reflexões sobre
ARTE visual
v.3 n.8 abril de 2022

Os Sentidos e os Objetos.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

UFMS

ISSN **2764-1279**

Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.3, No.8, abril 2022 – Os Sentidos e os Objetos.

Campo Grande - MS

Periodicidade: quinzenal

Capa: Terracota em formato de Cabra, encontrada em Chipre.

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.
É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.
O acesso é público e gratuito.
Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.
Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Hoje em dia a Arte Visual é praticamente não-objetual, mas durante muito tempo os objetos foram sua prioridade e falar disto é um bom assunto. Entendendo como objeto: "*Algo corpóreo, material, percebido pelos sentidos, que possui uma ou mais funções e significados*", é uma boa definição, no entanto se refere a todos os objetos que podem ou não estar no contexto da Arte Visual já que, ao longo da história, muitos objetos foram criados dentro e fora dela, alguns permaneceram nela e outros migraram para outras áreas. Aqui o interesse é falar de objetos que têm relações com a Arte Visual na fronteira entre o estético e o funcional.

Se Objetos são coisas, para que servem?

Objetos são criados, em geral, para cumprirem funções pragmáticas, embora possam suportar funções não pragmáticas como, por exemplo: as simbólicas, metafísicas, rituais, míticas ou estéticas inerentes, impostas a eles ou provocadas por eles. Enfim, objetos servem para tudo. Para clarear esta proposição é necessário refletir como eles surgiram e quais funções e/ou finalidades assumiram, é preciso fazer uma espécie de "arqueologia dos objetos" em busca de seus sentidos.

Tudo o que se toma do meio para exercer funções pragmáticas caracterizam a criação de objetos em várias categorias. É possível identificar muitos exemplos a partir desta premissa. Um galho usado para deslocar uma pedra se transforma em ferramenta: numa alavanca; o mesmo galho apontado e usado para abater a caça, se torna uma arma; usado para traçar linhas no solo, se torna um instrumento gráfico; pode ajudar na caminhada como um cajado, enfim, tudo o que for possível fazer com ele define uma função ou um fim, neste aspecto distingue-se a *Cultura Material* do *Mundo Natural*.

A apropriação de pedaços de rocha para abrir sementes e obter suas castanhas; de lascas de pedra para usar como instrumentos de corte ou incorporadas a hastes de madeira passam a funcionar como machados, martelos ou armas, isto também define a construção de objetos que ampliam o potencial e eficiência humana para permanecer no meio ambiente. Neste sentido, os objetos ajudaram os seres humanos a sobreviver. Isto não significa que outras espécies não fossem capazes de adaptar coisas para usá-las como instrumentos e ferramentas, entretanto o ser humano se especializou nisto.

Adaptar, criar, inventar objetos passa a ser uma das características civilizatórias. As eras Pré-Históricas, por exemplo, são delimitadas pelo tipo de objetos que os seres humanos criaram: o Paleolítico se refere ao período que se lascavam pedras para usar os fragmentos de rocha na feitura de ferramentas e armas, os primeiros objetos:

O período da Pedra Lascada ou Paleolítico se caracteriza justamente por adaptações pragmáticas. Uma pedra ao ser fixada numa haste de madeira poderia atender diferentes funções utilitárias como ferramenta ou arma, mas, ao mesmo tempo, podia demostrar poder e impor medo, isto já é “significado”.

No período da Pedra Polida ou Neolítico, surgem as pedras tratadas, elaboradas que as deixam arredondadas, pode-se dizer mais “anatômicas”. Neste aspecto, os usos e funções permanecem, mas as formas são alteradas dando-lhes melhor aparência plástica, vulgarmente chamada de estética.

No Neolítico se inicia a domesticação, criação de animais, o plantio e as edificações. O domínio do fogo possibilitou a transformação da argila em Terracota, biscuits ou biscoitos o que lhe deu impermeabilidade e resistência, mais tarde surge a cerâmica quando foi possível acrescentar esmaltes aos objetos.

Na Idade do Bronze ou dos metais foi possível transformar minérios em metal com o auxílio do fogo. Com isto os instrumentos, ferramentas e utensílios passaram a ser mais resistentes, mais eficientes e melhor elaborados possibilitando, inclusive, desenvolver alguns rudimentos de “design” e objetos de Arte.

Na Idade do Bronze, surgiram as primeiras organizações urbanas. Também se iniciou a especialização do trabalho dos artesãos na produção de ferramentas, utensílios e armas.

A complexidade e profusão de objetos produzidos desde a antiguidade proporcionou o desenvolvimento da tecnologia que, por sua vez, viabilizou o desenvolvimento das antigas civilizações. Na Idade Média, surgiram as Guildas, Corporações de Ofício, dedicadas as diversas profissões que foram se configurando e organizando ao longo do tempo, assim ferreiros, carpinteiros, marceneiros, armeiros, artistas e tantas outras especialidades passaram a dominar as atividades profissionais. Apenas os membros de uma corporação, podiam prestar os serviços pertinentes a ela.

É de se pensar que estes seriam os primeiros “sindicatos” ou seja, grupos corporativos dedicados a manter e defender a reserva de mercado para seus associados.

Os instrumentos e ferramentas foram os primeiros objetos destinados a cumprir funções auxiliares para o desempenho de tarefas humanas. Aparelhos e máquinas foram os segundos. Diz-se que o primeiro aparelho foi o arado que surgiu na Antiguidade.

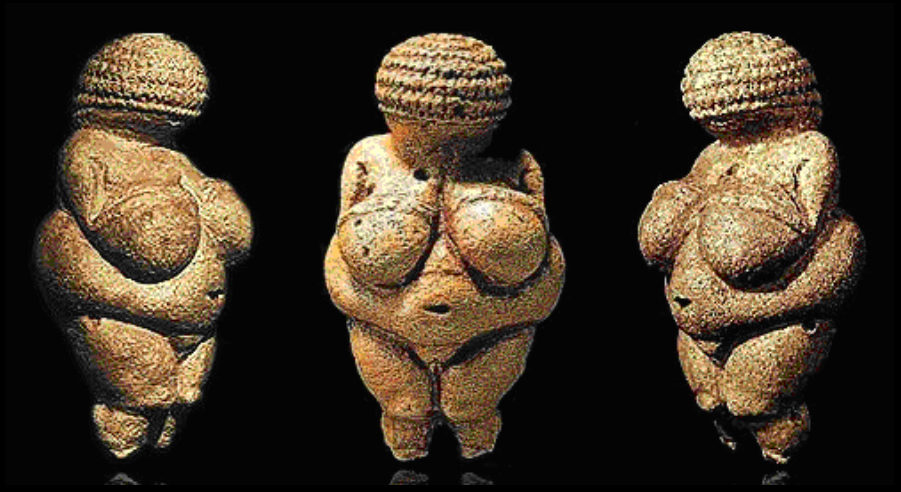
O arado foi um aparelho construído para facilitar o plantio e intensificou a produção agrícola. Com ele as áreas plantadas podiam ser aumentadas na medida em que eram semeadas mais rápido. As primeiras máquinas surgiram já na antiguidade, supõe-se que foram os teares, com eles Fibras vegetais ou lã animal podiam ser transformadas em tecidos.

O que interessa é perceber que os objetos foram se transformando, complexificando, automatizando, cumprindo mais tarefas e aliviando o ser humano de atividades cansativas, repetitivas ou impossíveis de serem realizadas em função de limitações físicas ou dimensionais. As máquinas, pelo bem ou pelo mal, foram se tornando grandes auxiliares na transformação social e do ambiente. Basta pensar sobre o transporte, a indústria ou mesmo os afazeres do dia a dia e imaginar o caos que seria se elas deixassem de existir.

Por outro lado, a questão da funcionalidade dos objetos não é necessariamente a única preocupação humana. Basta lembrar que, quando as primeiras peças de argila queimada surgiram, eram bem funcionais: conter água, sementes e corpos como nas urnas funerárias que, neste caso, já incorporavam aspectos ritualísticos. Nestes objetos utilitários surgem também ornamentações como aplicação de texturas, linhas e formas geométricas em sua superfície externa, o que não modificava nem melhorava a funcionalidade destes objetos, então por que fazer isto?

Pode-se levantar algumas hipóteses: seria um modo de Personalizá-los? Fariam parte de procedimentos rituais? Pode-se pensar também que era simplesmente pelo prazer de torná-los mais atraentes, ou seja, atribuir-lhes um caráter estético além dos funcionais. A facilidade de modelar, de moldar a argila é o sentido definido pelo conceito de *Plastikós*, do grego, de onde vêm a palavra plástico, plasticidade que é o aspecto inerentes às manifestações artísticas cujos materiais suportam e mantém marcas, traços, formas e as aparências impostas a eles.

A facilidade ou plasticidade da argila possibilitou ampliar também o potencial expressivo dos criadores de objetos. Não surgem apenas contêineres ornamentados, mas figuras antropomórficas como as Vênus pré-históricas e outras manifestações semelhantes a partir do período Neolítico. Tais figuras podem ser apenas representações humanas ou objetos rituais, votivos.



Esta tendência permanece ao longo da história em várias civilizações com algumas características semelhantes: ora tais imagens são apenas figuras antropomórficas “autônomas” quando só se referem à figura humana. Como a escultura da Vênus de Willendorf ao lado e abaixo os “humanoides” modelados pertencentes à coleção do Athanasakeion Archaeological Museum of Volos, na Grécia.

Uma das hipóteses sobre as Vênus pré-históricas as relacionam a cultos ou rituais de fertilidade, então podem ser figuras votivas. Tais imagens, na maioria, são mulheres e supõe-se cultuadas como deusas. Outras figuras surgem no decorrer da História como guerreiros, heróis, monarcas e deuses. Há outro aspecto marcante nos objetos produzidos pelo ser humano quando aliam a funcionalidade dos objetos a aspectos simbólicos usando figuras antropomórficas, zoomórficas e mesmo abstratas, como os da Idade do Bronze, encontrados em Vösendorf, Áustria, ao lado, acima.

Ou o vaso do acervo do Neues Museum de BerlimAbaixo à esquerda. Abaixo ao centro deus do fogo de São Salvador e abaixo, à direita, poteria pré-colombiana, vaso da cultura Cosanga do Equador.

A dupla finalidade: funcional e simbólica é uma das características incorporadas pelos objetos ao longo do tempo e ainda estão presentes na cultura. O imaginário religioso é uma prova disto. Contudo, não se pode descartar os aspectos funcionais e estéticos que surgiram desde a pré-história e foram classificados, grosso modo, no campo da Arte Aplicada, mas ainda fazem parte da Arte Visual, mesmo depois que grande parte dos fazeres pragmáticos tenham migrado para áreas como do antigo Desenho Industrial, atual Design de Produto e sua ruptura a partir do Design Autoral.

Tratei da ruptura entre o Design e o Design Autoral no No.2, Vol.2 destas publicações sob o título de "*D(esd)esign: a quebra da função*".

Quero destacar que nada impede alguém de recorrer ao contexto da criação de objetos, dentro do campo da Arte Visual, desde que tenha um projeto fundado em concepções plástico/estéticas, como é o caso do Design de Autor que instaura uma quebra entre o sistema convencional do Design por meio de estratégias que desconstroem e personalizam os objetos com formas inusitadas e "desfuncionais".

Recorrer à estrutura fundante (e objetual) da Arte Visual parece ser complicado no contexto contemporâneo. No entanto, considero possível operar nesta linha de pensamento do mesmo modo que defendo a compreensão das diversas tendências ou manifestações artísticas como atos de autonomia e liberdade de caráter individual. Assim, nada impede que artistas recorram a muitos e diferentes meios e funções nos seus processos criativos e propositivos com o fim de estabelecer um nicho de produção, independente da filiação de seu trabalho a uma ou outra tendência ou corrente.

Clareando um pouco mais o que disse sobre fundamentos plástico/estéticos, me refiro ao aspecto da artesania, como abordei na edição No.3 Vol.3: "*Arte e Artesania*". Cito a pg. 19: a artesania é "*incorporada como processo, proposição ou experimentação. Não é mais apenas um meio para atingir um fim, mas um processo que pode dialogar, amparar, propor ou problematizar várias circunstâncias ou performances criativas sem exigir do artista os domínios e habilidades que a Arte Tradicional exigia*". Nesta linha de raciocínio é possível desenvolver formas e dar funções a elas, isto já aconteceu com a Arte Moderna.

Vilém Flusser, em seu livro "*Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*", reflete sobre dois aspectos que considero essenciais para a compreensão dos Objetos. Primeiro é preciso ressalvar que Flusser fala de Imagem, principalmente de Imagem Fotográfica, mas para falar dela retorna à sua constituição e para isto analisa o Aparelho que a produz. Entende que o aparelho nada mais é do que um *Objeto construído*, ou seja, resultante do diálogo entre Natureza e Cultura como já expus aqui, sendo que tudo o que é apropriado, adaptado, transformado ou construído e se afasta da Natureza é Cultura.

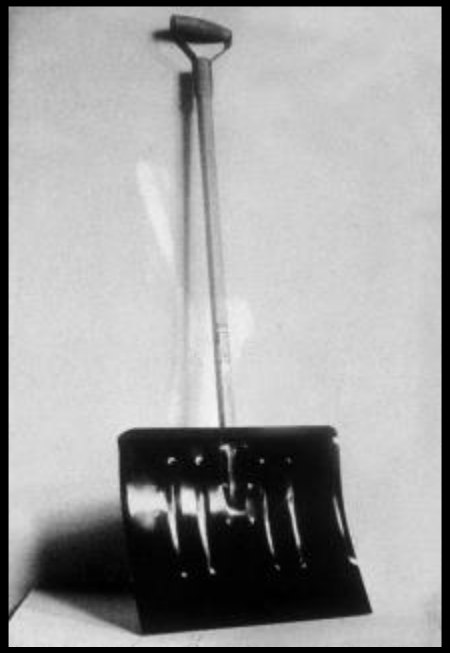
Flusser diz que há dois tipos de Objetos culturais: os que são bens de consumo e os que são usados para produzirem bens de consumo, como no caso instrumentos, ferramentas, aparelhos e máquinas, aqueles que são elaborados como objetos em si e os que são elaborados para produzirem outros objetos. Pode-se concluir, portanto, que a maioria das coisas produzidas materialmente são Objetos, conforme a distinção que usei para abrir este texto. Por que escolhi Flusser para dizer isto? Simplesmente pelo fato de que ele defende a ideia de que os *Objetos* cumprem *Programas*.

Só para explicar, o que ele chama de *Caixa Preta* é o potencial dos aparelhos (ou como estou chamando: Objetos) de não revelarem todo seu potencial, mas de desafiarem o usuário para encontrar novas e outras funções que não são necessariamente as que foram previamente definidas para eles. Usa os conceitos de *Hardware* e *Software* (objeto duro e objeto mole para seguir a tradução literal das palavras), em síntese quer dizer que um *Objeto* contém um *Programa*. Usando esta linha de raciocínio é possível dizer que um machado, por exemplo, é um *objeto* (instrumento ou ferramenta) *programado* para cortar, fragmentar, madeira.

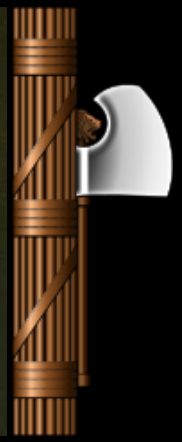
Mas nada impede alguém de alterar tal programa para realizar outras tarefas ou funções originariamente, não previstas. Pode-se recorrer, como exemplo, aos trabalhos de Conceição dos Bugres (Conceição Freitas da Silva 1914-84, artista local – Campo Grande – MS) que o usa para transformar troncos em imagens antropomórficas batizados de Bugres.

Os “Bugres” de Conceição apresentam a rusticidade do corte bruto sobre a madeira, mantendo boa parte da forma original dos troncos dos quais surgiram para dar-lhes a forma final.

O que pretendo dizer é que um instrumento de corte, seja machado, facão ou formão atendem tanto aos desígnios de seu programa original quanto outros programas impostos pelos usuários. No contexto da Arte Visual isto é recorrente e comum subverter funções de objetos para dar-lhes fins estéticos. Man Ray, em 1921, apresentou “*Cadeau*”, um ferro de passar acrescido de pregos transformando-o, supostamente, em “Ferro de rasgar”. Não se pode esquecer Duchamp e alguns *Ready Mades* como uma pá, um secador de garrafas e a roda de bicicleta numa banqueta, todas ressignificações de objetos, originalmente, funcionais.



É inegável a importância dos objetos no contexto da cultura humana, tanto em relação aos aspectos civilizatórios e antropológicos quanto no ambiente da cultura e da Arte Visual, neste contexto há uma extrapolação desta importância na medida em que também atendem ou assumem aspectos conceituais e simbólicos. Os conteúdos simbólicos dos objetos não são inerentes à eles, mas atribuídos pelo contexto cultural em que surgem ou como são considerados. Voltando à ideia do machado, embora seja um instrumento de corte, se torna também um instrumento de combate como uma arma ou ainda um símbolo iconográfico.



A esquerda o machado de ouro Minóico, do segundo milênio a.C, representa a saga de Teseu, cujo instrumento é usado pelo herói para cavar o labirinto e vencer o Minotauro. Ao centro o *fascio littorio* romano, um machado envolto em um feixe de varas de bétula, símbolo de poder e autoridade romana, mais tarde este símbolo foi apropriado pelo partido fascista italiano para compor o seu emblema, acima à direita.

Bem, agora parece estar mais próxima a ideia de reconhecer "*sentidos*" para os objetos e mais próxima também a ideia de "*significação*" pois o conceito de sentido aqui usado não se refere aos sentidos do corpo humano para apreender os fenômenos do mundo natural, mas sim aos processos cognitivos capazes de extrair significados dos objetos. Tais significados podem ser inerentes a eles, como a materialidade ou função para a qual foram criados, como o exemplo do machado cujas funções atribuídas a ele como símbolo ou usos não previstos ampliam sua potencialidade. Em suma, os sentidos são muitos e variados no tempo e no espaço.

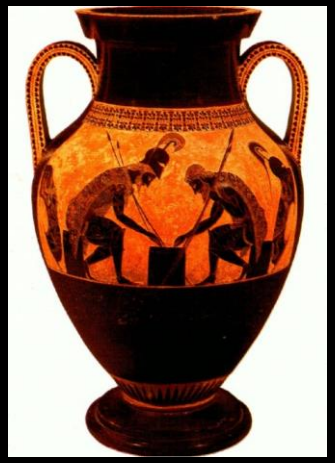
O campo da Arte é um dos mais pródigos na produção de sentidos, ou seja, rico em possibilidades de apropriação, significação, ressignificação, releitura e reinterpretação capazes de subverter os sentidos originais das coisas, como se pode constatar nas obras de Conceição dos Bugres, Man Ray e Duchamp, antes citadas. Sentidos metafóricos, simbólicos, figurados, rituais ou míticos todos eles são modos de significar: A balança da justiça, a espada da lei, a cruz cristã são muitas das representações metafóricas atribuídas aos objetos tornando-os algo que originalmente não eram.

Ao olhar para os Objetos, seja sob o ponto de vista pragmático ou estético, há conexões entre eles. Ora são apenas utilitários, ora são estético-utilitários e ora só estéticos. Para explicar esta colocação, vale a pena eleger algum objeto que possa representar esta afirmação. Escolhi pra isto um “contêiner” tradicional: um recipiente para conter líquido. Pode ser um pote, uma ânfora, uma garrafa ou embalagem para produtos líquidos ou viscosos empregados ao longo da história e que marcaram o percurso artesanal, técnico, tecnológico e estético na produção e difusão de objetos com este fim, especialmente depois da invenção do vidro e do plástico.

Para melhor observar isso, pode-se tomar como exemplo os recipientes de contenção de líquidos. Num primeiro momento, verificamos que a forma destes containers não variaram muito desde as criações originais, cuja inspiração natural parece ser a própria gota d´agua:

As transformações “garrafais” não pararam e a forma da gota d´água foi se modificando para adapta-la a novos produtos, usos, conservação, como também para armazenamento e transporte.

O vidro não foi a primeira opção para a elaboração deste tipo de contêiner, mas a argila modelada e queimada, transformada em terracota e depois em cerâmica, foi um recurso recorrente desde o Neolítico e depois pela indústria.



Embora a forma tenha mudado, a função não mudou e o desenvolvimento de tecnologias de vitrificação e moldagem ampliaram a aparência destes contêineres a ponto de transformá-los em objetos distintos até para ampliar o seu uso em diversos produtos.

Cerâmica, vidro, louça foram os primeiros recursos técnicos até o surgimento de novos materiais como os plásticos termo moldáveis que possibilitam o desenvolvimento de novos formatos, assim se torna possível alterar tanto o formato de gota ou garrafa iniciais para novas concepções visuais inspiradas em novas formas como, por exemplo, da Modernidade. Assim, a inventividade e criatividade Modernas contribuem para o desenvolvimento de uma nova “estética” atribuída aos produtos e objetos que a indústria contemporânea passa a oferecer para “encantar” os olhares e gerar sentidos.

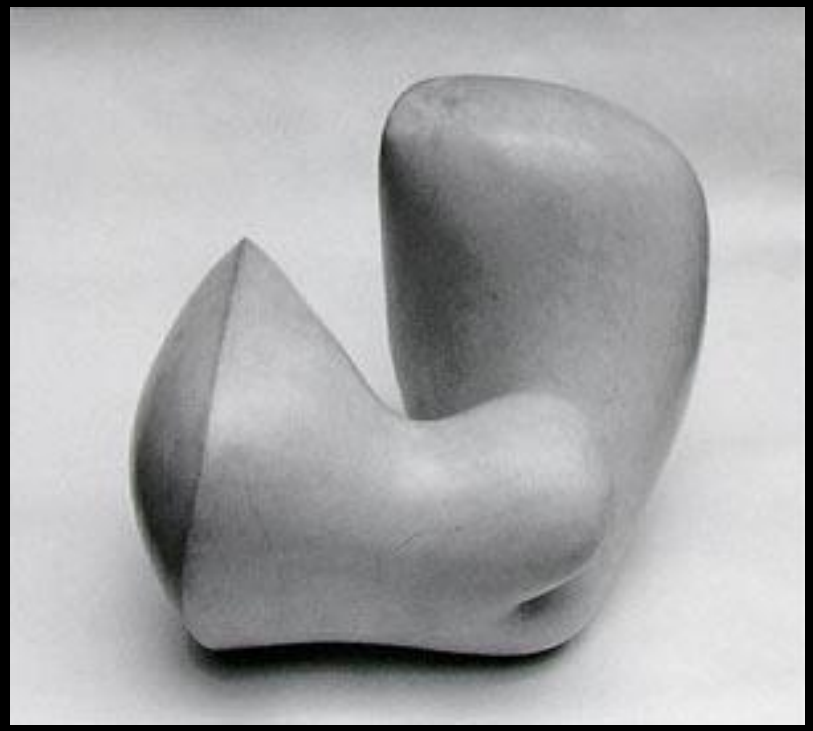
Aqui volto a ideia de dar função às formas, como apontei anteriormente, na pg.14. Uma das características Modernas foi o surgimento de imagens “abstratas”, ou seja aquelas que não são “figurativas” por não fazerem referência ao mundo natural, neste caso, as formas não seguiam mais o padrão naturalista nem recorriam aos modelos do passado, mas buscavam variedade e sínteses visuais. Vários artistas participaram desta transformação, desde o Impressionismo passando pelo Expressionismo, Futurismo, Cubismo, Construtivismo, Neoplasticismo, principalmente os que recorreram à Abstração.

A busca pela chamada *Abstração*, uma “fuga” da concepção naturalista, facilitou a inovação e instaurou novas possibilidades formais a partir dos próprios materiais e soluções plásticas. Um dos bons exemplos desta atitude é *Constantin Brancusi*, escultor romeno que participa da cena Moderna em Paris nos primeiros anos do século XX. Brancusi, em suas primeiras obras, fazia referência à figuração mas, aos poucos, deixou de lado a figuração e investiu na abstração pura mantendo, entretanto, uma certa organicidade formal. Reputo a ele uma boa parte da inventividade que gerou novos formatos de objetos.

Uma de suas obras concebidas sob esta transição de formatos é “O Beijo”, realizada em 1912, na qual a forma é quase um bloco, um paralelepípedo:

Suas obras tendiam à síntese formal e à conversão do figural ao abstrato, nesse conjunto de imagens pode-se perceber a transição entre o aspecto figurativo/natural para o não figurativo/abstrato:

A tendência Brancusiana para a abstração cria formas de caráter orgânico e, na minha opinião, se tornam referência para outras formas e objetos:



Uma de suas obras mais famosa é “Pássaro no Espaço” de 1928. Aqui há duas versões dela: uma em metal e outra em mármore. Uma curiosidade sobre elas é que, quando Brancusi foi participar de uma exposição de Arte Moderna, nos EEUU, a fiscalização alfandegária impediu a entrada das obras alegando que não se tratavam de Obras de Arte, mas sim de objetos de decoração, portando não dispensadas de recolhimento de impostos e só entrariam nesta condição.

Outro escultor que pode ser lembrado também pelo afastamento do figurativo e aproximação com a abstração e organicidade é o inglês Henry Moore:

Nesta linha de raciocínio, não se pode deixar de lembrar do trabalho de Victor Brecheret, modernista brasileiro que também se enquadra nesta categoria de transição entre o figural e o abstrato contribuindo para a mudança de paradigmas entre as formas tradicionais e inovadoras influenciando os novos objetos.

Como disse, a apropriação destas novas concepções formais pela indústria por meio de tecnologias e de materiais contribuíram para renovar as formas dos objetos tomando por base manifestações Abstratas Modernas. Para justificar esta ideia uso exemplos de artistas e objetos cujas semelhanças indicam esta transformação. Basta ver como simples recipientes de cremes, sabonetes e *shampoos* se apropriaram da forma de Obras de Arte Modernistas cujas semelhanças remetem à obras aqui citadas como as Brancusi, Moore e Brecheret, com isto percebe-se a influência moderna na indústria contemporânea na concepção do design de produtos.

Não é difícil associar o “Beijo” de Brancusi ou a escultura de Moore a este conjunto de shampoo e condicionador da Head & Shoulders.

Ou relacionar estas esculturas de Henri Moore às embalagens de perfume do Boticário ou ao conjunto cosmético da Monange?

Seria impossível associar estes produtos às formas escultóricas de Brecheret?

Com a tecnologia e materiais termo moldáveis, foi possível “brincar” com as formas e cores criando objetos “zoomórficos” fantasiosos ou incorporando a elas aspectos afetivos ou “ergonômicos”.

Deyan Sudjic, em seu livro: “A linguagem das coisas”, de 2010, coloca que a Arte é capaz de interferir na aparência das coisas como estimuladores de novos conceitos estéticos, mas ao mesmo tempo, coloca que uma das questões contemporâneas dos objetos é também sua funcionalidade. Neste caso a associação entre forma e material devem ter por base o seu destino, mas também sua aparência e a ergonomia. Neste aspecto as criações da pré-história, como se viu, nas quais a função e o sentido simbólico eram integrados possibilita dizer que a junção entre função e sentido estético continuam sendo comportamentos produtivos na atualidade.

Assim, aspectos do projeto como forma, usabilidade, impacto ambiental, funcionalidade e custos de produção, veiculação e distribuição são elementos que devem ser considerados pela indústria para pensar os novos objetos. A Arte Visual e o Design, por fazerem parte do contexto atual, enfrentam problemas e questões semelhantes na revisão de suas condutas, portanto, os Sentidos dos Objetos estão em constante mutação e o passado talvez seja apenas a memória dos estilos e o foco atual seja a inovação e transformação em busca de nova identidade.

Se há um novo patamar produtivo, seja da Arte ou da Indústria, há também um campo conceitual novo no qual os modos de pensar e produzir objetos, na Arte ou na Indústria, mudaram. Neste sentido tanto pensar na Arte quanto nos aspectos funcionais no Design requerem novas abordagens formais, conceituais, estéticas e também comerciais. Tendências como os do Design Autoral ou da Toy Art, que alia as questões dos brinquedos e do mercado à Arte Visual, são caminhos que contradizem o habitual e o convencional. O mundo não é o mesmo e os sentidos das coisas também não são.

Entre o machado pré-histórico que consistia apenas numa pedra conectada a uma haste de madeira e a capacidade de um Robô para cortar, modelar, processar materiais e construir objetos, comandado por um sistema complexo de números e letras residentes num programa de computador comprova tais mudanças. Outras estão por vir, pelo bem ou pelo mal, é necessário continuar pensando que os sentidos das coisas, por mais simples ou complicadas que sejam, revelam sempre as essências humanas na busca das transformações, pois *Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma...*