até as relações volumétricas e temporais” que compõem essa forma enquanto a segunda será “um desenho técnico, uma fotografia de reportagem, o noticiário da TV, um sinal de trânsito etc” (Munari, 2006, p. 68).

Assim, baseados nesta estrutura de comunicação visual, conseguimos dimensionar o nosso objeto artístico. Ou seja, aquilo que deve ser mostrado enquanto um produto do design deve atender a um propósito estético. Dito de outra forma, munidos de como devemos olhar para tudo o que os nossos olhos veem, o designer direciona o olhar para tudo aquilo enquanto obra de arte.

2.4 Escher e a percepção da simetria

A escolha do artista holandês Maurits Cornelis Escher como o elo de convergência entre as perspectivas da percepção de Walter Benjamin e Bruno Munari é por causa das suas obras artísticas. Conhecido como o criador de imagens infinitas, formas tridimensionais paradoxais, mas especificamente de imagens estáticas que se movimentam, o artista holandês demonstra ser a conexão exata para nossa discussão de percepção.

De acordo com seu livro “O Espelho Mágico de M. C. Escher”, de Bruno Ernst (1978), matemático e correspondente de Escher, existem quatro fases do seu trabalho artístico. Segundo Roberto Tadeu Berro (2008, p. 32 - 34), “a primeira fase está relacionada à confecção de paisagens” enquanto um espelho da realidade. “A segunda fase está relacionada por desenhos de metamorfoses” que se iniciam de forma bidimensional e passam para a forma tridimensional. Os desenhos vão ganhando profundidade e corporeidade adquirindo a característica quase real. Praticamente são desenhos que saltam do papel. Já “na terceira fase, o artista expande e rompe com os limites da percepção trabalhando sob um ponto de vista insólito”, vários pontos de fuga e outros tipos de percepções. E, por fim, na sua última fase, ele trabalha com “a questão do infinito e a produção de figuras impossíveis”.

Cada uma das suas fases demonstra um amadurecimento e mudanças de percepções para com o quê o artista via, olhava e observava da realidade. Na primeira fase, sua inspiração era a própria natureza, seja ela viva ou morta, das suas viagens pela Itália. Na segunda fase, ele buscou inspiração nas formas geométricas dos arabescos árabes, das suas viagens pela Espanha. Na terceira fase, já em correspondência com os matemáticos da sua época e munido dos conhecimentos das ciências da mineralogia e da cristalografia, o artista aproximou cada vez mais sua perspectiva intuitiva de uma perspectiva científica. E por fim, a sua última fase, onde ele já dotado de toda esta experiência, atinge o ápice do seu trabalho dando formas impossíveis e torcendo a própria realidade sob a perspectiva do próprio olhar (Berro, 2008, p. 32 - 34).

Para o nosso trabalho, a segunda fase do artista é a que mais fundamenta e representa a nossa investigação. Primeiro, porque demonstra o que o autor entende por percepção. Segundo, nela apresenta o movimento estático das suas obras mostrando a simetria das formas e também um novo entendimento sobre a própria categoria de percepção. E terceiro, demonstra como funciona o movimento e a percepção nesta segunda fase.

Segundo Berro (2008, p. 46), “o seu desejo é que o observador, munido ou não de um arcabouço de idéias sobre percepção visual receba parcial ou integralmente a mensagem que ele quis consciente ou inconscientemente passar a

cada um de nós”. Para Escher, conforme observamos os seus quadros e as suas obras, nós também participamos de um processo de formação simétrico através do olhar. À medida em que somos estimulados de forma livre e ampla, educamos o nosso olhar através das obras de arte e deste tipo de experiência estética. Além disso, uma curiosidade existe dentro das obras do artista holandês. As formas se repetem. E a repetição como um estímulo do olhar ganham mais força pelo hábito de observar a própria repetição.

Além disso, há um jogo lúdico na composição das suas obras. Constantemente vemos que o artista brinca com as formas. E esta forma de composição estética segue tanto o que Walter Benjamin propõe em sua filosofia e em sua definição de obra de arte reproduzível pela Técnica, quanto a definição de Bruno Munari, quanto ao próprio aspecto da obra de arte ser um objeto estético à vista do público em geral. É importante demarcar as tensões e afastamentos de cada um no quesito obra de arte, pois para Benjamin a obra de arte deve ter rompida a sua *aura* e não há mais uma necessidade do original, quanto para Munari a obra de arte deve transformar os hábitos do público em geral na comunicação de algo sob a perspectiva estética.

De certa forma, os dois teóricos convergem com a perspectiva de Escher, pois, de maneira lúdica, os três convergem suas perspectivas perceptivas demonstrando tanto a falha do olho ao olhar aquilo que observa, como também a inovação do olhar pela Técnica que se reproduz, mecanicamente ou manualmente, ao infinito que as próprias imagens produzem. Como o próprio Escher afirmou “Eu não cresço. Em mim está a pequena criança dos meus dias tempranos”. (Escher, 2025)

Segundo Berro (2008, p. 48 - 49),

(...) é a forma que mais surpreende o espectador e que permite as mais diversas interpretações. [Escher] mesmo diz que brinca com cada um e nós ao fazer algumas figuras que, em princípio nos parecem indecifráveis mas que na verdade reserva ao observador mais atento um deleite no que diz respeito àquilo que ele ousou representar. Ele indagava: “Por que se tem de meter sempre o nariz na triste realidade? Por que não se pode brincar? Por vezes tenho a impressão: pode ser assim?” E com isso ele se sentia muito à vontade para se trabalhar com as formas mais incomuns e inusitadas que acabavam refletindo na genialidade das suas composições.

Por fim, o autor faz com que a imagem mude sem nos movimentarmos de forma física, mas apenas de maneira ocular. Isso altera a nossa percepção de como devemos olhar algo que está parado e que está em movimento ao mesmo tempo, pois a forma estática de observar um quadro teve sua percepção alterada com a forma do próprio desenho. Esta inovação física e espacial do observador, pode ser considerada como umas das principais “brincadeiras lúdicas” que o artista proporciona com a sua obra. “[Escher] falava em “malandragem”. Um dos meios que

usava para esse fim era uma combinação de linhas de visão diferentes dentro de um mesmo trabalho” (CCBB, 2011, p. 57).

Deste modo, no que condiz com a nossa investigação, conseguimos unir estas três personalidades sob a perspectiva do Design, quando devemos questionar sobre as nossas percepções daquilo que é ou como é uma obra de arte para o Design. Enquanto não compreendermos as nossas percepções na ação de apreensão do que é uma obra de arte para o Design, como poderemos produzir uma obra de arte para o próprio Design? Além disso, ainda há a seguinte questão: quais seriam os procedimentos metodológicos necessários para diferenciar uma obra de arte digital ou física real se não for por uma educação do olhar?

3 Procedimentos Metodológicos em Benjamin, Munari e Escher

O projeto foi desenvolvido em quatro principais momentos: referencial teórico, ideação, desenvolvimento digital e pintura física.

3.1 Levantamento dos dados e procedimentos investigativos

A pesquisa teve como base um levantamento de dados, um referencial teórico e um referencial material. De acordo com o referencial teórico, fizemos um levantamento bibliográfico básico dos três autores no que condiz com a perspectiva da percepção. Para trabalharmos com os três autores estabelecemos o parâmetro de pesquisa teórica de base analítica.

Esta estrutura investigativa e metodológica está pautada na decomposição e explicitação da categoria de percepção em Walter Benjamin. Segundo Marconi e Lakatos (2011, p. 34), o procedimento analítico “inicia-se decompondo seus objetos com a finalidade de descobrir o ‘mecanismo’ interno responsável pelo fenômeno observado”. O objetivo deste procedimento foi expor de forma mais clara as definições de percepção de Benjamin, para compreender as associações com a teoria do Bruno Munari e ter como suporte artístico os trabalhos de M. C. Escher.

De acordo com o pensamento de Walter Benjamin, seguimos também o método da montagem utilizado pelo autor e exposto no seu ensaio *A Obra de Arte*. Utilizamos esta categoria, para que pudéssemos estruturar tanto o entendimento sobre o que devemos montar, enquanto uma perspectiva crítica daquilo que pensamos sobre ser a obra de arte do Design, quanto no quesito de estabelecer o que é uma obra de arte digital e real do Design. Além disso, da mesma forma que o autor propõe uma revolução com a montagem de imagens, no quesito da

montagem, utilizamos do processo da distração para montar a nossa imagem final. “[A] obra de arte adquiriu um atributo decisivo (...) ela não é produzid[a] de um só jeito, e sim montada a partir de inúmeras imagens isoladas e de sequências de imagens entre as quais o montador exerce o seu direito de escolha (...)” (Benjamin, 1985, p. 175).

De acordo com a estrutura do pensamento de Bruno Munari, nesta investigação, foi utilizado também o que o autor define por Design de Pesquisa. O objetivo deste procedimento metodológico foi ter uma melhor compreensão do objeto real e da natureza, para que pudéssemos compreender melhor a sua estrutura.

Segundo Munari, “[a natureza] propõe uma série de informações sobre o porquê de determinadas formas e disposições” (Munari, 1987, p. 123). Por isso, lançamos um olhar para a natureza do objeto para dela retirarmos o seu entendimento enquanto uma estrutura interna e reversa de algo que assim como uma rosa, precisa desabrochar. Ou seja, precisa ser vista de dentro para fora e de fora para dentro. Munari ainda afirma: “Estudar as estruturas naturais, observar a evolução das formas é algo que pode, portanto, proporcionar-nos a todos a possibilidade de entender o mundo em que vivemos” (Munari, 1987, p. 124).

E por fim, partimos daquilo que Maurits Cornelis Escher tratou sobre o seu olhar para o mundo. Olhar o mundo não é apenas uma forma de conhecê-lo. Copiar o mundo e imitá-lo, também não. Olhar o mundo é como brincamos com ele. E só podemos brincar com o mundo quando compreendemos uma melhor forma de percebê-lo.

Nas minhas gravuras eu tento mostrar que vivemos em um mundo belo e ordenado, e não em um caos sem regras ... Eu não consigo deixar de brincar com as nossas certezas estabelecidas. Tenho grande prazer, por exemplo, em confundir deliberadamente a segunda e a terceira dimensões, plana e espacial, e ignorar a gravidade (CCBB, 2011, p. 11).

Dos seus quadros principais que serviram como suporte para a composição da nossa obra de arte do Design, escolhemos *Ciclo*, uma litografia de 1938 e *Céu e Água* (Figura 07), uma Xilogravura também de 1938. A brincadeira, com base nessas duas obras, segue o quê o autor afirmou também sobre a disposição estática da sua imagem, de acordo com a obra *Dia e Noite*, de 1938.

Uma característica notável das figuras reconhecíveis em um desenho periódico (que neste caso são aves) é o fato de nossos olhos nunca verem um padrão contínuo, mas se fixarem nos pássaros escuros ou nos brancos; os pássaros escuros e os brancos nunca são vistos simultaneamente como objetos, eles se alternam, servindo de fundo uns para os outros (CCBB, 2011, p. 99).

3.2 Ideação

Tendo os referenciais estabelecidos e o suporte a ser utilizado selecionado passamos para a etapa de selecionar a forma que daria vida ao projeto. Durante as reuniões sobre as possíveis formas, fomos debatendo, gostos pessoais, tendências artísticas, preferências de cores, técnicas de pinturas e teóricos da arte.

Neste período em questão, o estilo japonês chamado “*suminagashi*” estava mais em evidência na linha de investigação. Contudo, dessa abordagem, ficou a ideia de trabalhar com formas orgânicas. Seguir com esta técnica não seria muito fácil para realizar a pesquisa.

Com base na ideia de algo orgânico, foi sugerido trabalharmos com formas que mudam de forma. Seguida ainda a ideia orgânica, de formas da natureza, decidimos por uma ideia ousada. Transformar uma flor em um clitóris. As formas orgânicas e da natureza estariam preservadas, e trabalhamos com a categoria de percepção, para compreender como se daria a transformação das formas e de como o nosso olhar iria acompanhar essa transformação. Além disso, por causa deste novo ponto de discussão, entrou em debate a questão do objeto artístico do Design. Seja ele físico ou digital.

Quando foi sugerido a forma de um clitóris, houve um direcionamento específico. Recentes reportagens como de Laura Plitt (2021); (Alfageme, 2020) e investigações científicas (Tavares; Melo; Schmitt, 2025) apresentaram algo um tanto incomum: as formas do clitóris são as mesmas que a do pênis masculino. A diferença é que um é o inverso do outro. Obviamente há mais diferenciações, no quesito terminações nervosas e formatos. Além disso, com base nesta ideia, chegamos ao nosso objeto de investigação, a categoria da percepção. Por fim, para visualizar de fato um clitóris de maneira completa, estabelecemos que os parâmetros dos clitóris deveriam ser de mulheres que praticavam halterofilismo. A justificativa é simples. Elas apresentam hipertrofia por causa do ritmo de exercícios e provavelmente do uso de esteróides (Figura 06).

Considerando que formas femininas já integravam as produções de desenho da pesquisadora, inicialmente, com a forma da vagina como ponto de partida, poderíamos avaliar se o observador sem saber do que se trata perceberia o que é. Estávamos interessados em saber se a percepção estaria ativa ou não.

Diversos rascunhos foram feitos. Os primeiros à mão livre e os demais rascunhos digitalmente usando um Aplicativo gratuito da “play store”, “Ibis Paint X” em um “IPad (5ª geração)”.

Após análise dos rascunhos foi feito um teste usando efeitos para alteração de cor, usando cores não convencionais para a coloração de um modelo de vagina. Este primeiro teste visou entender se a cor influencia ou não na percepção da forma. Os resultados que podem ser visualizados nas figuras 04 e 05, mostram que a coloração assemelha as vaginas às conchas e grutas.

Após percebermos estas imagens, decidimos trabalhar apenas com o clitóris, pois o efeito visual talvez não pudesse ser modificado de acordo com o que pesquisamos sobre a categoria de percepção. Colorações diversas foram utilizadas no clitóris para percebermos como trabalhar o processo de percepção. Afinal, quando o orientador apresentou o pôster que ele viu na França sobre o clitóris (Figura 01), entendemos os dois, de fato, como trabalhar o processo de criação da obra de arte de Design.

Após uma análise dos possíveis elementos que poderiam ser empregados na movimentação visual da imagem do quadro, estabelecemos uma relação entre a flor de tulipa e o clitóris (Figura 2 e 3).

Deste modo, foi essencial a inserção do artista holandês Maurits Cornelis Escher, pois a sua segunda fase de pesquisa, sobre os ladrilhos e sobre as simetrias das formas, corresponderam com a transição das tulipas em clitóris.

3.3 Desenvolvimento digital

Com a conclusão dos tópicos anteriores, avançamos para a etapa de elaboração da versão definitiva da arte, destinada à aplicação no quadro. Esse processo se iniciou com a produção de novos rascunhos, primeiramente feitos à mão livre, de forma exploratória, e posteriormente desenvolvidos em versão digital.

Na etapa digital, foram concebidas duas propostas distintas de montagem: a primeira, mais fiel ao estilo de composição de M. C. Escher, mantendo suas características de transição e continuidade visual; e a segunda, que buscava ampliar os volumes e criar um efeito de maior densidade formal em relação ao original.

Após análises comparativas, optamos pela montagem mais próxima à linguagem de M. C. Escher, por considerar que ela traduzia melhor o equilíbrio e a fluidez necessários ao trabalho. Concluída essa escolha, foi finalizada a versão definitiva da obra adicionando os detalhes em preto e branco (Figura 10), servindo como base estrutural do projeto.

Em sequência, iniciamos a fase de experimentação das cores, na qual foram realizados diversos testes para verificar de que maneira a paleta influencia a percepção geral da obra. Nessa etapa, discutimos não apenas a possibilidade de

manter a arte em preto e branco, como também a aplicação de diferentes combinações cromáticas, considerando os impactos visuais de cada uma. Depois de sucessivas análises, definimos a paleta de cores que seria usada. Escolhemos um degradê do azul para o vermelho, passando pelo roxo (Figura 11). Esta paleta de cores foi escolhida para representar a obra de arte por sua capacidade de evocar uma conexão visual direta com a anatomia feminina. O uso estratégico do roxo e do vermelho, em particular, foi deliberado para estabelecer uma semelhança com o clitóris, ponto central da composição. Essa transição cromática, fluida e contínua, destaca a forma e a complexidade do órgão. Por fim, a cor azul foi escolhida como uma flor simbólica do pensamento filosófico.

3.4 Pintura física

O desenvolvimento da pintura ocorreu de forma planejada e sequencial, garantindo que cada decisão fosse incorporada de maneira lógica à seguinte. Inicialmente, definimos o suporte de 60 cm x 70 cm e preparamos a tela, que foi lixada suavemente para reduzir o relevo das tramas e, em seguida, recebeu uma fina camada de gesso acrílico, criando uma superfície uniforme.

Com a base pronta, foram realizadas as marcações das margens de 4 cm e, a partir de divisões proporcionais, dividimos a área interna em quatro partes iguais, resultando em um losango que orientou toda a composição. Para estabelecer a altura e a largura adequadas de cada elemento, realizamos mais uma divisão com o cálculo da medida total (altura ou largura) subtraída das margens e dividida pela quantidade máxima de elementos possíveis em uma linha ou coluna.

De acordo com esses parâmetros, as áreas foram demarcadas ao longo da estrutura do losango, originando um losango quadriculado. Essa grade serviu como guia estrutural, sobre a qual se construíram os primeiros rascunhos e a disposição dos elementos. Após essa fase, iniciamos a aplicação das cores de base em tinta PVA, com o fundo em preto para intensificar o contraste (Figura 8). O processo foi finalizado com a adição de contornos e detalhes em tinta e caneta acrílica, conferindo unidade, clareza e acabamento à obra.

Com o quadro finalizado (Figura 09), surgiu a ideia de criar um cartão-postal discutindo a categoria da percepção. O postal seria uma resposta do artista holandês de M. C. Escher para Walter Benjamin durante o período que ambos passaram pela Itália. O objetivo era duplo. Primeiramente, atender a chamada de publicação de uma revista científica, com base em Teoria-Ficção, Revista Úrsula (Anexo). E o segundo objetivo era usarmos a mesma imagem do quadro que já havíamos criado, mas, desta vez, em preto e branco. A montagem foi feita no “Photoshop”, onde aplicamos efeitos de envelhecimento à imagem. Também

editamos selos e carimbos, alterando suas cores e removendo o fundo para uma composição mais realista. A finalização e a montagem de todos os elementos foram feitas no aplicativo “Ibis Paint X”. Com este aplicativo, foi feita a textura de papel envelhecido para o fundo do cartão, os selos, a organização dos elementos visuais e o recorte da imagem planejada. O resultado foi a criação de um artefato que remete ao aspecto material de um cartão-postal real, reforçando sua dimensão narrativa e conceitual.

4 Discussão de resultados

Discernir sobre o que pode vir a ser uma obra de arte em si, é um problema que até hoje não tem ou apresenta uma solução fácil. Além disso, estabelecer o que é uma obra de arte do Design e qual a diferença entre uma obra de arte digital e uma obra de arte física, também gera uma incógnita gigante. No entanto, o objetivo e a possibilidade de solução deste problema nos parece que está relacionado com a categoria de percepção.

Em um dos seus fragmentos sobre percepção, o filósofo Walter Benjamin, irá redefinir esta categoria da seguinte forma:

Na percepção [Wahrnehmung], o útil (o bem) é verdadeiro!. Pragmatismo. A loucura é uma forma de percepção alheia à comunidade/A acusação de loucura contra os grandes reformadores científicos. Inabilidade da multidão em distinguir entre o conhecimento e a percepção. A percepção se refere a símbolos/O antigo tratamento da loucura. <fr. 16> (Benjamin, 2020, p. 19)

Neste fragmento, Benjamin comprova que o seu conceito de percepção tem uma função de proporcionar uma ação prática e verdadeira. Entendamos esta ação prática, a capacidade de discernir o que é conhecimento e o que é percepção. Dito de outra forma, a percepção é tomada da verdade. E para ele esta tomada da verdade só pode vir pela crítica. Por isso, o processo de aprendizagem pela distração do cinema e das obras de arte em geral. A crítica é possível quando educamos o olhar para podermos discernir o que é o verdadeiro do falso. E esta ação só é possível através de uma experiência sensível e prática do indivíduo.

Quando o indivíduo é estimulado pelo conjunto de imagens repetidas e de forma distraída, ele absorve o conhecimento dentro de si e busca mais. Por isso, o exemplo do pintor chinês é importante para a compreensão sobre a distração, pois é o movimento dialético da aprendizagem.

Da mesma forma, Munari está preocupado com a composição do objeto artístico do Design enquanto uma obra de arte. E para que este seja acessível ao público em geral, é necessário que tanto o designer quanto o seu próprio público, busquem o conhecimento na própria Natureza. A busca deste conhecimento na natureza tem por objetivo melhorar a nossa compreensão sobre o mundo. E esta melhora de compreensão sobre o mundo é

transmitida através de um processo de comunicação visual necessária para que possamos viver bem.

Tudo isso se completa quando estabelecemos a maneira lúdica de instruir o nosso olhar para adquirir um aprendizado. Por isso, todo o processo de percepção estabelecido pelo pintor holandês Maurits C. Escher. Mesmo que de forma intuitiva inicial, e posteriormente de maneira científica, Escher, nunca deixou de lado o jogo/brincadeira do olhar como forma de percepção do mundo.

Deste modo, após o rompimento da aura, a grande expansão das técnicas de reprodução, a acessibilidade dos indivíduos ao conhecimento, as tecnologias e afins, o homem deve continuar o seu processo de aprendizagem pela distração conforme Benjamin estabeleceu. Se não houver a absorção deste saber em nós mesmos e se não pudermos propagá-lo, estaremos no mesmo patamar alienado daquele que se perde no próprio quadro e é absorvido pela própria obra.

A disputa e o discernimento sobre a obra de arte do designer, seja ela física, seja ela digital, só terá um grande impacto e uma grande finalidade, quando o seu processo formativo estético for alcançado. Todo o processo de investigação de Benjamin, Munari e Escher, se juntam em um objeto tridimensional formativo e contínuo de disposição infinita. Podemos nomear este objeto de uma triquetra-designer-abstrato, onde relacionamos os processos e procedimentos investigativos de todos os nossos autores, que resultaram na criação de um objeto físico.

Estabelecer qual é o mais belo ou o mais perfeito não será necessário. Agora, discernir que uma tulipa se transforma em um clitóris visualmente reproduzindo um processo artístico-matemático, este sim, é um aprendizado revolucionário. Afinal, para os que não sabem o formato de um clitóris, relacionará a forma dele com infinitas possibilidades até perceber o que é de fato.

Para nós, os dois objetos são obras de arte. Independente se são do designer ou não. O importante é que tanto o designer quanto o público que é educado pelas artes tal qual Munari expõe em sua proposta teórica, são capazes de fazer uma obra de arte. Afinal, houve um processo de aprendizagem do olhar pela percepção, para a tomada da verdade enquanto crítica. Assim, politizar a arte é a finalidade da qual Walter Benjamin sempre propôs com o seu ensaio mais famoso. E aqui, só estamos, comprovando que é possível fazer esta revolução.

Por fim, todo este estudo nos levou a submeter um outro trabalho sobre esta discussão estética. A Revista Úrsula, abriu uma chamada de trabalhos para a discussão de Teoria-Ficção (Figura 12). Esta nova abordagem teórica une procedimentos científicos à literatura fantástica. Utilizamos um exemplo real e um ficcional para a discussão teórica e os limites da arte e da obra de arte. Criamos um postal de resposta fictício de Escher para Benjamin, questionando sobre a categoria de percepção. Imaginamos esse diálogo dessas duas personalidades importantes para o conhecimento e para as artes. Assim, como finalização desta investigação, submetemos este produto de acordo com as normas da revista para a avaliação e publicação.

5 Considerações finais

O desenvolvimento desta proposta e o seu próprio processo investigativo, inicialmente, foi muito controverso. Pensar e pesquisar um tema incomum para o curso de Design se mostrou um desafio formativo válido.

Ao desenvolver todo o passo a passo, desde o levantamento bibliográfico, as discussões e reuniões, foi possível perceber o quanto uma pesquisa científica voltada para as práticas do Design estão relacionadas com Filosofia, Sociedade, natureza e demais áreas. Além disso, utilizar os conhecimentos de cada autor, sob a perspectiva de um mesmo conceito, expande os limites e amplia o campo do próprio Design.

Além disso, todos os autores utilizados ao nosso trabalho, Walter Benjamin, Bruno Munari estão dialogando continuamente com as tecnologias das suas épocas, com as ciências das suas épocas e fazendo uma projeção para o futuro das pesquisas em Design.

Esta integração que os três autores fazem, de maneira até intuitiva, mostram as possibilidades de diálogo que o conhecimento científico proporciona. Cada autor pesquisado, nos apresentou um novo conceito de percepção e a potencialidade que tem a técnica, a tecnologia e a arte, nos oferecendo uma oportunidade de reeducar o nosso olhar perante a função do artista e do designer. Quando observamos separadamente cada um destes ramos do saber, podemos dizer que a contribuição de cada uma destas áreas, que já contribuem isoladamente, quando são integrados contribuem em maiores proporções.

Enxergar o aprendizado de como devemos perceber e olhar o mundo através da arte e enquanto uma crítica do mundo, demonstra cada vez mais a importância que a proposta benjaminiana tem sobre as técnicas de reprodução, como também nas propostas de Munari e de Escher.

Afinal, os três autores convergem novamente no ato de brincar. Para os três, o olhar distraído é ao mesmo tempo lúdico. Durante a brincadeira do olhar há a compreensão de um aprendizado por uma experiência sensível pelo hábito. Afinal, como afirma Benjamin em seu texto Brinquedos e jogos:

A criança age segundo [uma segunda chance dita por Goethe] (...) O adulto, ao narrar uma experiência, alivia o seu coração dos horrores, goza duplamente uma felicidade. (...) [Ao] repetir, (...) [a] essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito. (Benjamin, 2002, p. 101 - 102).

Assim, é através da transformação do hábito através de um jogo lúdico, que concluímos esta convergência entre teoria e prática, para reafirmar que o Design como campo de produção de conhecimento estético e político, não restringe a obra de arte a um mero objeto, mas sim a própria obra de arte.

Referências

BENJAMIN, Walter. 2020. **Walter Benjamin está morto**. Org. Gustavo Racy. Sobinfluência Edições: São Paulo.

BENJAMIN, Walter. 2015. **Walter Benjamin's Archive**. Verso. London - New York.

BENJAMIN, Walter. 2012. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Trad. Marijane Lisboa and Vera Ribeiro. Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto.

BENJAMIN, Walter. 2002. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Editora 34: São Paulo.

BENJAMIN, Walter. 1985. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**, Trad. Sérgio Paulo Rouanet. Obras Escolhidas Volume 1. Editora Brasiliense: São Paulo.

BERRO, Roberto Tadeu. 2008. **Relações entre arte e matemática: um estudo da obra Maurits Cornelis Escher**. (Dissertação de Mestrado). Universidade São Francisco, Itatiba - SP.

ERNST, Bruno. **O espelho mágico de M. C. Escher**. Colônia (Alemanha): Taschen, 1978.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. 2011. **Metodologia Científica**. Editora Atlas: São Paulo-SP.

MUNARI, Bruno. 1987. **A arte como ofício**. Editorial Presença Lda. Lisboa – Portugal.

MUNARI, Bruno, 2006. **Design e Comunicação Visual**. Martins Fontes, São Paulo – Brasil.

Referências Digitais

ALFAGEME, Ana. **Últimas notícias sobre o clitóris**. El País Brasil, 24 fev. 2020. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2020/02/24/eps/1582549117_464105.html>.

Acesso em: 06 out. 2025.

AMPHIS. **Clitoris Inner Anatomy Numbers - German Lettering.png** – Wikimedia Commons. Wikimedia.org, 31 ago. 2005. Disponível em: <commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Clitoris_inner_anatomy_numbers___German_lettering.png>. Acesso em: 29 jul. 2025.

CCBB. 2011. **O mundo mágico de Escher**. Disponível em: <<https://www.bb.com.br/docs/pub/inst/img/EscherCatalogo.pdf>> Acesso em: 20 de Julho de 2025.

CGTRADER. 2023. **Vagina | 3D Model**. CGTrader. Disponível em: <www.cgtrader.com/3d-models/character/anatomy/vagina-cc52e3c1-7fc8-4378-8e0d-f21d905a0d34>. Acesso em: 26 de jul. 2025.

C. Escher, Maurits. 2025. **Most Popular – M.C. Escher – the Official Website**. Disponível em: <[Mcescher.com, mcescher.com/gallery/most-popular/#iLightbox](https://mcescher.com/gallery/most-popular/#iLightbox)>. Acesso em: 2 Ago. 2025.

C. ESCHER, MAURITS. 2025. **Most Popular – M.C. Escher – the Official Website**. Disponível em: <[Mcescher.com, mcescher.com/gallery/most-popular/#iLightbox](https://mcescher.com/gallery/most-popular/#iLightbox)>. Acesso em: 2 Ago. 2025.

GANGDUCLITO. 2025. **Pack: 6 Affiches Clitoris + Anatomie. Gangduclito, 2025**. Disponível em: <https://gangduclito.com/products/serie-daffiches-clitoris-le-school-pack-planche-anatomique-du-clitoris?srltid=AfmBOoqtoPo4Mj01HSKJjOG4Ep-kwVlg484MDmpRy6kUimiJ8_ZPb5Jp>. Acesso em 13 de Setembro de 2025.

MAGDI_AGWA. 2025. **Magdi Agwa on Instagram. Instagram, 26 June 2025**. Disponível em: <www.instagram.com/p/DLX18FTxGsC/>. Acesso em: 15 ago. 2025.

MOORE, WANDA. 2012. **Blonde MILF Bodybuilder Wanda Moore**. Disponível em: <www.pornpics.com/galleries/blonde-milf-bodybuilder-wanda-moore-peels-outside-to-flaunt-big-clit-muscles-38665645>. Acesso em: Set. 2025.

SALVAGNO, ANGELA. 2017 **Fisiculturista Angela Salvagno**. Disponível em: <www.pornpics.com/pt/galleries/female-bodybuilder-angela-salvagno-reveals-her-large-clit-on-poolside-patio-95461513/>. Acesso em: Set. 2025.

SHERRY FRIEL. **DSC_0084. Flickr, DSC_0084 | Sherry Friel | Flickr, 13 Mar. 2013**. Disponível em: <www.flickr.com/photos/sherryfriel/8553526417/in/photostream>. Acesso em: ago. 2025.

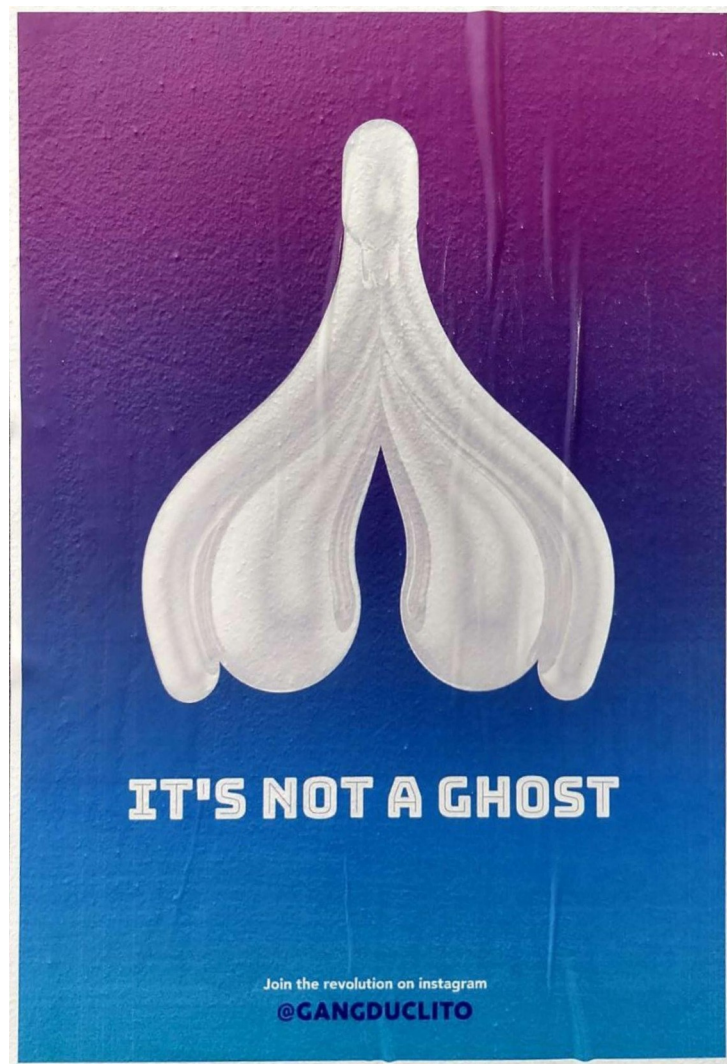
SOAMADORASBR, 27 Feb. 2024. Disponível em:
<www.soamadorasbr.com/sarada-mostrando-a-sua-buceta>. Acesso em: 13 de Set. 2025.

TAVARES, B.; MELO, M. E. DE .; SCHMITT, M. D. M.. 2025. **A PARTE QUE FALTA: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE O CONTEÚDO SOBRE CLITÓRIS E PÊNIS EM LIVROS DIDÁTICOS DE CIÊNCIAS DO PNLD 2024**. Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências (Belo Horizonte), v. 27, p. e55702, 2025.

PLITT, Laura. **Como realmente é o clitóris – e suas semelhanças com o pênis**. BBC News Brasil, 10 set. 2021. Disponível em:
<<https://www.bbc.com/portuguese/geral-58496415>>. Acesso em: 06 out. 2025.

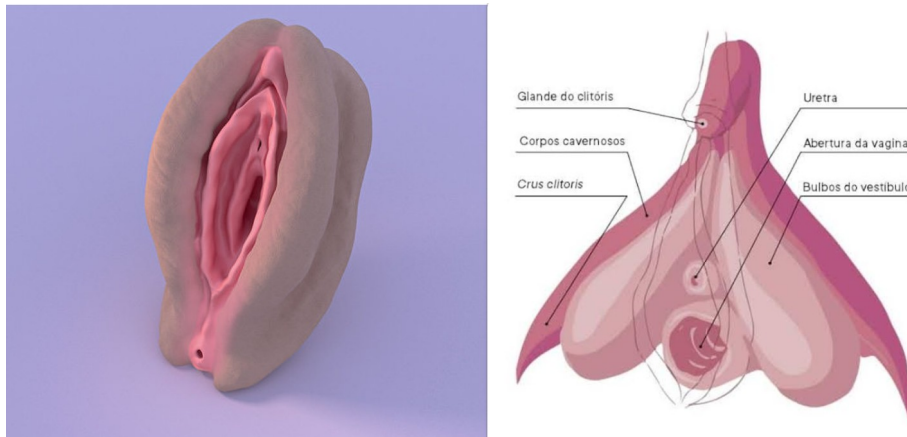
VASCONCELOS MEDEIROS DO NASCIMENTO, Eliana; MOREIRA BARRETO DE OLIVEIRA, Theofilo. **Procedimentos, Traduções e Edições: Por que Discutir a Estrutura Esquemática e o termo Jogo do Texto A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica no Século XXI, Após os 80 anos de Morte de Walter Benjamin?**. Cadernos de Tradução, [S. l.], v. 42, n. 1, p. 1–39, 2022. DOI: 10.5007/2175-7968.2022.e79679. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/79679>> Acesso em: 11 set. 2025.

Figura 01 - Clitóris Fantasma (Lambe de Rua)



Fonte: Theofilo M. B. de Oliveira, Paris, França, 2020.
(Arquivo Pessoal)

Figura 02 – Figuras anatômicas



fonte: dmitromonax/ cgtrader, Amphis/ wikimedia

Figura 03 - Tulipa (liláceas)



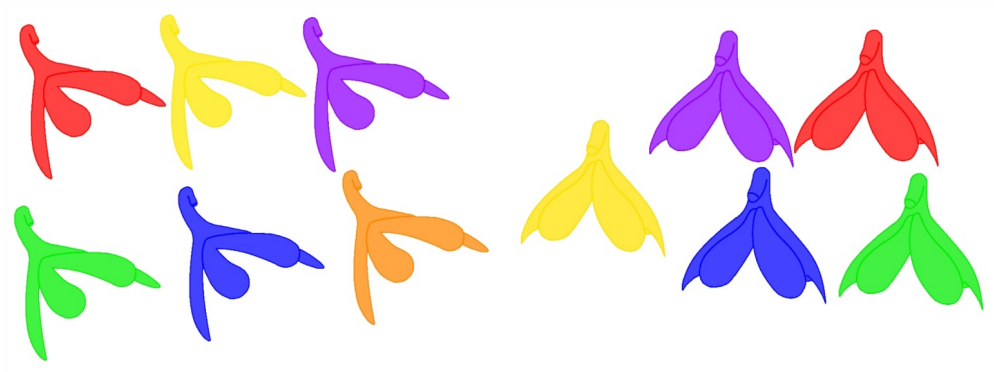
Fonte: Sherry Friel/ flickr, magdi_agwa/ Instagram

Figura 04 - Vaginas



Fonte: Autora, 2025

Figura 05 - Clitóris



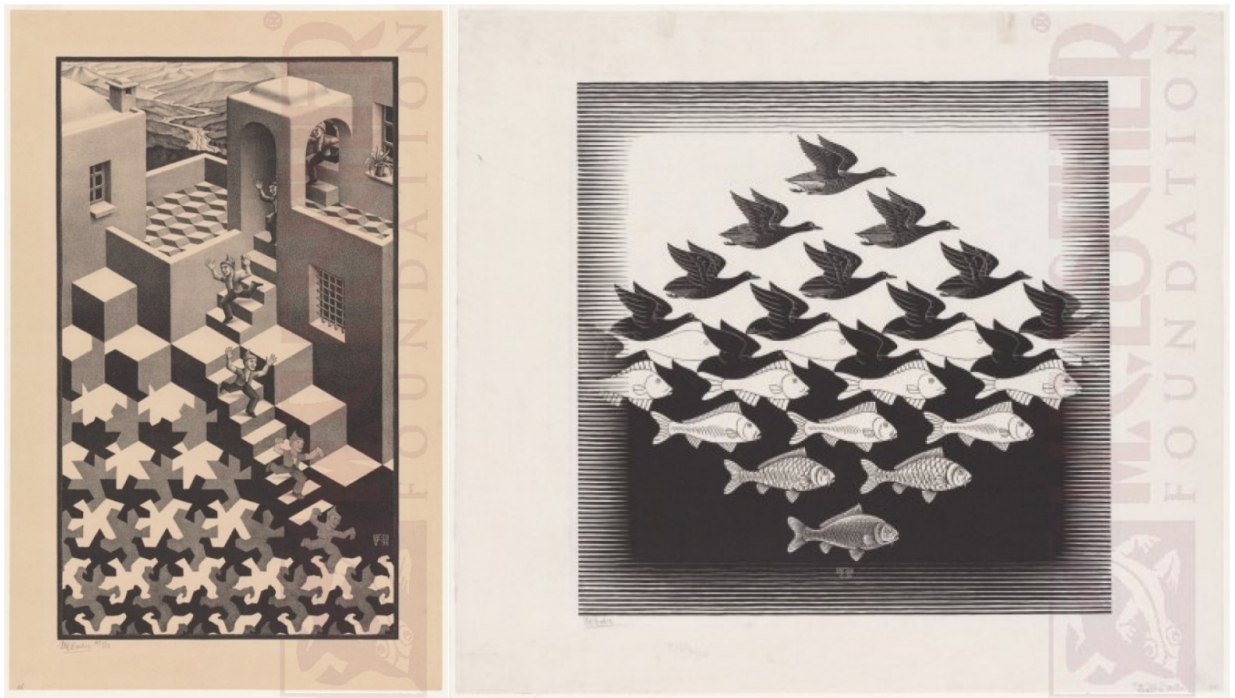
Fonte: Autora, 2025

Figura 06 - Modelos de vaginas reais com o foco no clitóris super desenvolvido



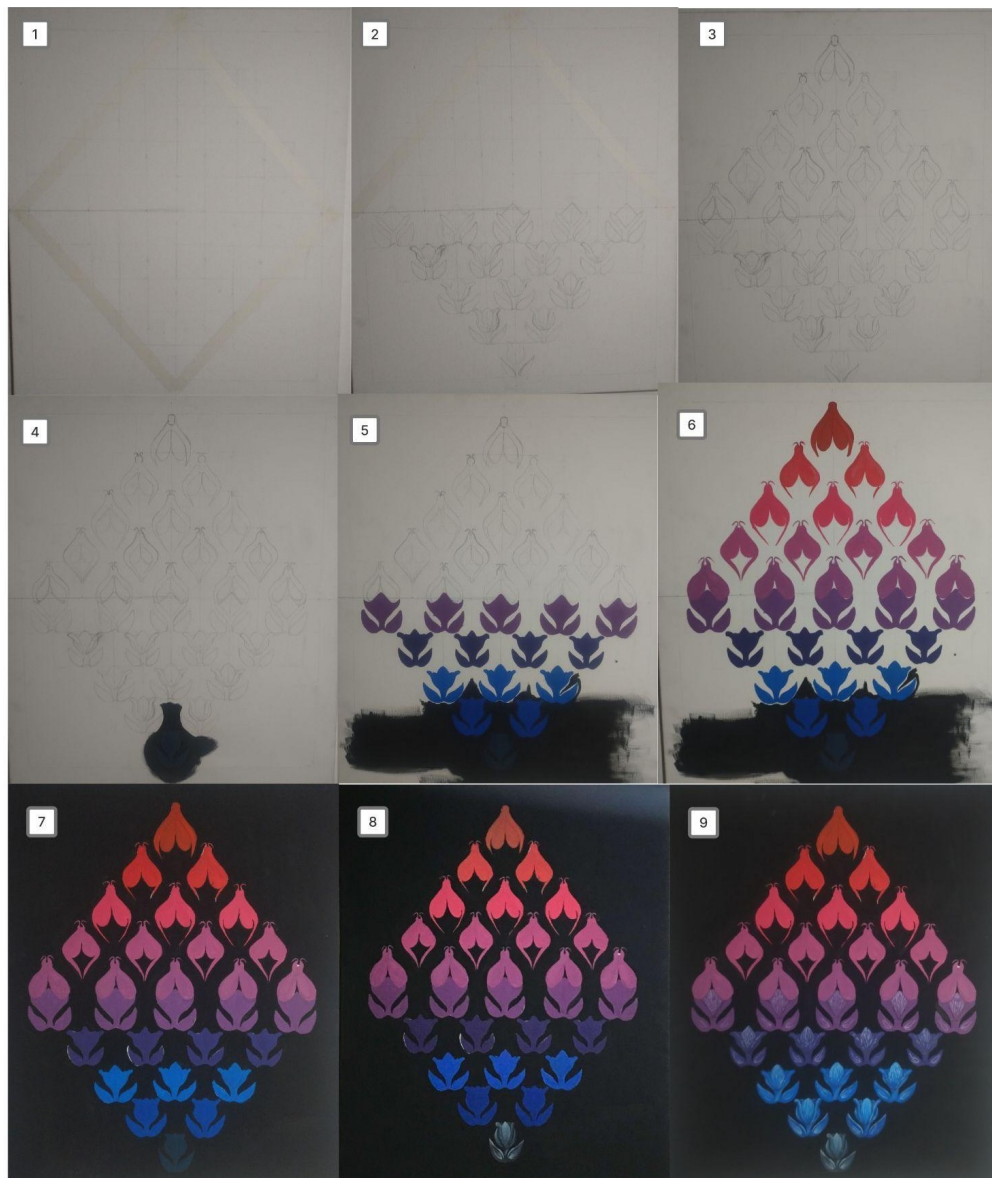
Fonte: Angela Salvagno, Wanda Moore/ pornpics, soamadoras.br

Figura 07 - (Ciclo / Cycle 1938, Litografia) - esquerda
(Céu e água I / Sky and water I - Xilogravura 1938) - direita



Fonte: M. C. Escher (1898-1972) / mcescher

Figura 08 - Processo de composição da Flor Lilácea Clitória



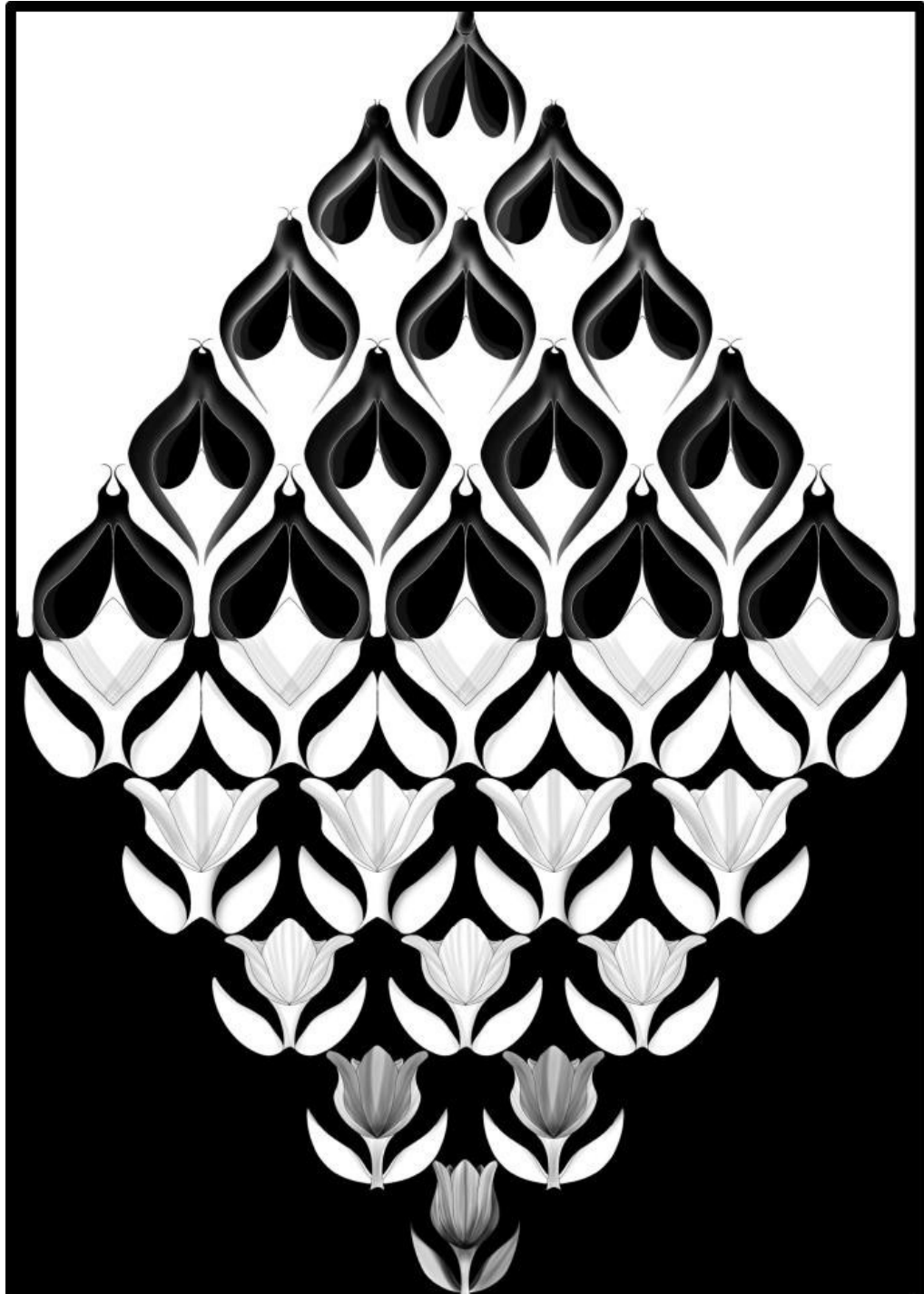
Fonte: Autora, 2025.

Figura 09 - Lilácea Clitória Real



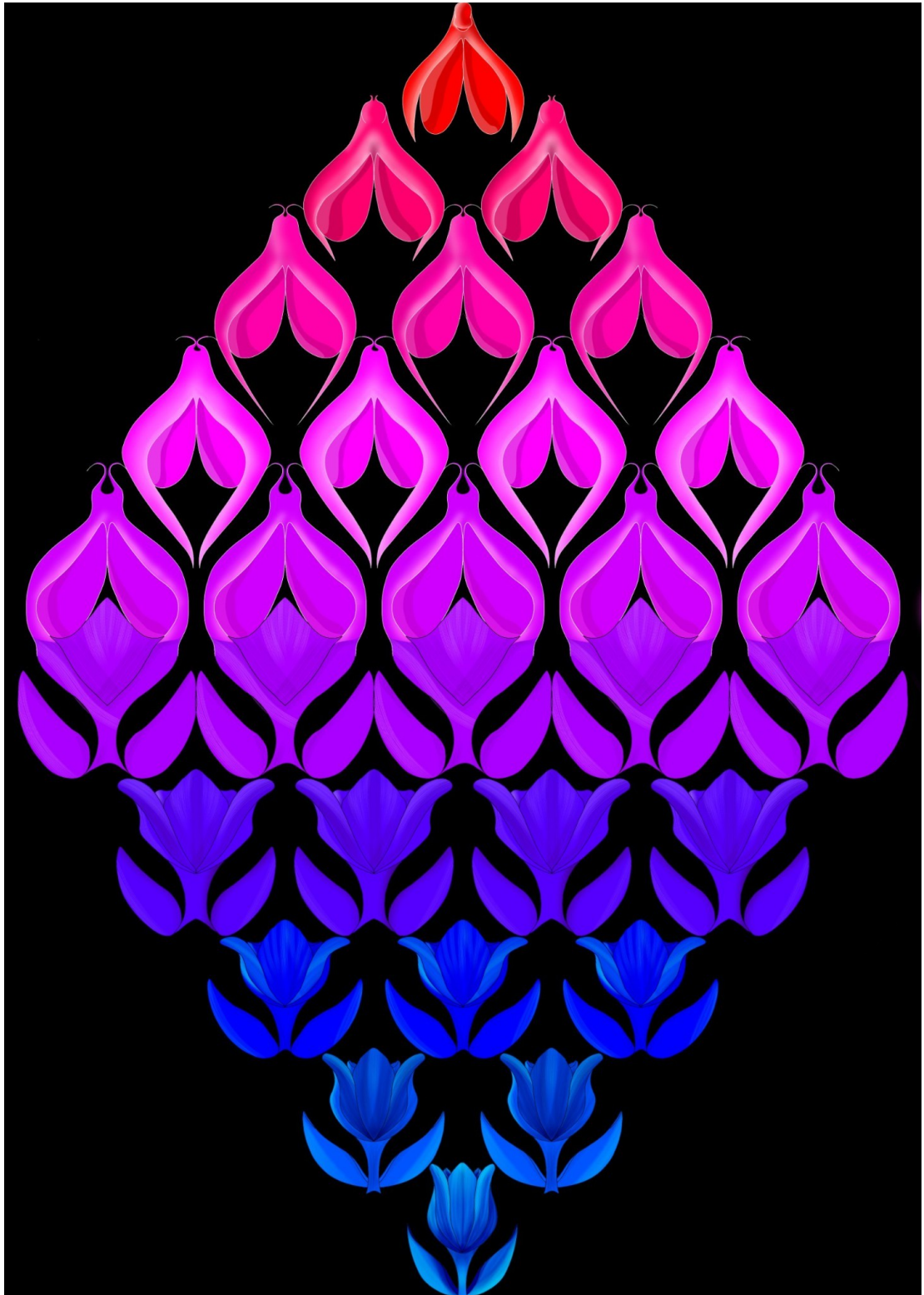
Fonte: Autora, 2025.

Figura 10 - Lilácea Clitória Digital 01



Fonte: Autora, 2025.

Figura 11 - Lilácea Clitória Digital 02



Fonte: Autora, 2025.

Figura 12 - Regras da chamada de artigos

O que podem gerar as múltiplas vias pelas quais se fundem esses polos da inteligência, da criatividade e do sentimento humanos?



imagem: A. Peljin

Está aberta a temporada de caça aos dragões de duas cabeças. Isto é, de **2 de julho a 5 de outubro de 2025**, *Úrsula* recebe textos no que se possa chamar de teoria-ficção, gênero (?) em que o teórico – as elaborações conceituais da ciência e da filosofia, por exemplo – se diluem na mesma sopa que o literário e o artístico. Aceitamos, **apenas por este formulário**, submissões de até **8 mil caracteres**, que serão avaliadas pela equipe da revista e convidados. **As melhores serão publicadas na edição de janeiro-março/26**.

O termo “teoria-ficção” foi popularizado por pesquisadores do Cybernetic Culture Research Unit [Unidade de Pesquisa da Cultura Cibernética], coletivo de caráter interdisciplinar e experimental, que atuou nas décadas de 1990 e 2000. Usada por membros desse grupo como Nick Land e Mark Fisher, a expressão ganhou tração e serviu para a reinterpretação retrospectiva de diversos autores e obras. Há algo de fértil no conceito. O que podem gerar as múltiplas vias pelas quais se fundem esses polos da inteligência, da criatividade e do sentimento humanos?

Para saber mais sobre as possibilidades da teoria-ficção, explore “**Uma lista de leituras em teoria-ficção**”, de Gregory Marks, que introduz e problematiza o conceito, além de reunir indicações de livros em diversas categorias – teoria narrativa, ficção teórica, escrita de si, ficção científica, teoria poética, entre outras. Até o final do período de inscrições, vamos trazer mais materiais para incentivar a criação nesse campo híbrido.

Para saber das novidades, acompanhe esta página.

Chamada de textos: Experiências de teoria-ficção

Inscrições de **2 de julho a 5 de outubro**

Submissões de **até 8 mil caracteres**; uma por pessoa

Envie o seu texto somente pelo **formulário**

Fonte: *Úrsula*, 2025.

ANEXO A - CITAÇÃO COMPLETA DA 7ª VERSÃO DE “A OBRA DE ARTE”

Recepção Tátil e Recepção Ótica

A massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude nova com relação à obra de arte. A quantidade converteu-se em qualidade. O número substancialmente maior de participantes produziu um novo modo de participação. O fato de que esse modo tenha se apresentado inicialmente sob uma forma desacreditada não deve induzir em erro o observador. Afirma-se que as massas procuram na obra de arte distração, enquanto o conhecedor a aborda com recolhimento. Para as massas, a obra de arte seria objeto de diversão, e para o conhecedor, objeto de devoção. Vejamos mais de perto essa crítica. A distração e o recolhimento representam um contraste que pode ser assim formulado: quem se recolhe diante de uma obra de arte mergulha dentro dela e nela se dissolve, como ocorreu com um pintor chinês, segundo a lenda, ao terminar seu quadro. A massa distraída, pelo contrário, faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com o ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo. O exemplo mais evidente é a arquitetura. Desde o início, a arquitetura foi o protótipo de uma obra de arte cuja recepção se dá coletivamente, segundo o critério da dispersão. As leis de sua recepção são extremamente instrutivas.

Os edifícios acompanham a humanidade desde sua pré-história. Muitas obras de arte nasceram e passaram. A tragédia se origina com os gregos, extingue-se com eles, e renasce séculos depois. A epopeia, cuja origem se situa na juventude dos povos, desaparece na Europa com o fim da Renascença. O quadro é uma criação da Idade Média, e nada garante sua duração eterna. Mas a necessidade humana de morar é permanente. A arquitetura jamais deixou de existir. Sua história é mais longa que a de qualquer outra arte, e é importante ter presente a sua influência em qualquer tentativa de compreender a relação histórica entre as massas e a obra de arte.

Os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção. Em outras palavras: por meios táteis e óticos. Não podemos compreender a especificidade dessa recepção se a imaginarmos segundo o modelo do recolhimento, atitude habitual do viajante diante de edifícios célebres. Pois não existe nada na recepção tátil que corresponda ao que a contemplação representa na recepção ótica. A recepção tátil se efetua menos pela atenção que pelo hábito. No que diz respeito à arquitetura, o hábito determina em grande medida a própria recepção ótica. Também ela, de início, se realiza mais sob a forma de uma observação casual que de uma atenção concentrada. Essa recepção, concebida segundo o modelo da arquitetura, tem em certas circunstâncias um valor canônico. Pois as tarefas impostas ao aparelho perceptivo do homem, em momentos históricos decisivos, são insolúveis na perspectiva puramente ótica: pela contemplação. Elas se tornam realizáveis gradualmente, pela recepção tátil, através do hábito.

Mas o distraído também pode habituar-se. Mais: realizar certas tarefas, quando estamos distraídos, prova que realizá-las se tornou para nós um hábito. Através da distração, como ela nos é oferecida pela arte, podemos avaliar, indiretamente, até que ponto nossa percepção está apta a responder a novas tarefas. E, como os indivíduos se sentem tentados a esquivar-se a tais tarefas, a arte conseguirá resolver as mais difíceis e

importantes sempre que possa mobilizar as massas. É o que ela faz, hoje em dia, no cinema. A recepção através da distração, que se observa crescentemente em todos os domínios da arte e constitui o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas, tem no cinema o seu cenário privilegiado. E aqui, onde a coletividade procura a distração, não falta de modo algum a dominante tátil, que rege a reestruturação do sistema perceptivo. É na arquitetura que ela está em seu elemento, de forma mais originária. Mas nada revela mais claramente as violentas tensões do nosso tempo que o fato de que essa dominante tátil prevalece no próprio universo da ótica. E justamente o que acontece no cinema, através do efeito de choque de suas sequências de imagens. O cinema se revela assim, também desse ponto de vista, o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética. (Benjamin, 1985, p. 192 – 194)

ANEXO B - ARTIGO PARA REVISTA ÚRSULA

A FLOR OCULTA: O POSTAL PERDIDO DE WALTER BENJAMIN À MAURITS CORNELIS ESCHER^{3*}

Em 2023, o meu orientador esteve pessoalmente no Arquivo Walter Benjamin em Berlim, Alemanha, pesquisando alguns documentos para a finalização da sua tese de doutorado. Por causa dessa pesquisa, ele voltou com uma lista de documentos e imagens que ele anotou em seu moleskine do Basquiat, e que por uma breve desatenção, ele esqueceu na minha casa. Mal eu sabia que esta seria a nossa última reunião.

Outono de 2023.

Eu ainda me lembro como se fosse hoje. Um homenzarrão, preto, como sempre se definia, já estava com os cabelos grisalhos que chegaram antes do tempo por causa das suas pesquisas na Europa, chegou a minha casa batendo palmas e chamando o meu nome. Ele tinha um sorriso largo e simpático, uma voz mansa, mas que escondia um rigor enebriante de quem não estava brincando quando o assunto era sério. Apesar de certa descontração em sala de aula, era rigoroso com seus conteúdos, pois não queria que os seus alunos ficassem apenas com o básico. Muitos tiravam conclusões precipitadas de suas metodologias. Uns o achavam antipedagógico por causa da sua didática não usual. Outros diziam que a sua exigência era desnecessária e não estava de acordo com os moldes institucionais. Eu discordava. Para mim, ele era autêntico. E eu me divertia com a sua definição metodológica “a minha metodologia é faraônica”. Ele era um homem de grande coração. Não foi à toa, que eu o procurei e pedi sua orientação no meu trabalho final.

Ele havia chegado a minha casa para me parabenizar por meu ingresso na pós-graduação em Artes Visuais e me deixar um presente que havia trazido dessa viagem a Alemanha. Um conjunto de pincéis e tintas por causa do meu Trabalho de Conclusão de Design. Como era de praxe, ele sempre exigia nas reuniões um café passado.

- Boa tarde. Está aqui o seu presente. Eu espero que você faça um bom uso deles. Além disso, parabéns pela sua aprovação. Então, e agora mestrandas? Quais são as expectativas?

- Nenhuma ué! Esperando as aulas começarem. Eu já fiz a minha matrícula. E muito obrigada pelos pincéis e as tintas. Vou fazer um bom uso deles! E então, como foi a viagem para Berlim?

- Foi genial. Trouxe várias anotações. Comprei um pacote de postais aleatórios em um mercado de pulgas. Postais antigos, escritos por pessoas desconhecidas. As pesquisas no arquivo do Walter Benjamin foram excelentes. Inclusive eu encontrei umas anotações estranhas nos documentos do Benjamin que

³ Informativo aos editores. Primeiramente o meu orientador não morreu. Segundo, esta proposta faz parte de uma parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso de Design, pela UFPB – Campus IV. Terceiro, o postal é falso. Não é um postal oficial dos dois autores.

nem a curadora⁴ havia percebido antes. Ficamos na dúvida se eram de fato do Benjamin. Mas logo em seguida ela me tranquilizou e disse que não eram dele. Principalmente por ser de uma caligrafia diferente. As anotações eram umas formulações matemáticas bem estranhas. Parecia um axioma, mas não havia sido escrito por ele. Provavelmente alguém rascunhou estes símbolos no documento antes dele chegar no arquivo, por não ter onde anotar. Eu ainda não tive tempo de analisar apropriadamente. Além disso, eu encontrei outros documentos do Benjamin relacionados a lógica e a matemática. Provavelmente eram suas anotações das conversas que teve com o Scholem. Contudo, neste documento em específico, eu encontrei um intrincado jogo de palavras. Blau, Escher, Blumen, Heimlich, Nummer, Wahrnehmung. Não sei ao certo o que significa.

- Isso tem a ver com o meu trabalho?!

- Então! Por isso que eu lhe disse que assim que chegasse eu teria que ter uma reunião com você. Olha.....zzzzzzzBBBBBzzzz! (telefone vibrou no bolso da calça dele)

- Pera um minuto! Telefone. Oi! Sim! Ok, diga! Quando?! De que horas?! Tou longe! Quanto tempo eu tenho?! Tá, tá! Tou indo agora!

- Putz!! Carol, depois venho. Tenho uma emergência e depois explico. Coisa longa. Ai ai!

Ele partiu sem dar tchau, dizendo que voltaria. Afinal, como ele gritou do carro: - Já sabe quando não me verá não é?

Do lado de cá do portão eu retruquei: - Claro! Passei por todas as suas disciplinas ouvido as mesmas regras⁵.

Infelizmente, essa foi a última vez que eu o vi. Durante o seu retorno apressado, por algum problema particular que até hoje intrigou todos os seus entes queridos e inclusive a mim, ele sofreu um grave acidente de carro e morreu ainda no local. Até hoje, mesmo com a quebra do seu sigilo telefônico de ligações, a chamada que o tirou da minha casa às pressas era muito estranha. Principalmente por ter sido em russo. E ele nunca comentou com ninguém que sabia russo. Nunca!!!

A ligação era uma ligação de fora do país de um número que foi desabilitado.

- Theofilo Oliveira? Continue respondendo em português. A rosa abstrata é nossa e precisa ser entregue. Ainda hoje. 16:00. O horário ainda se mantém, senão você sabe o que mais perderá⁶.

Meu mundo caiu naquele momento. Foi muito difícil aceitar que ele havia partido daquela forma. E que eu ainda tinha sido praticamente a última pessoa a falar com ele pessoalmente.

Primavera 2025.

⁴ Julia Bernhard foi a curadora com quem o meu orientador conversou em 2023 no Arquivo Walter Benjamin em Berlim.

⁵ Na apresentação de todas as suas disciplinas ele sempre dizia que não haveria suas aulas se ele morresse.

⁶ Продолжайте отвечать на португальском языке. Абстрактная роза принадлежит нам и должна быть доставлена. Еще сегодня. В 16:00. Время еще не изменилось, иначе вы знаете, что еще потеряете.

Eu havia defendido o meu mestrado antes do tempo regular. Por causa do meu luto, eu me dediquei ao curso e à pesquisa em tempo integral. Eu queria zarpar o mais rápido possível da região. Contudo, sabia que não poderia deixar de seguir pesquisando. Eu devia isso a ele. Ao terminar de encaixotar todas as minhas coisas, caiu no chão o velho moleskine do professor. Desde a sua morte, eu nunca o tinha aberto. Tinha medo de sofrer ao ler suas anotações. Quando tirei o elástico que segura as páginas e folheei um pouco, um pequeno pacotinho caiu no chão.

Era um envelope meio gordinho de papel grosseiro. Dentro dele tinha um conjunto de postais velhos de várias pessoas. No entanto, um deles me chamou a atenção. Ele tinha uma anotação dobrada no meio como se segurasse o próprio postal. Nestas anotações havia o seguinte texto abaixo:

“Na Percepção [Wahrnehmung], o útil é (o bem) é verdadeiro. De acordo com a matemática e a equação enquanto linguagem universal, Escher constituiu as combinações das formas com os números. Pragmatismo. A loucura é uma forma de percepção alheia a comunidade/A acusação de loucura contra os grandes reformadores científicos. Baudelaire já havia previsto isso. Por isso ele desviou do caminho do romantismo e abraçou a Modernidade. Inabilidade da multidão em distinguir entre o conhecimento e a percepção. O jogo da criança. A percepção se refere a símbolos/ números moldados através de formas para compor a realidade. O antigo tratamento da loucura”. <fr. 15>

Eu pensei. - Ué, eu conheço esta citação. E ela não é desse jeito. Que estranho?! Quando eu peguei o postal e li o que havia nele, estava escrito em francês:

Cher Monsieur W. Benjamin,

Merci beaucoup pour votre courrier concernant la perception. Je suis toujours en quête d'énigmes. Il y a des jeunes qui viennent sans cesse me dire : « Vous aussi, vous faites de l'Op Art. » Je n'ai pas la moindre idée de ce qu'est l'Op Art. Je fais ce travail depuis trente ans maintenant. Je pense que ma réponse suit la même ligne de pensée que l'Op Art.⁷

M. C. Escher.
Sicilia, 1935.

- Putz!!!!

⁷ Esta é a citação oficial de Escher. I am always wandering around in enigmas. There are young people who constantly come to tell me: you, too, are making Op Art. I haven't the slightest idea what that is, Op Art. I've been doing this work for thirty years now.

