



I S B N 9 7 8 - 6 5 - 5 5 5 0 - 0 3 7 - 0

fronteiras do design

[entre] outros possíveis

Nº I 2 → 4

Org.ª
Kátia Medeiros de Araújo,
Gentil Porto Filho & Virginia Pereira Cavalcanti

Autores»

Bruna Rafaella Ferrer de Moraes & Gentil Porto Filho -
Renata Santana & Oriana Duarte - Alexandre. F. Silva &
Simone Barros - Jaíne Cintra & Paulo Cunha -
Larissa Fernanda de Barros Mota & Kátia Medeiros
de Araújo - Antônio Henrique Silva Nogueira & Theska
Laila de Freitas Soares - Amilton José Vieira de
Arruda - Patricia Amorim & Virginia Cavalcanti

Blucher Open Access

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(CIP) Angélica Ilacqua CRB-8/7057

[Entre] outros possíveis [livro eletrônico]
organizado por Katia Medeiros de Araujo, Gentil Porto
Filho, Virginia Pereira Cavalcanti. - São Paulo :
Blucher, 2020.
48,5Mb ; PDF (Fronteiras do Design)

Bibliografia

ISBN 978-65-5550-037-0 (e-book)
ISBN 978-65-5550-038-7 (impresso)

1. Desenho industrial - Ensaio I. Araujo, Katia
Medeiros de II. Porto Filho, Gentil III. Cavalcanti,
Virginia Pereira

CDD745.2 / 20-4102

Índices para catálogo sistemático: 1. Design - Ensaio

apoio



incentivo



realização

PPGDesign
Programa
de Pós-Graduação
em Design

dDESIGN
Departamento
de Design





I S B N 9 7 8 - 6 5 - 5 5 5 0 - 0 3 7 - 0

fronteiras do design

[entre] outros possíveis

Nº I 2 → 4

Org. »
Kátia Medeiros de Araújo,
Gentil Porto Filho & Virginia Pereira Cavalcanti

Autores»

Bruna Rafaella Ferrer de Moraes & Gentil Porto Filho -
Renata Santana & Oriana Duarte - Alexandre. F. Silva &
Simone Barros - Jaíne Cintra & Paulo Cunha -
Larissa Fernanda de Barros Mota & Kátia Medeiros
de Araújo - Antônio Henrique Silva Nogueira & Theska
Laila de Freitas Soares - Amilton José Vieira de
Arruda - Patricia Amorim & Virginia Cavalcanti

Blucher Open Access

equipe.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO — UFPE

Reitor

Alfredo Macedo Gomes

Vice-Reitor

Moacyr Cunha de Araújo Filho

Pró-Reitoria de Pós-Graduação

Carol Virginia Góis Leandro

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura

Oussama Naouar

Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação

Pedro Valadão Carelli

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO — CAC

Diretor

Murilo Artur Araújo da Silveira

Vice-diretor

Luiz Francisco Buarque de Lacerda Júnior

DEPARTAMENTO DE DESIGN — dDESIGN

Chefe

Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Vice-Chefe

Leonardo Augusto Gomez Castillo

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN - PPGDesign

Coordenadora

Virginia Pereira Cavalcanti

Vice-Coordenadora

Kátia Medeiros de Araújo

ORGANIZAÇÃO DA SÉRIE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

Profa. Dra. Kátia Medeiros de Araújo - UFPE/PE

ORGANIZAÇÃO DO LIVRO

Profa. Dra. Kátia Medeiros de Araújo - UFPE/PE

Prof. Dr. Gentil Porto Filho - UFPE/PE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

COMITÊ CIENTÍFICO

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFPE/PE

Prof. Dr. Gentil Porto Filho - UFPE/PE

Profa. Dra. Germannya D`Garcia Araújo Silva - UFPE/PE

Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins - UFPE/PE

Profa. Dra. Kátia Medeiros de Araújo - UFPE/PE

Prof. Dr. Lourival Costa Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. Ney Brito Dantas - UFPE/PE

Profa. Dra. Solange Galvão Coutinho - UFPE/PE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

Prof. Dr. Walter Franklin Marques Correia - UFPE/PE

CONSELHO EDITORIAL

Prof. Dr. Amilton José Vieira de Arruda - UFPE/PE

Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves - UFPE/PE

Prof. Dr. Antônio Bernardo Providência - UMinho/Portugal

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

Profa. Dra. Carla Galvão Spinillo - UFPR/PR

Profa. Dra. Carla Martins Cipolla - UFRJ/PE

Prof. Dr. Eugenio Andrés Díaz Merino – UFSC/PE

Prof. Dr. Fábio Ferreira da Costa Campos - UFPE/PE

Prof. Dr. Filipe Calegario - UFPE/PE

Prof. Dr. Gentil Porto Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. Geber Ramalho - UFPE/PE

Profa. Dra. Germannya D`Garcia Araújo Silva - UFPE/PE

Profa. Dra. Gleice Azambuja Elali - UFRN/RN

Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins - UFPE/PE

Prof. Dr. Hans da Nóbrega Waechter - UFPE/PE

Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão - UFPE/PE

Prof. Dr. João Marcelo Xavier Natario Teixeira - UFPE/PE

Profa. Dra. Kátia Medeiros de Araújo - UFPE/PE

Profa. Dra. Laura Bezerra Martins - UFPE/PE

Prof. Dr. Leonardo Augusto Gómez Castilho - UFPE/PE

Prof. Dr. Luís Carlos Paschoarelli - UNESP/SP

Prof. Dr. Lourival Costa Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. Marcelo Márcio Soares – UFPE/PE

Profa. Dra. Maria Alice Vasconcelos Rocha – UFPE/PE

Profa. Dra. Maria Cecília Loschiavo dos Santos - USP/PE

Profa. Dra. Maria Grazia Cribari Cardoso - UFRPE/PE

Profa. Dra. Monica Cristina de Moura - UNESP/SP

Prof. Dr. Ney Brito Dantas - UFPE/PE

Profa. Dra. Oriana Maria Duarte de Araújo - UFPE/PE

Prof. Dr. Orlando Franco Maneschy - UFPA/PA

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho - UFPE/PE

Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha - UFMA/MA

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello – UFPE/PE

Profa. Dra. Simone Grace Barros - UFPE/PE

Profa. Dra. Solange Galvão Coutinho - UFPE/PE

Prof. Dr. Vilma Maria Villarouco dos Santos - UFPE/PE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

Prof. Dr. Walter Franklin Marques Correia - UFPE/PE

PROJETO GRÁFICO

Pedro Alb Xavier

fronteiras do design. [entre] outros possíveis
Org. → Kátia Medeiros de Araújo, Gentil Porto Filho & Virginia Pereira Cavalcanti

6_apresentação.

20_prefácio.

26_capítulos.

214_autores.

sumário.

28

**SITUAÇÕES EMERGENTES: PROCESSOS
SITUACIONISTAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA DO RECIFE**

Bruna Rafaella Ferrer de Moraes — UFPE

Gentil Porto Filho — UFPE

50

VELHEZ: O BOM ENCONTRO ENTRE VIDA E ARTE

Renata Santana — UFPE

Oriana Duarte — UFPE

78

**CORPO E ESTÉTICA: IMERSÃO EM UM ROLÊZINHO
DO PASSINHO DOS MALOKA NO RECIFE**

Alexandre. F. Silva — UFPE

Simone Barros — UFPE

100

**A REPRESENTAÇÃO DO NORDESTE NAS ABERTURAS
DE TELENOVELAS: O CASO DE *TIETA* (1989)**

Jaíne Cintra — UFPE

Paulo Cunha — UFPE

124

**ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO: UMA CRÍTICA
GENÉTICA DO DESIGN DE SUPERFÍCIE TÊXTIL**

Larissa Fernanda de Barros Mota — UFPE

Kátia Medeiros de Araújo — UFPE

154

**A MIMESE COMO FERRAMENTA CRIATIVA
EM PROJETOS BIOINSPIRADOS**

Antônio Henrique Silva Nogueira — UFPE

Theska Laila de Freitas Soares — UFPE

Amilton José Vieira de Arruda — UFPE

182

**A DIFUSÃO DOS FUNDAMENTOS MODERNOS
DA ARQUITETURA E DO DESIGN NO BRASIL
E NA ARGENTINA (1920–1930):
DOS BAUHAUSIANOS A LE CORBUSIER**

Patricia Amorim — ESPM SP

Virginia Cavalcanti — UFPE

Desde 1972 a área de Design está presente na Universidade Federal de Pernambuco. No entanto, o Departamento de Design [dDESIGN] foi criado apenas em 1997, sendo o seu grupo de professores oriundos dos departamentos de Desenho e de Teoria da Arte e Expressão Artística do Centro de Artes e Comunicação. Tais departamentos foram, no passado, responsáveis pelos cursos de Desenho Industrial e suas habilitações em Programação Visual e Projeto do Produto.

Atendendo à imensa demanda e, enfim, reunindo condições de maturidade do corpo docente, produção acadêmica e infraestrutura, foi criado em 2004 o Programa de Pós-graduação em Design da UFPE [PPGDesign UFPE] com o curso de Mestrado Acadêmico em Design *stricto sensu*, o terceiro no Brasil. Junto às especializações *lato sensu* em Design da Informação e em Ergonomia, o

Mestrado Acadêmico em Design da UFPE passou a formar pesquisadores capacitados à docência nas instituições de ensino superior que à época surgiam no Norte e Nordeste do país. Já o curso de Doutorado, foi criado em 2010 como decorrência natural da qualidade do curso de Mestrado e da expansão das atividades de pesquisa potencializadas pelo programa no dDesign.

Tendo como principal objetivo propiciar a formação de pesquisadores e docentes de alto padrão intelectual e, assim, contribuir para a produção de conhecimento científico na área do Design com vistas ao desenvolvimento tecnológico, econômico, artístico e ambiental, com resultados humanísticos para a vida em sociedade e impactos positivos em contextos organizacionais, o PPGDesign UFPE está entre os pioneiros na pesquisa no campo, tendo sido um dos

primeiros ofertados em uma Universidade Federal no Brasil.

O PPGDesign UFPE tem no Planejamento e Contextualização de Artefatos sua área macro de concentração, abrangendo a abordagem crítica, o projeto propriamente dito e o uso de produtos e sistemas. Está atualmente estruturado em quatro linhas de pesquisa. A linha Design da Informação [DI] produz pesquisas com ênfase sobre artefatos gráficos e informacionais, registros da memória gráfica brasileira e suas relações com gênero e moda; a linha Design, Cultura e Artes [DCA] desenvolve pesquisas que abordam, com perspectiva crítica e criativa, o universo material e simbólico do design e dos artefatos, quanto aos aspectos sociais, culturais, artísticos e comunicacionais; a linha Design de Artefatos Digitais [DAD] faz interface com a tecnologia da informação e sistemas tecnológicos; e a linha Design, Ergonomia

e Tecnologia [DET] pesquisa sobre aspectos físicos, cognitivos, emocionais, sociais, organizacionais, ambientais e de materiais envolvidos no processo de design.

O Programa apresenta vocação interdisciplinar quanto às teorias, métodos e práticas acadêmicas adotadas. Assim, a interface do Design com diferentes disciplinas e campos do conhecimento — como psicologia, antropologia, teorias da arte, semiótica, semiologia, teorias dos sistemas de informação e ciência dos materiais — integram as pesquisas do programa, resultando em considerável diversidade de abordagens teóricas e metodológicas, além de amplitude quanto às temáticas abraçadas.

Além das disciplinas obrigatórias para cada um dos cursos – Mestrado e Doutorado – o Programa oferece aos estudantes disciplinas eletivas diversas em cada uma das linhas de pesquisa. Os projetos de pesquisa

e o corpo de professores (atualmente 26) estão alinhados com as especificidades temáticas e teóricas das citadas linhas.

Em virtude da valorização do diálogo interdisciplinar, a cada discente do Programa, vinculado sempre a uma das linhas de pesquisa, é oportunizado transitar entre diferentes abordagens do Design e obter uma formação flexível e permeável às diversas proposições teórico-metodológicas apresentadas no Programa.

O propósito está na formação de pesquisadores e profissionais também aptos ao ensino universitário, além de cidadãos capazes de vincular suas práticas às realidades concretas, contemplando as demandas de pessoas, dos coletivos e da sociedade mais ampla por Design, no âmbito local, nacional e internacional.

Desde sua criação, o PPGDesign UFPE tem investido na qualificação permanente de seu corpo docente, no aumento da produção científica e na formação dos seus egressos. Os esforços têm gerado resultados visíveis, o que pode ser constatado através da qualidade e diversidade dos quadros formados e suas produções, disseminados pelo país e atuando como profissionais, professores e pesquisadores. O programa também tem ampliado sua inserção internacional por meio da formalização de novos convênios com diversos países da Comunidade Europeia, da América do Norte e América Latina.

FRONTEIRAS DO DESIGN

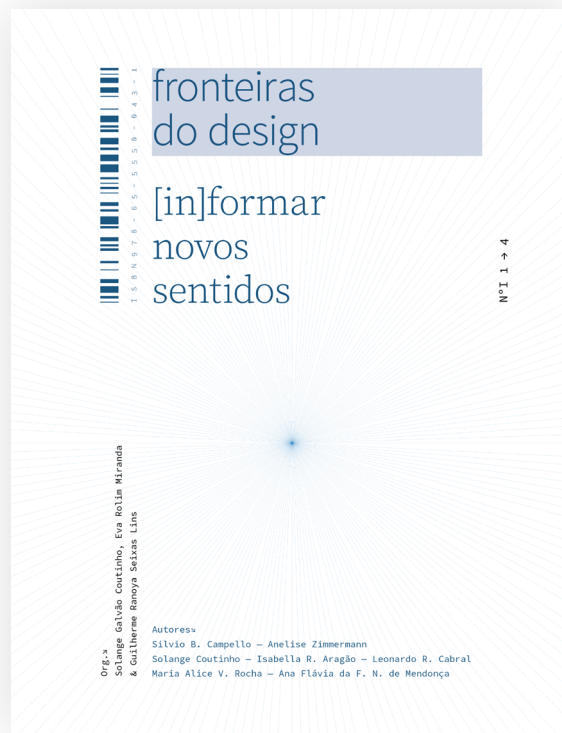
Nesta primeira coletânea, a Série Fronteiras do Design objetivou apresentar à comunidade acadêmica um extrato atual do conhecimento produzido no PPGDesign UFPE, no âmbito de seus cursos de Mestrado e Doutorado.

Sua principal característica é a expressão da potencialidade envolvida no diálogo do design com diferentes campos do conhecimento, perspectiva priorizada nas quatro linhas de pesquisa e possibilitada pela diversidade de formação acadêmica e profissional dos seus docentes. Os trabalhos expressam também o valor que é conferido pelos autores à articulação entre a pesquisa e o ensino com a extensão. Os textos resultaram, em sua maioria, de parceria entre docente e discentes ou egressos.

A própria denominação da Série – Fronteiras do Design – traduz a relação dialógica que o Design estabelece com outros saberes acadêmicos e não acadêmicos. O conjunto de trabalhos evidencia o estabelecimento de novos diálogos, que conferem abrangência e originalidade às temáticas das pesquisas desenvolvidas no Programa.

→

[in]formar
novos
sentidos
[entre]
outros
possíveis
[bem]
além
do digital
ergonomia
e tecnologia
[em foco]



No **Livro Fronteiras do Design: [in]formar novos sentidos**, integrada por autores da linha Design da Informação, o capítulo **SINCRONIZAÇÃO ENTRE MOTION GRAPHIC DE VIDEOCLIPES E TONS GRAVES: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO DE DESIGN DIRECIONADO PARA O PÚBLICO SURDO CONGÊNITO** de autoria de Leonardo Rodrigues Cabral, Isabella Ribeiro Aragão e Thiago Soares (UFPE), trata o videoclipe como um artefato audiovisual inerente ao mercado fonográfico que serve de suporte à divulgação comercial de artistas, ditando estilos e comportamentos. O trabalho destaca princípios importantes do design da informação, como a organização de dados e a preocupação com as especificidades dos usuários, objetivando contribuir na reflexão em torno da produção e planejamento de videoclipes mais acessíveis, especialmente, quanto à representação visual dos dados sonoros das músicas, tendo em mente atender também o público surdo.

Como indício da abrangência dos temas abordados pela citada linha, o segundo capítulo, intitulado **DESIGN DA INFORMAÇÃO E O REGISTRO DE UMA TÉCNICA TÊXTIL: A RENDA RENASCENÇA**, Ana Flávia

Figura 1.
Capa da linha de
Design da Informação.

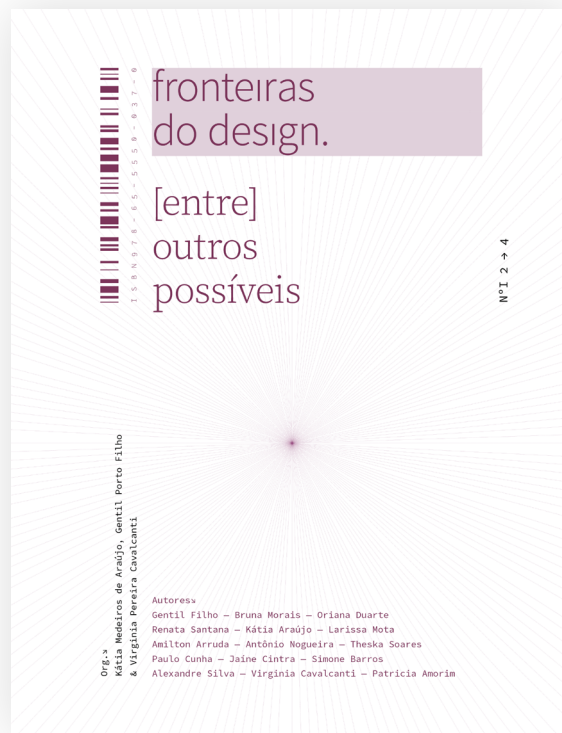
da Fonte Netto de Mendonça e Maria Alice Vasconcelos Rocha (UFRPE/UFPE) apresentam a perspectiva do design da informação sobre o fazer artesanal, ao representarem graficamente o passo a passo da construção têxtil dos pontos da renda renascença produzida atualmente, no município de Poção, no Agreste de Pernambuco. O estudo considera a representação imagética dos movimentos de agulha e linha, objetivando contribuir para que este conhecimento artesanal fique registrado e não se perca com o passar do tempo e futuras mudanças econômicas e sociais.

Na sequência, o capítulo intitulado DO DESENHO CONCEITUAL AO PICTÓRICO: EXPERIÊNCIAS E REFLEXÕES NO ENSINO DO DESENHO NA FORMAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO, Anelise Zimmermann (UDESC) e Sólange Coutinho (UFPE), a ênfase recai sobre os currículos de cursos de design gráfico no

Brasil e sobre como o desenho vem sendo tratado como conteúdo, expandindo as reflexões para outro tipo de desenho, além do tradicionalmente referenciado, e seu papel fundamental como um meio de compreensão, análise, conceituação e resolução de problemas de projeto, em atividades criativas individuais ou coletivas.

E por fim, no capítulo Opinião: O QUE PESQUISAR NO DESIGN DA INFORMAÇÃO PARA CHEGAR AO SÉCULO XXII, o Professor Silvio Barreto Campello (UFPE) traz reflexões em resposta ao tema proposto pela diretoria da SBDI em sua última conferência: Perspectivas da Pesquisa em Design diante da Crise Mundial de Saúde, e propõe um série de questionamentos importantes sobre o papel da pesquisa em design na contemporaneidade.

→



O **Livro Fronteiras do Design: [entre] outros possíveis**, estende o limite do Design com capítulos como SITUAÇÕES EMERGENTES: PROCESSOS SITUACIONISTAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA, no qual Bruna Moraes e Gentil Filho (UFPE) abordam projetos artísticos a partir da noção de situação construída, no sentido de contribuir não apenas para uma crítica da arte institucionalizada, mas para a própria subversão da vida cotidiana. A Internacional Situacionista (IS), foi um grupo com pretensões revolucionárias formado por poetas, arquitetos, artistas visuais, cineastas, ativistas e pensadores, que atuou entre os anos de 1957 e 1972.

Na mesma linha de abordagem, no capítulo VELHEZ: O BOM ENCONTRO ENTRE VIDA E ARTE, Renata Santana e Oriana Duarte (UFPE) tratam da temática da velhice e do envelhecimento à luz das discussões a respeito da potência da velhice como uma estética da existência, tomando como base as reflexões de Silvana Tótora no que tange, sobretudo, à ética dos afetos como um modo de se contrapor aos modelos de velhice e de envelhecer normatizados pela sociedade e pela cultura na contemporaneidade.

Figura 2.
Capa da linha de Design,
Tecnologia e Cultura.

Em **CORPO E ESTÉTICA: IMERSÃO EM UM ROLÊZINHO DO PASSINHO DOS MALOKA NO RECIFE**, Alexandre Silva e Simone Barros (UFPE) se lançam a uma imersão aos elementos estéticos, componentes típicos e elementares para a exteriorização de práticas culturais singulares no corpo no baile da Tauá. A estética e o corpo são entendidos como dispositivos para construção de identidade e pertencimento aos espaços urbanos, às trocas e à comunicação, tanto verbal quanto corpórea da cultura periférica.

A dimensão da comunicação visual como aspecto cultural é também explorada no capítulo **A REPRESENTAÇÃO DO NORDESTE NAS ABERTURAS DE TELENOVELAS: O CASO DE TIETA** (1989), no qual Jaíne Cintra e Paulo Cunha (UFPE) dissecam a potencialidade do design quanto à disseminação de conceitos e ideias sobre povos ou indivíduos, enfatizando a construção de imagens a partir das aberturas de telenovelas da TV Globo, tendo *Tieta* (1989) como obra analisada.

Estabelecendo outras interseções, no capítulo **ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO: UMA CRÍTICA GENÉTICA DO DESIGN DE SUPERFÍCIE TÊXTIL**, Larissa Mota e Kátia Araújo (UFPE) investigam a criação entre profissionais de design de superfície têxtil para vestuário atuantes no Polo de Confecções do Agreste de Pernambuco em 2016 e 2017, considerando a influência da complexa dinâmica sociocultural e econômica da região sobre a atividade de criação de estamparia, universo no qual se vivencia atualmente a era da informação de modo totalmente instaurado – com a globalização

das ferramentas facilitadoras do design e uma forte tendência à abordagem digital de certas tarefas anteriormente solucionadas com recursos manuais.

No capítulo **A MIMESE COMO FERRAMENTA CRIATIVA EM PROJETOS BIOINSPIRADOS**, Antônio Henrique Silva Nogueira, Theska Laila de Freitas Soares e Amilton José Vieira de Arruda (UFPE) discutem a relação dos métodos criativos e a mimese no Design, abordando a atividade projetual enquanto processo de criação que envolve entender a capacidade humana de solucionar problemas, criar conceitos e fazer associações, distinções e desvios, tendo por base as formas encontradas na natureza.

O fechamento retoma uma passagem da história do campo cultural do Design. No capítulo **A DIFUSÃO DOS FUNDAMENTOS MODERNOS DA ARQUITETURA E DO DESIGN NO BRASIL E NA ARGENTINA (1920–1930): DOS BAUHAUSIANOS A LE CORBUSIER**, Patricia Amorim (ESPM) e Virginia Cavalcanti (UFPE) sublinham, através de instantâneos das trajetória dos bauhausianos Alexander Büddeus, Alexander Altberg, Grete Stern e Horacio Coppola, bem como de Le Corbusier, Pietro Maria Bardi, Gregori Warchavchik e Wladimiro Acosta, a contribuição desses imigrantes, na condição de residentes ou visitantes, no desabrochar da corrente modernista no Brasil e na Argentina, por meio da concepção e do desenvolvimento de projetos de caráter inovador nas cidades de Buenos Aires, São Paulo e Rio de Janeiro.

→



O **Livro Fronteiras do Design: [bem] além do digital**, dialoga com o universo digital no capítulo MARCA MUTANTE JOGÁVEL: UMA ANÁLISE DAS MUTAÇÕES DA MARCA GOOGLE DE 2015, de autoria de Breno Carvalho e André Neves (UFPE), discutindo como as plataformas digitais do século XXI impulsionaram o desenvolvimento de novas configurações dinâmicas nas identidades visuais das empresas, mais conhecidas por mutações de marcas.

No capítulo PROTOCOLO PARA ANTECIPAÇÃO DE OPORTUNIDADES PARA ADOÇÃO DE SISTEMAS DE PRODUTO-SERVIÇO (PSS) A PARTIR DO ESTUDO DAS EXPECTATIVAS DO USUÁRIO: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A ADOÇÃO DE PSS DE MORADIA EM RECIFE, César Cavalcanti e Leonardo Castillo (UFPE) abordam um dos grandes desafios do processo de design de serviços na contemporaneidade, buscando entender melhor como propostas de inovação de sistemas de produto-serviço são aceitas pela sociedade e como é possível antecipar barreiras e oportunidades para aumentar sua chance de difusão, a partir da habilidade de navegar no ambiente de complexidade da relação entre pessoas e o mundo ao redor.

Figura 3.
Capa da linha de Design
de Artefatos Digitais.

No capítulo CONVERSAS DIFÍCEIS: FUNDAMENTOS PARA O DESIGN DE JORNADAS EMPÁTICAS, Filipe Artur Honorato e Ney Brito Dantas (UFPE) apresentam os fundamentos para o design de jornadas empáticas que apoiem a experiência de conversação difícil, num futuro em que a experiência possa ser mediada por assistentes cognitivos digitais com ajuda da computação cognitiva.

No capítulo METÁFORAS CORPÓREAS E DESIGN: ESTUDOS PARA FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO EM INTERFACES DIGITAIS, Pedro Alessio (UFPE) traz um estudo sobre o modelo cognitivo dito corpóreo e suas possíveis interações com as práticas criativas do Design e como ele está sendo adotado pela comunidade de HCI, analisando algumas tarefas realizadas em ambientes digitais heterogêneos e as pesquisas que investigam os meios de traduzir os mecanismos cognitivos em métodos de criar significados.

No último capítulo DUMM – DESIGN USAGE MATURITY MODEL – AVALIANDO O GRAU DE UTILIZAÇÃO DO DESIGN EM EMPRESAS DE MÉDIO E GRANDE PORTE, Ana Cristina Crispiniano Garcia, Walter Franklin Marques Correia e Hermano Perrelli de Moura (UFPE) demonstram o modelo DUMM, modelo de maturidade para avaliar o uso do design em empresas de médio e grande porte tomando como base cinco grandes áreas do conhecimento: criatividade, inovação, foco no usuário, vantagem competitiva e gestão organizacional.

→



O Livro **Fronteiras do Design: ergonomia e tecnologia [em foco]**, estende a abordagem da ergonomia para a tecnologia em A QUALIDADE PERCEBIDA DOS PRODUTOS FABRICADOS POR IMPRESSÃO 3D FDM (FUSED DEPOSITION MODELING): UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA COM ÊNFASE NA SATISFAÇÃO DO USUÁRIO FINAL, capítulo no qual José Ignacio Sánchez e Germannya D`Garcia Araújo (UFPE) tratam da fabricação aditiva, com um levantamento do estado da arte sobre a relação entre a qualidade percebida de produtos fabricados por adição e satisfação do usuário final. A perspectiva é de propor diretrizes para avaliação da qualidade visual e háptica percebida de produtos utilitários fabricados por impressão 3D FDM (fused deposition modeling) em espaços de abertos de fabricação do tipo Fab Labs.

No capítulo ADAPTAÇÕES DE LÁPIS PARA USUÁRIOS COM SEQUELA DE PARALISIA CEREBRAL DISCINÉTICA: UM ESTUDO DE USABILIDADE DO PRODUTO, Juliana Fonsêca, Patrícia Barroso e Laura Martins (UFPE), apresentam um modelo de avaliação de usabilidade para seleção e projeto de adaptações de lápis para crianças

Figura 4.
Capa da linha
de Ergonomia.

e adolescentes com paralisia cerebral discinética. Um estudo de usabilidade que contemplou 2 canetas com diâmetros diferentes e 5 adaptações de lápis comercializadas no Brasil, com 5 usuários (crianças e adolescentes com paralisia cerebral discinética), em contexto laboratorial.

No capítulo A QUALIDADE ATRAENTE PERCEBIDA EM LOJAS DE CENTROS DE COMPRAS, Cintia Amorim e Lourival Costa (UFPE), descrevem os principais resultados da pesquisa, que teve como objetivo prover informações empíricas sobre a qualidade atraente percebida em cenas de lojas de centros de compras de confecções do Nordeste do Brasil, considerando qualidade atraente percebida como uma construção psicológica que envolve julgamentos subjetivos com referências primárias para os ambientes ou para os sentimentos das pessoas sobre os ambientes avaliados.

No último capítulo, HEDÔNICO: O PROJETO ERGONÔMICO AFETIVO DE PRODUTOS E SISTEMAS, Ana Carol de França e Vilma Villarouco (UFPE) buscam esclarecer em que medida a hedonomia apresenta pontos comuns com a ergonomia e, assim, estimular a discussão sobre as principais características do design hedônico, de modo a torná-lo uma referência para o desenvolvimento teórico-conceitual, científico e tecnológico.

→

Os quatro livros que compõem esta primeira edição da série Fronteiras do Design propõe ao leitor atentar sobre possíveis relações inter e transdisciplinares no campo do Design. É sob essa perspectiva que se apresenta a contribuição do PPGDesign UFPE para a consolidação da pesquisa científica e acadêmica e, sobretudo, para o fortalecimento do campo como veículo para o avanço e disseminação da ciência e tecnologia no País.

É justo reconhecer a importância do recurso do Programa de Apoio à Pós-Graduação (PROAP) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que contribuiu para a viabilizar a realização da Série.

Aos leitores — professores, pesquisadores, estudantes, profissionais — convidamos a se deixarem seduzir pelas temáticas que mais lhes interessam e intencionamos que, de alguma forma, esses escritos possam contribuir para a construção do conhecimento em Design.

Boa Leitura!

Dado o objetivo de lidar com a dimensão cultural das práticas do design, os capítulos que compõem o volume **Fronteiras do Design: [entre] outros possíveis** adentram por um universo de conhecimentos realmente de fronteira, abordando o que frequentemente escapa às reflexões tradicionais e dando destaque ao circunstancial que permeia a práxis e o pensamento deste campo, envolvendo a sociedade, as pessoas, os artefatos e os espaços construídos, assim como os modos de concebê-los, produzi-los e de experienciá-los. Expressam, portanto, um esforço autocrítico quanto ao fazer do design e aos seus pressupostos tradicionais, esses, via de regra, constituídos a partir da perspectiva de integração ao ideário moderno ocidental no qual tanto o indivíduo quanto o coletivo aparecem desfocados em nome de um padrão normativo. O conjunto de trabalhos que

se seguem, ao contrário, priorizam fenômenos que escapam a uma planificação racionalista mais estrita e também ao próprio escrutínio da escrita da história do design.

Alguns capítulos presentes na coletânea revelam rotas de escape, possibilidades ampliadoras do olhar sobre as coisas, possibilidades subversivas, suscitadas por vivências mediadas pelos artefatos, seja na intimidade ou no espaço público. Abordam experiências questionadoras quanto aos estereótipos que rondam o fazer do design, facultadas a quem possa perscrutá-las. Essas rotas são fortemente alçadas nas análises dos capítulos SITUAÇÕES EMERGENTES: PROCESSOS SITUACIONISTAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA DO RECIFE, Bruna Morais e Gentil Porto Filho (UFPE) e VELHEZ: O BOM ENCONTRO ENTRE VIDA E ARTE, Renata Santana e Oriana Duarte (UFPE), que cotejam, ambos, a dimensão poética e situações criadoras que apontam novos valores a partir das experiências das pessoas para com o mundo ao redor. Por sua vez, em CORPO E ESTÉTICA: IMERSÃO EM UM ROLÊZINHO DO PASSINHO DOS MALOKA NO RECIFE, Alexandre Silva e Simone Barros (UFPE) se lançam a uma imersão aos elementos estéticos singulares na expressão de práticas culturais através do corpo entre participantes do baile da Tauá, que ocorre na

comunidade de Peixinhos, em Olinda/PE.

Outros capítulos apontam o desvelamento do perverso, a dimensão anti-humana da máquina produtiva ocidental, que passa silenciosamente a compor a agenda dos processos sistêmicos e construções formais hegemônicas - esses que sustentam a precarização dos trabalhos, inclusive o trabalho dos designers, e a manipulação de seus públicos, sobretudo quanto às práticas de consumo, na direção dos interesses do capitalismo mais recente.

O perverso, que é sistematicamente gestado, seja nas brechas, pela disfuncionalidade, seja no planejamento original das materialidades modernas, nos afeta principalmente do ponto de vista das ideias, alimentando a sociedade com um imaginário de estereótipos supostamente consensuais, supostamente integradores e capazes de

dirimir as distâncias entre classes e promover equidade de gênero, raça e etária. Este ponto de vista atravessa, embora não esgote, as abordagens dos capítulos A REPRESENTAÇÃO DO NORDESTE NAS ABERTURAS DE TELENOVELAS: O CASO DE *TIETA* (1989), de autoria de Jaíne Cintra e Paulo Cunha (UFPE); e ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO: UMA CRÍTICA GENÉTICA DO DESIGN DE SUPERFÍCIE TÊXTIL, Larissa Mota e Kátia Araújo (UFPE). Nas duas elaborações, a perspectiva autocrítica se apresenta através da compreensão desconstrutiva dos fenômenos abordados, que leva à necessidade de repensar as práticas do design em novas bases, a partir do desvelamento do que está oculto, o ente cuja face não foi possível divisar no delineamento inicial da utopia moderna.

Dando relevo a aspectos que são minimizados nas abordagens atuais, respectivamente, relativos à temática da metodologia projetual e à construção social do pensamento do design, segue-se o capítulo A MIMESE COMO FERRAMENTA CRIATIVA EM PROJETOS BIOINSPIRADOS, no qual Antônio Nogueira, Theska Laila Soares e Amilton Arruda (UFPE) recuperam a visão de criação integrada à natureza, perspectiva presente entre as metodologias projetuais tradicionais, entretanto ofuscada entre as abordagens correntes. Por sua vez, no capítulo A DIFUSÃO DOS FUNDAMENTOS MODERNOS DA ARQUITETURA E DO DESIGN NO BRASIL E NA ARGENTINA (1920–1930): DOS BAUHAUSIANOS A LE CORBUSIER, de autoria de Patrícia Amorim (ESPM SP) e Virginia Cavalcanti (UFPE), as autoras alargam

o registro e discussão da história do design moderno, destacando projetos de caráter inovador no contexto da América Latina.

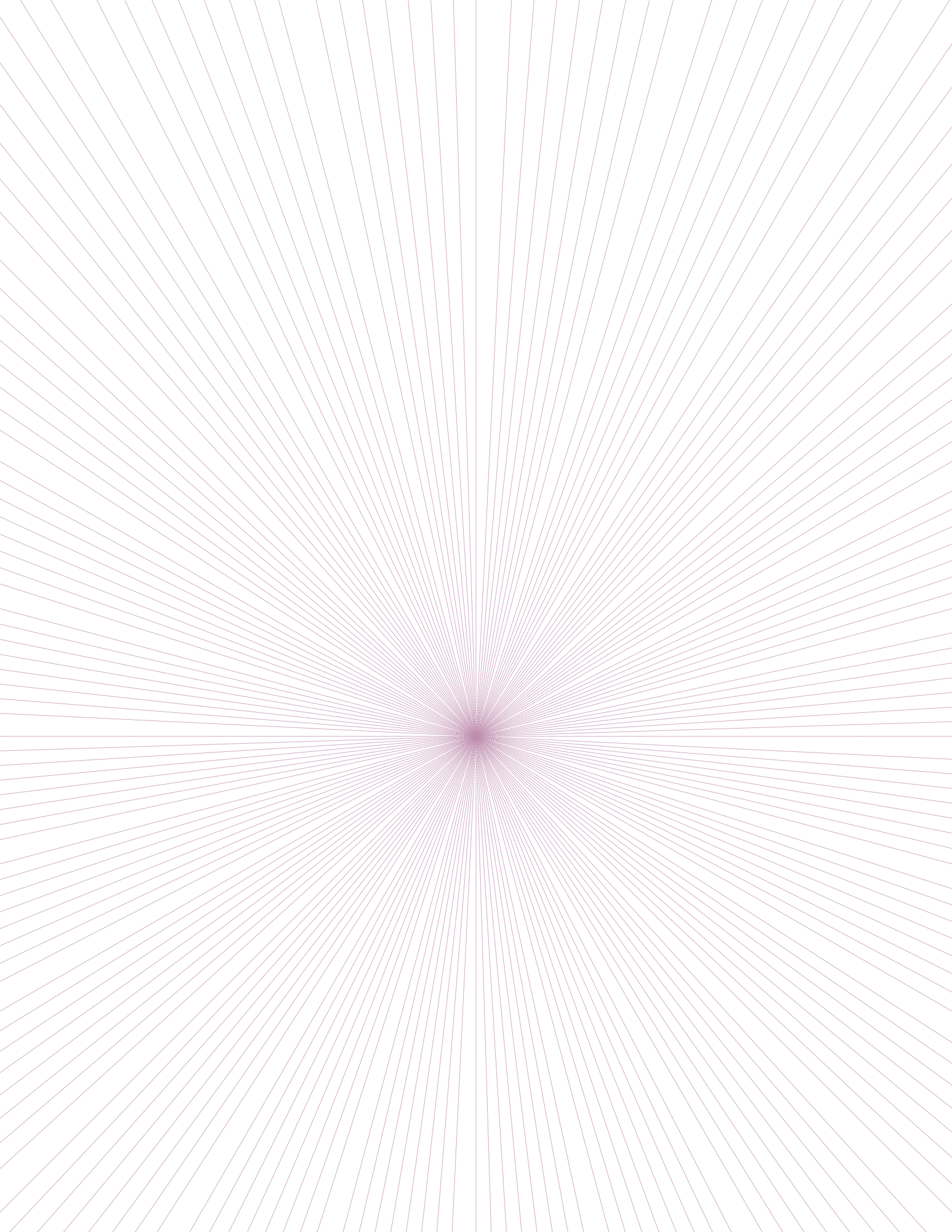
Enfim, pode-se afirmar que em seu conjunto, os trabalhos tratam de revisitar com novo olhar, problemáticas recentes (ou reemergentes), que dizem respeito ao design no seu trato com os indivíduos e com a sociedade. São também significativos de certos deslocamentos quanto aos diálogos teóricos atuais do campo que, objetivando alçar mais plenamente as preocupações com o ser humano, e não desdenhando sua dimensão psicobiológica ou comunicativa, recorrem a uma terceira via pela busca do simbólico cultural, concebido enquanto construção coletiva e fenômeno sócio-político. As reflexões propostas nos capítulos expressam a compreensão de que, mais além do estritamente planejado, o design também se faz através do entrelaçamento das ações das pessoas e de suas concepções sobre as coisas e os ambientes.

Esperamos que apreciem!

AGRADECIMENTOS

Registramos nossos agradecimentos aos membros internos e externos do conselho editorial da Linha de Design Cultura e Arte pela colaboração significativa na consecução do volume, em especial a Rachel Noronha, Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Maria Grazia Cribari Cardoso e Gentil Porto Filho.

capítulos.



SUPERAÇÕES

A Internacional Situacionista (IS), “frequentemente considerada como a última tentativa histórica de juntar arte vanguardista com política vanguardista” (JAPPE, 2011, p. 192), foi um grupo com pretensões revolucionárias, formado por poetas, arquitetos, artistas visuais, cineastas, ativistas e pensadores, que atuou entre os anos de 1957 e 1972.

Os situacionistas tinham como objetivo não só criticar a “sociedade do espetáculo”, mas propor ações diretas contra a alienação e a passividade coletivas. Propunham “a participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social, principalmente no da cultura” (JACQUES, 2003, p. 13).

A “construção de situações”, bem como outras ideias que formariam a base do pensamento situacionista, surge em agosto

de 1954, na *Potlatch*, publicação do grupo Internacional Letrista, que viria a se desdobrar na Internacional Situacionista. Uma ideia que, reafirmada periodicamente nos escritos da IS, representava o principal modo de transformação das condições urbanas e sociais estabelecidas pela lógica capitalista.

No documento de fundação da IS, esta concepção é ressaltada já a partir do título: “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional”. O texto desenvolve então o conceito de “situação construída”, indicando-o como norteador das atividades do grupo, que deveria se dedicar à “construção concreta de ambiências momentâneas da vida, e sua transformação em uma qualidade passional superior” (DEBORD, 1957, apud JACQUES, 2003, p. 54)⁰¹.

Tal “construção” emergiria como “uma intervenção ordenada sobre os fatores

01 Em muitas passagens deste texto optamos por utilizar, para efeito de citação, excertos do livro *Apologia da deriva*: escritos situacionistas sobre a cidade, organizado pela pesquisadora e urbanista Paola Berenstein Jacques, por se tratar de uma consagrada tradução para língua portuguesa dos textos originais situacionistas.

complexos dos dois grandes componentes que interagem continuamente: o cenário material da vida; e os comportamentos que ele provoca e que o alteram” (DEBORD, 1957, apud JACQUES, 2003, p. 54). Na revista *Internationale Situationniste* n.1, de 1958, o grupo enfim estabelece:

situação construída Momento da vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos.

situacionista O que se refere à teoria ou à atividade prática de uma construção de situações. Indivíduo que se dedica a construir situações. Membro da Internacional Situacionista. (IS, 1958, apud JACQUES, 2003, p. 65)

Nos seus primeiros anos de atuação, a IS desenvolve alguns experimentos inspirada em práticas das vanguardas históricas, como, por exemplo, as “excursões” dadaístas e as “deambulações” surrealistas. Práticas que influenciariam sobretudo as “derivas”, que, tendo em vista a libertação do sujeito através de uma “errância voluntária” pela cidade, já indicava o interesse da IS na “superação” da arte. Para os situacionistas, a verdadeira “realização” da arte implicava sua “supressão”, na medida em que se efetiva em um novo uso da vida, em uma prática revolucionária concretizada justamente pela construção de *situações*.

EXPERIMENTOS

Embora a arquitetura e o urbanismo constituíssem os meios técnicos mais eficazes para a aplicação desses conteúdos políticos, é ainda no campo específico da arte que vem a ocorrer o primeiro ensaio de uma *situação construída*, por meio da *Caverna da Antimatéria*⁰². Além das “pinturas industriais” que revestiam todo o espaço da galeria, o trabalho contava com luzes coloridas em movimento, “sons espectrais” (que alteravam sua frequência e timbre de acordo com a aproximação e circulação de pessoas no espaço), composição de odores e uma fogueira produzida com madeiras aromáticas, que anunciava a exposição na calçada – em frente ao grande rolo de “pintura industrial”, disposto na entrada da galeria e pisoteado pelos visitantes. Remetendo a um labirinto, o espaço contava todas as noites, durante o período de exposição, com uma jovem que passeava pelos ambientes usando um vestido produzido a partir de sobras da “pintura industrial”.

02 “Ela representa uma das primeiras tentativas da ‘construção consciente de uma situação’ [...] apesar de ter sido limitada ao mundo da arte” (JEANPIERRE, 2007, p. 7, tradução nossa).

Figura 1

*Jovem vestida com
“pintura industrial” na
instalação/exposição
Cavern de l’Anti-ma-
tière, na Galeria René
Drouin, Paris, 1959.*



A criação da *Caverna Antimatéria*, baseada numa experimentação sinestésica própria do repertório de Pinot Gallizio (que além de pintor era químico, farmacêutico e arqueólogo amador), tinha como propósito unir diversas técnicas e linguagens para a conformação de uma “obra de arte total” – a *Gesamtkunstwerk*, ambição proveniente do romantismo alemão que perpassava muitos movimentos de vanguarda.

Tal experimento, crítico a uma arte objetual tradicionalmente separada das experiências cotidianas, encorajava a criação de novos ambientes a serem vivenciados coletivamente, representando um protótipo do que deveria ser a *situação construída* – um ambiente completo, constituído por “emoções inesperadas, e portador de novas formas de vida” (JANPIERRE, 2007, p. 8).

Visando a plena efetuação daquele protótipo, os situacionistas analisavam e exploravam as variadas ambiências do espaço urbano, sempre no intuito de combater a alienação e provocar “comportamentos experimentais”. Voltavam-se, pois, para “a animação de uma rua, o efeito psicológico de várias superfícies e construções, a mudança rápida do aspecto de um espaço por meio de elementos efêmeros” (CONSTANT, 1959, *apud* JACQUES, 2003, p. 98) – aspectos estes que fariam “surgir novos estados de sentimentos, no início percebidos passivamente, mas que passam a reagir construtivamente, com o crescimento da consciência” (IS, n. 3, 1959 *apud* JACQUES, 2003, p. 104). Compreendidas e dominadas as relações entre ambiente e comportamento, abria-se então a possibilidade para a construção de *situações*.

Ainda que esta primeira tentativa de uma *situação construída* se manifestasse artisticamente, a atividade situacionista vai de fato se encaminhar para a ruptura com o campo da arte. Todos os recursos das artes tradicionais poderiam ser utilizados na construção de uma *situação*, mas desde que “desviados” dos seus propósitos esteticistas originais, tal como insinuado preliminarmente na própria *Caverna da Antimatéria*.

O nosso conceito de “situação construída” não se limita a um uso unitário de meios artísticos que formem uma ambiência, por maiores que sejam a extensão espaciotemporal e o dinamismo dessa ambiência. A situação é, concomitantemente, uma unidade de comportamento temporal. É feita de gestos contidos no cenário de um momento. Gestos que são o produto do cenário e de si mesmos. (IS, n. 1, 1958, *apud* JACQUES, 2003, p. 62)

PERSPECTIVAS

Segundo Mario Perniola (2009), a *situação construída* é definida por um conjunto de fatores individuais e coletivos com duração indeterminável, sendo assim imprópria para conservação enquanto mercadoria. Tal abordagem evidencia a proximidade dos situacionistas com a “Teoria dos Momentos”, proposta no final da década de 1950 por Henri Lefebvre (2014), na *Critique de la vie quotidienne*. Proximidade esta que ocorre na fase em que a IS ainda se voltava especialmente para a esfera da cultura, quando identificava no próprio cotidiano a dialética entre aspectos tanto limitadores como potencialmente transformadores da existência.

Apesar de haver uma evidente semelhança entre a ideia de *situação* e “momento” –especialmente enquanto “momentos de ruptura” e de “revoluções na vida cotidiana individual” –, havia importantes diferenças entre elas. A principal se manifesta na importância dada ao espaço pelos situacionistas. Conforme a IS, a *situação* prevê um espaço específico para ocorrer, ao passo que o “momento é sobretudo temporal, faz parte de uma zona de temporalidade, não pura, mas dominante. A situação, estreitamente articulada no lugar, é toda espaciotemporal” – embora os próprios situacionistas admitam no mesmo texto que “não é possível definir exatamente *uma* situação nem sua fronteira”, nem de “marcar exatamente seu fim” (IS, n. 4, 1960 *apud* JACQUES, 2003, p. 121 e 122).

Para Perniola (2009), o conceito de *situação* pode ser apreendido sob três perspectivas: psicológica, técnico-urbanística e existencial. O viés psicológico está ligado à realização dos desejos individuais, que seriam “desejos precisos de ambiências para realizá-los, ao

contrário dos objetivos buscados pelas correntes freudianas” (IS, n. 1, 1958, *apud* JACQUES, 2003, p. 62), dedicadas à explicação do “eu” e a atividades compensatórias, pelas quais o desejo é comumente sublimado, em vez de realizado.

Quanto à perspectiva técnico-urbanística, cabe assinalar aqui as restrições dos situacionistas, mesmo enquanto entusiastas do progresso tecnológico e da automação. Com a gradual constatação dos fracassos da arquitetura moderna em viabilizar a “libertação do indivíduo”, a IS conclui que o primado da técnica acabou por provocar o contrário do desejado, ao promover a crescente deterioração da vida nas cidades e a lógica do consumo espetacular.

Já em relação à perspectiva existencial, “que rapidamente se transforma em social revolucionária”, o autor destaca que a *situação construída* começa com a tomada de consciência da problemática da existência nas sociedades industrializadas e a consequente procura por soluções:

[...] o conceito de situação não implica a mera satisfação de um desejo privado e não se resolve no ser o apêndice comportamental de um ambiente arquitetônico, mas comporta a aquisição de uma consciência das condições de existência na sociedade industrializada e das alternativas radicais. Ela põe o problema do sentido da vida e sustenta que as soluções satisfatórias devam ser procuradas exclusivamente no âmbito bem delimitado das condutas revolucionárias (PERNIOLA, 2009, p. 26).

Apesar de não haver registros de uma *situação* plenamente construída como prescreviam os situacionistas (SADLER, 1999), e que o grupo tenha praticamente abandonado o tema a partir da década

de 1960⁰³, vale notar que o projeto para a construção de *situações* contribuiu, de um modo ou de outro, para a emergência de um “sujeito situacionista” (RICARDO, 2012, p. 83).

Ele é um sujeito em experimento que busca viver situações construídas que o retirem da obrigatoriedade de produzir alienadamente e passe a produzir para si e a si mesmo. Consequentemente, esse sujeito está subordinado a uma nova ordem e a uma nova prática de vida que o faz se jogar nas experiências que ele não sabe como irão terminar (RICARDO, 2012, p. 83).

Resgatar criticamente o projeto de construção de *situações* significa então renovar as possibilidades de ações culturais engajadas politicamente, em favor de uma vida cotidiana desautomatizada e inventiva.

03 GROSSMAN (2006) marca a saída do tema da agenda situacionista no seu texto intitulado “Da situação (não) construída”. In: GROSSMAN, Vanessa. A arquitetura e o urbanismo revisitados pela Internacional Situacionista. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2006.

ATUALIZAÇÕES

Com o propósito de atualizar o conceito de *situação construída*, Stracey (2014) estabelece três categorias de análise, a saber: (1) “Resistência Digital”, que trata da questão do espetáculo sob a ótica das relações e agenciamentos sociais mediados por tecnologias digitais; (2) “Recuperação das Ruas”, que examina formas de ação direta que ocupam e reestruturam o espaço público; e (3) "Nunca Trabalhe", que propõe uma cartografia crítica das mudanças nas relações de trabalho, colocando a produção da vida como questão central do regime de trabalho alienado⁰⁴.

A segunda categoria se mostra especialmente apropriada como ferramenta para análise de ações artísticas contemporâneas que dialogam com os postulados situacionistas. Nessa perspectiva, Stracey apresenta dois tipos de proposição criativa. O primeiro provem das lições apreendidas nos eventos de Maio de 1968, ou seja, das ações de protesto de rua que empregavam táticas desenvolvidas pela própria IS: “o uso do grafite e a ideia da revolta como festa” (STRACEY, 2014, p. 130, tradução nossa).

04 Para uma pesquisa mais ampla sobre a *situação construída* nos processos artísticos contemporâneos, conferir: MORAIS, Bruna Rafaella do Carmo Ferrer de. *Utopias situadas: a construção de situações na arte contemporânea*. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.



Figura 2

“Je jouis dans le pavés”.

Paris, maio de 1968.

Foto: Jo Schanapp.

Hoje, muitas ações diretas, descentralizadas e dinâmicas também manifestam a recusa de uma vida ditada pela economia capitalista, estimulando a desobediência civil e a insurreição festiva. Normalmente organizadas por meio da internet, as aglomerações tomam as ruas para afirmar a força dos corpos, mesmo vulneráveis, contra a abstração do capital global.

Já a segunda proposição, diz respeito a projetos de intervenção artística desenvolvidos em monumentos e espaço públicos específicos. Tais ações não estariam interessadas simplesmente em realizar

“novos trabalhos de arte pública, mas em dar novo foco à vida real através das lentes da arte” (STRACEY, 2014, p. 133, tradução nossa).

Embora provenham da arte (entendida pelos situacionistas como campo separado da vida cotidiana), proposições dessa natureza não deixam de se aproximar da ideia de *situação construída*, por exigirem a contínua renegociação entre espaço público e ativistas, seja quando reconfiguram criticamente símbolos de representação do poder, seja quando desvelam “a falta de inocência” dos dispositivos de ordenação da cidade.

SITUAÇÕES I

O caráter internacionalista desse tipo de ação (sempre específica) pode ser facilmente confirmado pelos mais diversos contextos socioeconômicos onde ocorrem. O Recife em particular tem presenciado nos últimos anos manifestações baseadas especialmente em comportamentos lúdico-construtivos. Distinguem-se metodologicamente daquelas efetivadas nos anos 1960 sobretudo pela notória importância do uso da internet como veículo de articulação, divulgação e

comunicação, e pelas evidentes dificuldades para se elaborar qualquer movimento de cunho revolucionário.

O artista pernambucano Daniel Lima Santiago aparece como um dos pioneiros locais na adoção de certos procedimentos situacionistas para a “recuperação das ruas”. Usualmente realizadas em parceria com o artista Paulo Bruscky, quando juntos formavam a equipe Bruscky & Santiago⁰⁵, suas propostas nas décadas de 1970 e 1980 exploravam processos coletivos e técnicas de “desvio” para subverter expectativas de usos do espaço público, sem necessariamente o viés explicitamente político dos situacionistas.

Apoiada pela prefeitura, a dupla organizou, em 1981, a “1ª Exposição Internacional de *Art-door*”, que reuniu artistas de diversas partes do mundo, com trabalhos em várias técnicas, como desenho, pintura, colagem e texto. Aproximadamente 155 outdoors foram produzidos (LIMA, 2014, p. 56), resultantes da soma dos trabalhos realizados no Recife com outros recebidos do exterior para um outro

⁰⁵ Nome da dupla de artistas Paulo Bruscky e Daniel Santiago, firmada na década de 1970, com registro jurídico.

evento, promovido dois meses antes da mostra, que contou ainda com um ciclo de debates sobre arte contemporânea.

“Para participar, preenchia-se uma ficha, e, segundo Santiago, não havia uma comissão de seleção e corte; entrava tudo” (LIMA, 2014, p. 56). Com o objetivo de escapar da lógica excludente das galerias e museus e de experimentar novos suportes e processos criativos, a ação alinhava-se tanto com experiências vanguardistas anteriores, através da exploração de dispositivos ligados à cultura do consumo, quanto com a “Nova Pintura⁰⁶, que surgia na cidade sobretudo na segunda metade da década de 1980” (LIMA, 2014, p. 57).

O projeto atuava principalmente em duas dimensões: nos modos estabelecidos de operar do campo das artes visuais e no próprio funcionamento do espaço público. Ao mesmo tempo em que expandia as possibilidades de participação coletiva, a dupla fazia de meios publicitários plataformas de intervenção, alterando a paisagem urbana e explicitando seus mecanismos mercadológicos.

Em trabalhos mais recentes, o artista tem explorado o potencial de articulação das tecnologias informacionais, estabelecendo, assim, algum diálogo com a “Resistência Digital” proposta por Stracey. No *Circuito Aberto de Performance em Rede*, Santiago solicitou pela internet a conhecidos (e terceiros), de várias cidades do Brasil, que o enviassem fotografias pessoais durante a utilização de uma *rede* – neste caso, literalmente o popular artefato de tecido, suspenso pelas extremidades, para repousar.

06 O termo é parte do discurso sobre a revitalização da pintura nos anos de 1980, que se distinguia da tendência conceitualista da geração anterior.



Ora sentando-se, deitando-se ou balançando-se ora dando algum uso imprevisito ao artefato rede, os próprios participantes definiam as atividades e os modos de registro, desde que realizados em espaços públicos das suas respectivas cidades. As imagens recebidas eram então expostas ao público na rede virtual, em um determinado horário da programação do Salão de Artes Visuais da Bahia de 2008⁰⁷. O artista, aqui, ativa ludicamente novos comportamentos e percepções coletivos, colocando inclusive em questão os próprios referenciais de uma possível *situação construída*.

.....
07 Para a ocasião, um pequeno grupo de pessoas no Recife se reuniu no Parque 13 de Maio, armou redes e permaneceu por cerca de meia hora deitados, registrando em fotografia uns aos outros.

Figura 3

Daniel Santiago realizando sua ação no Circuito Aberto de Performance em Rede, na Praça do Diário. Recife, 2008.

SITUAÇÕES II

Posteriormente a esses trabalhos de Santiago, surgiram outras iniciativas de “recuperação das ruas” no Recife. Idealizado e coordenado pelo artista, professor e pesquisador Gentil Porto Filho, o *Dark Show* é um exemplo. O projeto tem início em meados de 2016, em um contexto de completo desmonte das políticas culturais da cidade, visando intervir nos espaços públicos através de ações coletivas, sem programas preestabelecidos.

Divulgado a partir de um “evento” no Facebook como “uma faísca nas trevas do século XXI”, o *Dark Show* se propõe a criar “um espaço-tempo divergente na miséria normalizada da selva contemporânea” – como Porto Filho se referiu ao projeto em agradecimento aos participantes na referida rede social, por ocasião da décima edição. Cada um dos eventos começa a partir do próprio convite que Porto Filho faz a determinado(a) artista, que se encarrega de convidar outro(a) artista(a), ou um grupo de artistas.

Além de propor preliminarmente uma linha de ação específica, o(a) artista convidado(a) também define o local do evento, sempre no centro do Recife, às sextas-feiras, pontualmente à meia-noite. A partir dessas primeiras definições, discutidas muitas vezes nos próprios locais previstos, os participantes passam então a elaborar e compartilhar suas próprias contribuições individuais.

De junho de 2016 até agosto de 2019, haviam sido realizados catorze eventos, com a participação de mais de cinquenta

artistas⁰⁸ (sem contar o público presente, que apenas acompanhou ou acabou por se envolver diretamente nas ações). Merece destaque a diversidade dos arranjos espaciais temporais propostos: o evento mais longo, por exemplo, ultrapassou quatro horas de

.....

08 Além do organizador, participaram como artistas convidados: Joelson Gomes, Bruna Rafaella, Fernando Peres, Greg Vieira, Marie Carangi, Cristiano Lenhardt, Luciana Freire D'Anuniação, Paulo Meira, Isabela Stampanoni, Irma Brown, Juan Eduardo Saucedo, Vitor Maciel, Edson Barrus, Bia Rodrigues, Carolina Consentino, Diogo Cardoso Andrade, Elly Ciriaco, Luiz Henrique Chipan, Marina Pessoa, Marina Mahmood, Pollyanna Monteiro, Daniel Lima Santiago, Thelmo Cristovam, Ige Martins, Anis Estrelad, Caetano Costa, Dan Lorenzo, Igor Peres, João Eduardo, Jorge Kildery, Letícia Barbosa, Perlla Rannielly, Thiago das Mercês, Lia Letícia, Ariana Nuala, Camila Martinelli, Fabiana Tubino, Hállida Araújo, Ionna Papou, Jhenifer Galvão, Palas Camila Lustosa, José Paulo Silva, Chris Machado, Abiniel João Nascimento, Irmã do Jorel, Júlio de Abreu, Lorena López, Marisa Dantas, Mitsy Queiroz, Flavio Emanuel, Juvenil Silva e D Mingus Porto.

duração, enquanto o mais curto não durou vinte minutos; alguns se desenvolveram em um espaço claramente delimitado, enquanto outros evoluíram em percursos pela cidade; eventos que se mostraram relativamente ordenados contrastaram com outros mais anárquicos, constituídos de variadas performances simultâneas; alguns ocorreram em marcos históricos e paisagísticos, destoando de outros realizados em ambiências sem qualquer importância simbólica para a cidade (PORTO FILHO, 2020, no prelo).

Embora realizado principalmente por artistas, o *Dark Show* se mantém distante do “mundo da arte”, com seus previsíveis rituais de recepção e mesmo de produção. O questionamento por parte dos presentes quanto ao momento exato de início das ações e quanto à própria natureza daquelas reuniões ilustra este aspecto do projeto (um questionamento levantado pela própria coautora deste texto nos eventos em que participou como observadora ou artista convidada, em dois deles).



Figura 4
DARK SHOW 9, na rua do Fogo com a rua da Indústria. Participantes, da esquerda para a direita: Thelmo Cristovam, Gentil Porto Filho e Isabela Stampanoni. Foto: Francisco Baccaro. Recife, 22 de setembro de 2017.

O aspecto insólito dessas *situações construídas* decorre em grande medida do jogo de contrastes e desvios estabelecido entre os “comportamentos experimentais”, o “público” e o espaço urbano – seja, por exemplo, pelo deslocamento de atividades banais da vida privada para o espaço público (como na preparação de um jantar, no *Dark Show 12*, com os artistas convidados José Paulo e Chris Machado), seja pelo envolvimento lúdico com os elementos urbanísticos (como no uso dos canteiros em frente ao Consulado Americano, no *Dark Show 5*, com os artistas convidados Irma Brown e Juan Eduardo Saucedo).

Os eventos desdenham, assim, tanto da burocratização do campo da arte – inclusive porque liberam os participantes das normatizações deste campo – quanto das regras implícitas que governam o próprio cotidiano – ao promoverem um conjunto de práticas

coletivas no espaço público, de caráter eminentemente estético e lúdico-constructivo. Um projeto, portanto, que constrói *momentos* e *situações*, reorientando e potencializando aquilo que poderia ser e não é na vida cotidiana.

CONCLUSÕES

Iniciativas para analisar e historiografar esse tipo de trabalho no Recife ainda estão por ser desenvolvidas. Consistiriam no resgate de intervenções efêmeras e frequentemente marginais, conduzidas por artistas que, atuando sobretudo como catalisadores de atores e circunstâncias, transformam momentaneamente espaços urbanos ao mesmo tempo que apontam para construções coletivas mais duradouras.

Os casos aqui apresentados podem contribuir não apenas para uma crítica da

arte institucionalizada, mas para a própria subversão da vida cotidiana. Nesse sentido, remetem-nos à categoria “Nunca trabalhar” proposta por Stracey, visto que reafirmam, na prática, aspectos da ética e da política situacionista, que surgem nos anos 1950 justamente para “superar” os ditames de uma sociedade fundada no trabalho alienado.

No entanto, para o devido desenvolvimento do conceito e dos métodos de construção de *situações* na contemporaneidade, faz-se sempre necessário observar as particularidades de cada contexto social. Uma atualização que também requer, do ponto de vista *espacial*, o exame dos impactos das tecnologias informacionais na experiência urbana e, do ponto de vista *comportamental*, a elaboração dos meios de cooperação em torno de interesses comuns.

Portanto, a apresentação de projetos artísticos a partir da noção de *situação construída* ocorre aqui parcial e preliminarmente, até porque o processo de construção de *situações*, segundo os próprios situacionistas, não pode se reduzir a uma fórmula – constitui antes uma proposta de “pesquisa experimental a ser efetuada coletivamente em algumas direções que definimos neste momento e em outras, a serem ainda definidas” (DEBORD, 1957, *apud* JACQUES, 2003, p. 58).

REFERÊNCIAS

GROSSMAN. **A arquitetura e o urbanismo revisitados pela Internacional Situacionista**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2006.

JACQUES, Paola Berenstein. **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JAPPE, Anselm. **Os situacionistas e a superação da arte**: o que resta disso após cinquenta anos? Baleia na Rede, Marília, Vol. 1, n. 8, Ano VIII, dezembro, 2011.

JEANPIERRE, Laurent. La caverne de l'anti-matière. **PALAIS**, Paris, n. 2, p. 4-13, printemps, 2007.

LEFEBVRE, Henri. **Critique of Everyday Life: The One-Volume Edition**. London: Verso, 2014.

LIMA, Joana D'arc de Souza. **Cartografia das artes plásticas no Recife dos anos 1980**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2014.

MORAIS, Bruna Rafaella do C. Ferrer de. **Utopias Situadas**: a construção de situações na arte contemporânea do Recife. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

PERNIOLA, Mario. **Os situacionistas**: O movimento que profetizou a “sociedade do espetáculo”. São Paulo: Annablume, 2009.

PORTO FILHO, Gentil. **MESH**: espaço-tempo divergente na arte contemporânea. Recife: Edição do autor, 2020. No prelo.

RICARDO, Pablo Alexandre. **Guy Debord, jogo e estratégia**: uma teoria crítica da vida. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

SADLER, Simon. **The Situationist City**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 1999.

STRACEY, Frances. **Constructed Situations: A New History of the Situationist International**. London: Pluto Press, 2014

A velhice tem sido estudada, em particular nas sociedades ocidentais, por diferentes perspectivas e diversas realidades históricas e culturais. A partir do final do século XX, de acordo com Silvana Tótoro (2015), aconteceu uma “explosão discursiva” em que a população de velhos aparece como um problema político. O termo velhice, nas práticas discursivas e sociais, denota, na maioria das vezes, um sentido negativo, visto que a velhice está associada à doença, perda da vitalidade, produtividade. Por conseguinte, usam-se termos tais como, melhor idade, idoso, maturidade, boa idade, como forma de escapar de estigmas e conferir uma cifra positiva para esse ciclo de vida, dos quais, ousamos dizer, podem servir mais como ações maquiadoras do que dar um estatuto positivo à velhice e ao envelhecimento. Além desses estereótipos, os discursos negativos

* As ideias do texto partem da dissertação *SOBRE VELHOS E VELHICES: Grandma Adelaide e um modo de vida outro na contemporaneidade* (2019), sob orientação da prof. dra. Oriana Duarte, PPG-Design UFPE.

se agravam quando o indivíduo velho adquire um sentimento de ser um peso para si, para os familiares e para a sociedade.

Diante dessa configuração no que diz respeito à velhice e ao envelhecimento, Silvana Tótora, professora e pesquisadora, a qual tem se debruçado há mais de dez anos em estudar esses temas, produziu um pensamento inédito e original em relação à velhice na contemporaneidade criando pontes e borrando fronteiras de diferentes áreas de conhecimentos, a saber, gerontologia, ciência política, filosofia, arte, literatura.

No entendimento da autora o enfrentamento da velhice é um problema atual, então delimita a “potência da velhice” como seu problema de pesquisa cujo eixo condutor é resistir aos discursos produzidos na atualidade sobre velhice e envelhecimento, vale acentuar, tanto os positivos quanto os negativos demasiadamente difundidos pela mídia. Assim, ela se norteia pelo problema da “potência da velhice” situado num campo ético-político, e além de analisar os dispositivos de poder atuais no gerenciamento da vida e da morte dos velhos, ela segue em direção ao um novo possível de libertação e resistência aos dispositivos que padronizam a vida da população de velhos e congelam as subjetividades na contemporaneidade e com isso produzir modos de vida outros, eis, uma ética da velhice como estética da existência.

AFETOS

O corpo em Espinosa tem a mesma relevância que o espírito ou pensamento. Não existe uma superioridade de um sobre o outro. Espinosa, ao levantar a proposição “não sabemos o que pode um corpo...”, que depois Deleuze atualiza para “o que pode o corpo?”, abala os altares da filosofia desafiando seus esforços de instituir a moral “no poder de dominar as paixões pela consciência, ou de superioridade da alma sobre o corpo”. (TÓTORA, 2015, p.34). Deste modo, se entende que o corpo também é dotado de potência capaz de sobressaltar ao domínio de um saber firmado no privilégio do plano da consciência. Quando um corpo encontra outro corpo, cada qual provido de sua potência, o resultado dessa relação forma um todo mais potente. A decorrência dessa relação são os afetos positivos ou negativos, alegria ou tristeza, e segundo as relações se compõem ou se decompõem nesta ordem. “Nossa potência ou nossa força de existir é aumentada ou diminuída de uma maneira contínua, sobre uma linha contínua, isto é o que chamamos afeto, o que chamamos existir” (DELEUZE, 2009, p.28).

Espinosa distingue moral da ética que por sua vez é distinta pelos bons e maus encontros. Essa atitude vai além de uma metodologia teórica trivial acarretando profundos efeitos de ordem prática para os seres humanos, produzindo alterações da sua potência de existir ou de agir. O *bom encontro* é quando um corpo é afetado por outro e vice-versa aumentando a sua potência de agir e provocando afetos de alegria. O *mau encontro* é encontrar um corpo que se relaciona mal com o seu, é quando um corpo tira a potência de ação do outro provocando afetos de tristeza. (TÓTORA, 2015, p.35).

O pensamento moral é estabelecido alicerçado em valores transcendentais de bem e de mal que pretende codificar, controlar o fortuito, regular os atos trocando a potência pelo dever. O dever determina tanto as condutas coletivas quanto as individuais de uma sociedade através de leis ou normas. Está contido nas leis, portanto, um sentido moral cujo preceito é o dever e sua consequência, a obediência. Um mecanismo do juízo moral é instituir prêmios e punições, assim envelhecer é um mal destinado àqueles que não cumpriram o receituário correto de vida, o que coloca os idosos no centro de insistentes investidas de fórmulas de modos de viver. Por isso a urgência de um pensamento

ético que se desloca do princípio e do dever, e conseqüentemente da obediência, para um conhecimento que se associa aos modelos de existência que se filiam aos experimentos dos encontros. Dos bons encontros, aliás.

A ética do encontro trata de uma arte de construir, vivenciar e experimentar bons encontros e provocar de modo ativo os afetos de alegria. Tótora (2015) atribui ao qualitativo ativo/a uma outra acepção desprendida de contornos rígidos e aponta uma perspectiva que se contrapõe à modelos instituídos.

Nessa perspectiva, podem ser experimentados modos de associação ou de sociabilidade livres de formas instituídas. É possível compor uma sinfonia em que a variação de ritmos e as intensidades de afetos se recriam cada vez de forma diferente, em que o devir impeça a fixação de identidades por segmentos-velhos, jovens, criança- ou por funções no interior das instituições. As diferenças compõem-se sem dominação. (TÓTORA, 2015, p.41).

Enquanto não compreendermos do que somos capazes estaremos expostos a maus encontros, e que esse conhecimento só é adquirido através da experimentação, então, para isso, é necessário que estejamos dotados de nossa potência de agir. Ademais, é preciso atentar para os afetos negativos que nos diminuem a potência de ação (as paixões negativas: as da tristeza). Isso não quer dizer que somos coagidos a viver sem tristeza ou viver desesperadamente rindo de tudo, afinal viver também acarreta tristeza e dor. Todavia, não nos esqueçamos de que incontáveis relações produzem afetos de tristeza porque são agenciamentos daqueles que intentam nos governar sob o exercício do domínio e até mesmo da escravidão.

É digno de nota o fato de que se estar aberto aos afetos não significa a falta de um filtro. A força se diferencia da fraqueza pelo princípio seletivo. A velhice como uma afirmação da vida, “o dizer sim à vida”, passa ao largo de uma atitude de conformismo e contentamento com as coisas que existem desprovidos da capacidade de avaliar e selecionar. Para viver nesse mundo acelerado que beira a um esgotamento, mas que também possibilita bons encontros, implica em dizer sim e não. Esse sim de afirmação

da vida não significa estar exposto a todos os estímulos tenazes e intrusivos, também não significa que não se aprendeu a dizer não, tampouco que tem que consentir tudo.

Ainda mais, porque todo esse excesso de estímulos, aceleração extrema da vida da nossa atualidade, não atinge os velhos da mesma maneira. O tempo das pessoas mais velhas é outro, mesmo que muitas delas tenham um estilo de vida mais agitado, estejam, de alguma forma, inseridas nas redes sociais e em relação com diversas tecnologias, as exigências e os estímulos são de outra ordem. Tótora (2015) argumenta que perdemos a experiência com o tempo. Ninguém comanda sua própria velocidade. Essa aceleração que vivemos é, em grande medida, inatingível pelo velho.

Há uma economia do corpo na velhice, exprimível nos gestos contidos, porém gestos intensos, potentes e focados. Não se pode mais na velhice fazer tudo, por isso é preciso uma seleção que reduza a superfície exposta ao acaso dos encontros, mais especificamente aos maus encontros (...). Tudo isso vale para aquelas velhices que se afirmam nas suas singularidades. (2015, p.171).

O corpo da velhice é mais vagaroso, é também esse o corpo que aqui está exposto em *adelaide* enquanto se move e pulsa com suas bengalas e andador, um corpo que no *bom encontro* com sua neta produz um modo de vida diferente e escapa do padrão de normalidade esperado na velhice. Adelaide, na sua singularidade, encena, experimenta gestos, expressões, inventa, produzindo novos possíveis e habita o mundo de maneira poética, no que Tótora chama de

“um habitar como um devir singular em meio à cotidianidade”.

Ademais, a autora elege a própria velhice como uma estratégia de afrontamento do tempo presente atribuindo à velhice uma afirmação, e contrapõe a essa aceleração da época atual uma perspectiva de assumirmos a lentidão da velhice. Assumir a vagareza da velhice, portanto, é contrapor-se a essa aceleração incessante, é o filtro do “não”, do desaceleramento. Inventar novos modos de vida requer outra relação com o tempo, contudo conferir um ritmo próprio significa uma invenção do tempo como potência do acontecimento da vida - *a velhice torna-se obra de arte*:

Tudo é uma questão de perspectiva e de devir, pois não existe uma velhice ideal. ou substantivada na identidade do sujeito velho. Experimentar a velhice é poder deslizar sobre os problemas, sofrimentos, dores e doenças como artistas que inventam saídas alegres e impensadas. Tornar a vida necessária não é sublimação, muito menos resignar-se; ao contrário, é não acusá-la ou praguejar a existência ou os viventes, tampouco projetar modelos idealizados. Há certa grandeza na afirmação da velhice. (TÓTORA, 2015, p.221).

O BOM ENCONTRO

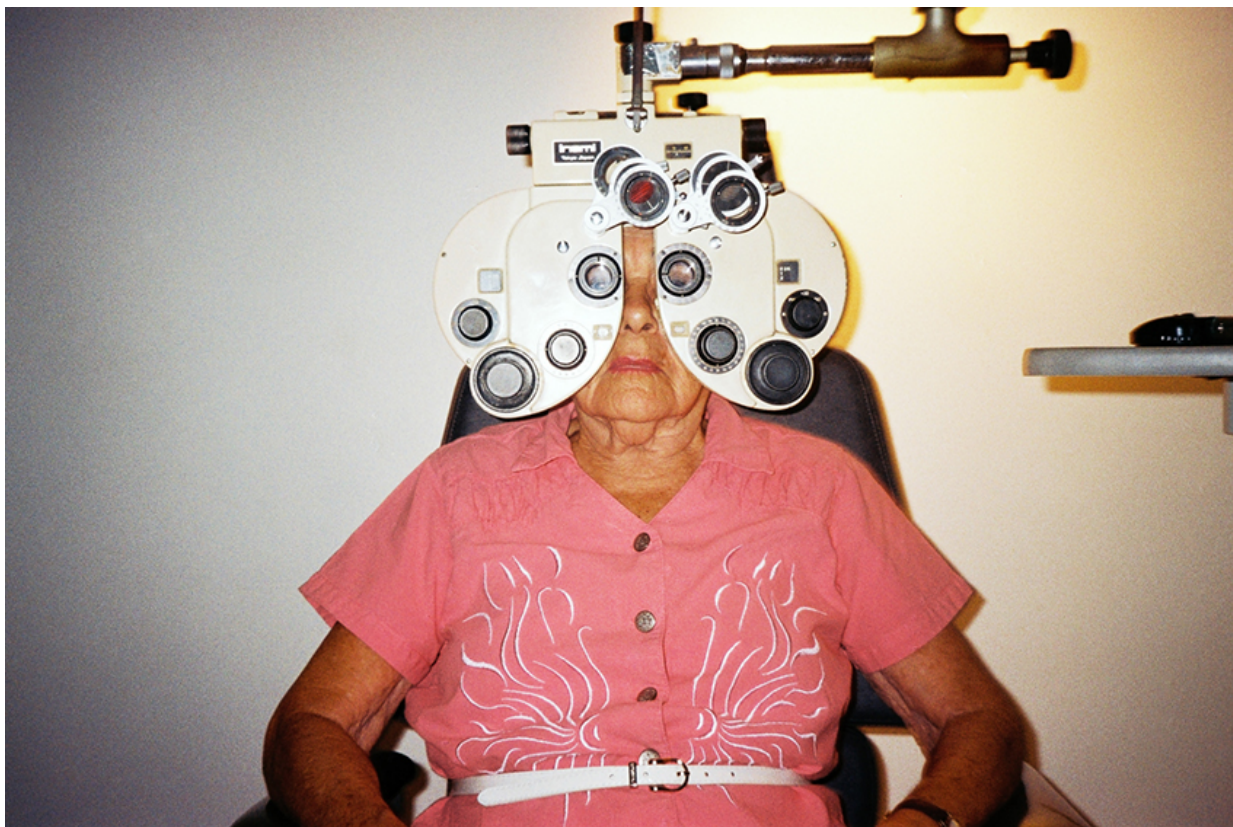
“A gente tem que começar a pensar essa palavra invisível, o conceito de invisível. Primeiro de tudo, invisível para quem? E segundo que ninguém é invisível e transparente. A gente tem que começar a pensar e analisar o olhar do outro ou a ausência de olhar do outro.” (IVÁNOVA, 2017).

Com essa (in)citação de Adelaide Ivánova, extraída da entrevista concedida em 2017, para a dissertação, iniciamos nossa travessia pelas fotografias de Adelaide. Por tal afirmação, Ivánova questiona

Fotografia 1.

adelaide- 10, Adelaide
Ivnova. Fonte: ade-
laideivanova.com/
projects/adelaide/.

a invisibilidade de corpos velhos propondo uma reflexo sobre como olhamos ou deixamos de olhar esses corpos.  preciso trocar a lente para mudar o olhar ou enxergar melhor, e por isso talvez refletir e, quem sabe, at sentir diferente a experincia da velhice.



Para que possamos pensar sobre modos de vida outros, em particular a velhice artista, ampliar perspectivas acerca da multiplicidade de diferentes formas de ser e estar no mundo na velhice, para alm de modelos normativos, interessa-nos adentrar nas fotos produzidas a partir de um encontro, ou melhor, de um *bom encontro* entre av e neta. Duas geraes, dois modos de

ser e estar no mundo, uma aumentando a potência de ação da outra pelo afeto, fomentando a criação, inventividade, e articulando a vida numa dimensão estética.

Adelaide Ivánova nasceu em Recife no ano 1982, já a sua avó, em um lugar qualquer do interior de Pernambuco em 1921. O nome dela é Adelaide de Queiroz e mora na área metropolitana do Recife, pôde estudar até a quarta série do fundamental, foi uma atriz de circo itinerante até o princípio da década de quarenta, casou-se e teve dezesseis filhos. Passou a vender bolos para sustentar a casa depois que a mercearia do marido foi à falência, depois tornou-se costureira trabalhando em casa e, dentre outras ocupações, é uma leitora assídua. Ivánova é escritora, poeta, jornalista e ativista, atuando também com fotografia, tradução e publicação. Morou em São Paulo, e partiu para a Alemanha, em 2011, onde vive desde então, para estudar fotografia na Ostkreuzschule für Fotografie em Berlim.

Por volta de 2006, após algum tempo distante, a neta passou a fotografar a avó encenando sempre que voltava à sua cidade natal para visitá-la, a fim de se aproximar mais dela, passar mais tempo com ela, divertirem-se juntas ocupadas com algo diferente do habitual: a fotografia, seu universo particular. Somado a isso, tinha um desejo de documentar, de criar uma espécie de álbum.

Fotografá-la era uma forma da gente passar um tempo juntas, ocupadas com alguma coisa, e não fosse só eu ir lá na casa dela, comer cuscuz e tomar café, entendesse? Era um jeito da gente se divertir e se aproximar através de uma ferramenta que é muito minha, é meu universo. Começou com isso: para se divertir. E tinha uma vontade também de documentar. (...) então tinha também um desejo de criar alguma espécie de álbum. (IVÁNOVA, 2017).

Os encontros fotográficos se tornaram, portanto, a atividade principal, mais que isso, um catalisador dessa relação intergeracional e afetiva, favorecendo à ressignificação do vínculo afetivo.

Acho que o melhor que aconteceu na realização desse projeto foi realmente num âmbito muito pessoal: antes a minha avó era uma figura extremamente autoritária e isso foi um pouco se quebrando porque foi a primeira vez que a gente se divertiu juntas. Isso é bonito, não é? A fotografia foi meio que o vetor de uma reconstrução de uma subjetividade que não havia antes. (IVÁNOVA, 2017).

Mais adiante, por ocasião de uma demanda da faculdade, em 2011 (Berlim), as fotografias da avó foram apresentadas aos professores que as acharam fascinantes e ali apontaram um protoprojeto, “um desejo de falar sobre ela e sobre envelhecer”⁰¹. A partir daí Ivánova começou a fotografá-la de fato com intuito de projeto, ou seja, com uma maior concentração e preocupação estética. Além de compartilharem o mesmo nome, neta e avó passaram a criar de forma coletiva, numa dupla performance, esse projeto contínuo. Cabe lembrar que, apesar do vínculo consanguíneo, Ivánova fotografava a avó sem idealizações, no entanto se coloca em cena a todo momento, como se fizesse um autorretrato, pois se vê muito nela, no jeito falante de ser e na teimosia⁰².

O processo foi espontâneo e simples, Ivánova habitualmente usava uma câmera compacta, do tipo *point and shoot*, filme de

01 Citação de Adelaide Ivánova extraída da matéria do site Catraca Livre. <https://catracalivre.com.br/quem-inova/avo-e-neta-fazem-fotos-sobre-amor-e-envelhecimento/>.

02 Do texto: <http://meusdedoscruzados.blogspot.com/2011/10/vodka-com-adelaide-ivanova.html>.

35mm, dos mais baratos e fáceis de encontrar, para fotografar Adelaide a qual encenava do seu jeito e conforme sua vontade. A maioria das pautas foi sugerida pela avó, por vezes, através de uma ligação inusitada: “querida, eu vou ao oftalmologista, você não quer ir comigo não? Me fotografar?” Desse modo a dupla desvia da normalidade do cotidiano transformando uma visita médica de rotina em um gesto criativo onde qualquer lugar poderia servir de campo de ação. Conforme o tempo passava, os movimentos e a resistência de Adelaide diminuía, deixando as ações mais circunscritas no lado de dentro, sobretudo no ambiente doméstico, que pode ser a sala, o quarto, a cozinha, o quintal.

Com o passar do tempo, que a mobilidade foi ficando cada vez mais reduzida, ela não consegue mais ficar tanto tempo em pé, a gente teve que ficar mais tempo dentro do ambiente doméstico dela. Antes a gente saia, né? Fomos ao oftalmologista, tem foto dela na fisioterapia, na praia, mas com o tempo a gente começou a encenar dentro de casa e se reinventar mesmo criando essas cenas dentro de casa. (IVÁNOVA 2017).

Por quaisquer razões, para grande parte da população mais velha sobretudo para os denominados “velhos, velhos” (a partir de 85 anos), o ambiente domiciliar significa o lugar em que passam mais tempo quando não é o único, de maneira que a experiência com o espaço urbano seja mínima quando não nula.

É no espaço urbano que se realizam e se criam as principais realizações humanas. A ciência, a arte, a tecnologia, a economia, a organização social, a subjetividade, a cultura como um todo, enfim, são forjados e forjam a cidade, essa morada contemporânea da humanidade (CORREA, 2016, p.37).

O medo da violência urbana e os problemas de acessibilidade e mobilidade nos espaços, como calçadas desniveladas e esburacadas, são alguns fatores que dificultam a interação com a urbe, todavia os entraves sociais são capazes, igualmente, de dificultar profundamente a produção de subjetividade de pessoas velhas quando são demarcados quais os espaços que elas devem ocupar e como devem ocupar.

Neste caso, faz-se necessário desenvolver formas de sociabilidade que promovam a apropriação da cidade e circulação desses sujeitos para além dos “guetos etários”, isto é, lugares que estão claramente demarcados por fronteiras etárias e sociais, a saber, espaços de casais, jovens, crianças, idosos, onde a circulação de um em espaço dos outros dificilmente ocorra (CORREA, 2016, p.43-44). Aliás, as formas de sociabilidade dentro do próprio grupo “velhice” apresentam diferenças geracionais, para os “velhos jovens” (os ditos idosos) o espaço social de interação predominante é mais o público, enquanto para os “velhos, velhos” é mais o doméstico senão asilar (CORREA, 2016, p.38). Não nos esqueçamos de que mesmo no ambiente doméstico (familiar), as relações interpessoais e afetivas entre gerações podem ser frágeis e distantes. Cabe ressaltar que esse distanciamento entre gerações mais indiferença e individualismo são efeitos colaterais do ato de subdividir e classificar a sociedade -como

forma de controle- que criaram impacto negativo nas relações intergeracionais (entre duas ou mais gerações)⁰³.

Além dos aspectos subjetivos, sociais e do espaço físico da dinâmica do envelhecer na cidade, aspectos que se referem aos limites físicos corporais também atravessam a relação com a cidade, como no caso de Adelaide cuja experiência urbana é mais restrita por causa das mudanças do corpo na velhice, inclusive. O corpo pode ficar mais vagaroso, menos firme, podendo precisar de suporte de apoio, o que pode causar mais insegurança para circular nas calçadas das cidades ou, até certo ponto, não conseguirem se sustentar em pé por muito tempo, podendo gerar o receio de cair.

Para quem precisa, como Adelaide, ou escolhe viver principalmente do lado de dentro, a casa é o abrigo do mundo, de maneira a ser um lugar que estimule a vida, o acolhimento, a criação, o conforto, a segurança, e não uma prisão ou um confinamento. “Sentir-se confortável transcende o conforto físico que móveis e cômodos podem oferecer. O conforto é interior, emotivo e pessoal, construindo relações afetivas com suas “coisas”, sejam as lembranças, a decoração

03 Da fala do psicólogo José Carlos Ferrigno para o portal do envelhecimento. <https://www.portaldoenvelhecimento.com.br/intergeracionalidade-das-relacoes-as-praticas-sociais/>.

e a bagunça pessoal” (MENDES, 2007, p.67). O mundo é identificado através de todos os sentidos pelo indivíduo, o qual percebe e experimenta a organização do espaço e a existência dos objetos por meio do contato, da manipulação e movimentação. Nesse sentido, o corpo (mente-cérebro) se relaciona com o ambiente transmitindo informações, emoções, sentimentos.

A casa é o lugar para onde a neta vai reencontrar a sua avó e os cheiros que ela conhece; para selar o abraço atrasado. A avó é casa. Para a avó a casa é onde ela passa mais tempo, é o lugar das suas realizações cotidianas e dos encontros com seus afetos. “Pois a casa é nosso canto do mundo. (...) É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda a acepção do termo” (BACHELARD, 1978, p.200). É nesse cosmos que ambas compartilham e desdobram a experiência estética, reinventando-se e ressignificando a relação, bem como a velhice e o envelhecer.

Fotografia 2.

adelaide-02, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide/.



Adelaide está sempre em relação com o seu ambiente e com os artefatos que o compõem, o que torna a casa uma espécie de coadjuvante; um corpo que vibra. Santa, bacia, bandeira, Jimo, copos, cortina, planta, flores, espanador, roupa, lençóis, toalhas, vaso, vassoura, garrafa, quadros, relógio, martelo, tudo isso imprime a marca da moradora da mesma maneira que estão dispostos na cena como estratégia de composição do “cenário” (da caixa cênica). Dubois (2012) denomina cenário como toda uma série de elementos que ajudam a compor o quadro,

portas ou janelas, mais ou menos entreabertas; fundos, ou fundos duplos, de cena, espelhos; quadros, recortes de todos os tipos; em suma tudo o que pode indicar ou introduzir dentro do espaço homogêneo e fechado do campo fragmentos de outros espaços, em princípio contíguos e mais ou menos exteriores ao espaço principal (DUBOIS, 2012, p.187).

Acontece igual na série delas, elementos que apontam o lado de fora; janelas e portas pelas quais os cheiros e barulhos da rua invadem o lar se misturando aos dela. Barulhos estes que, inclusive, percebemos ainda mais quando ficamos mais tempo dentro dela (seja por imposição, seja por opção). Pensamos agora na Casa Tomada, de Julio Cortázar, e naquela foto que a figura de Adelaide estende a bandeira vermelha logo abaixo da janela entreaberta na cozinha, onde muitos dos outros sons como sirenes, alarmes, burburinhos, latidos ansiosos ou motores urgentes engrossam o coro dos demasiados barulhos de utensílios, vidros, chiados dos preparos, do café na cafeteira, que há na cozinha. Poderíamos supor, da mesma maneira, que se olhássemos do sentido inverso, daquele de quem vem de lá assim como quem volta, essas janelas mais portas e quadros fossem uma espécie de passagem secreta para um cosmo. Melhor, um portal que nos levassem para um cortejo em comemoração à deusa ura, quem sabe para um carnaval inteiro dentro da sala ou quintal, ou para uma passeata no meio da cozinha.

O projeto, que recebeu o nome *adelaide*, é composto por vinte e quatro fotografias coloridas horizontais, com exceção de apenas

uma na vertical, as quais se encontram tanto lado a lado quanto abaixo umas das outras, no site pessoal de Ivánova. Virtualmente, a experiência de corpo de caminhar pela exposição é concentrada nas mãos, especialmente nos dedos, que acionam o rolamento da página para subir e descer a galeria de fotos, que deslizam as imagens (em caso de tela *touchscreen*). Outro jeito de andar por lá é dando um clique ou toque para ampliá-las, apenas uma por vez no centro da tela, podendo ser passada no carrossel.

Em *adelaide*, a fotografia é uma ferramenta colocada a serviço de uma dupla experimentação criativa, de uma narrativa, de uma teatralidade que joga com a ambivalência- ficção e verdade- dela. A fotografia encenada é um terreno de experiência estética profícuo onde é possível criar ficções, contar histórias, fabular, e que desconstrói, por meio dos usos de determinados símbolos, como deslocamento das cenas narrativas, da composição, do uso de acessórios, luz, cenários, encenação com artefatos originais, expressão corporal etc., essa noção de fotografia comprometida, apenas, com o realismo e objetividade.



A série sobre a avó é poética e afetiva que nos sensibiliza, punge-nos pela sua vibração, autenticidade e força, incita à reflexão sobre a velhice, sobre nossas próprias vidas e relações próximas, onde o humor e a alegria são particularidades fortes, mas também uma certa melancolia e o tom mais sério. As fotos, aliás, não condizem com certos retratos tradicionais ou estereotipados de pessoas muito velhas. Quando, por exemplo, numa atitude de humor, Adelaide exhibe sua confortável calcinha, subverte a ordem do comportamento esperado das pessoas mais velhas. Da mesma maneira acontece quando porta a vestimenta majestosa dos caboclos de lança (figura importante do carnaval rural de Pernambuco), geralmente vestida por homens; ou quando veste a máscara de *la ursa*- artefato popular no carnaval de rua pernambucano- numa performance elegante do que imaginamos ser uma espécie de ser híbrido, como as deusas egípcias com corpo de mulher e cabeça de animal. É possível confirmar que elas escacham as fronteiras de geração, de gênero, de comportamentos morais e etários "criando uma fenda aberta aos fluxos" (TÓTORA, 2015, p.40).

Fotografia 3.

adelaide- 15-1, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide/.



Fotografia 4.

adelaide-07, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide/.

Fotografia 5.

adelaide-18, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide.adelaide/.



ocupa um lugar central nas fotos, seu corpo sempre está, o corpo em performance. Um corpo que não é eclipsado, ao contrário, o rosto que se encara diante do espelho, o corpo com sua pele crispada e suas dobras, que não se sustenta por muito tempo em pé, é colocado em cena junto à sua bengala e andador. À medida que avança a idade o corpo vai perdendo o viço, fica mais contido, os olhos se sobressaem. Na velhice o corpo é concentrado nas mãos e nos olhos pelos quais forças outras são exprimíveis, “e por eles se constroem relações e se estabelecem encontros.” (TÓTORA, 2015, p.171).

Essa correspondência entre a velhice e os olhos e as mãos está tão evidenciada na narrativa pelas expressões faciais que dão o tom dos sentimentos e emoções como alegria e raiva, pelos gestos econômicos, contudo potentes, que exprimem qualidades e humor. Por causa da mobilidade da avó elas precisaram se reinventar, bem souberam trabalhar dentro das possibilidades corpóreas de Adelaide, buscando rotas criativas de ação nas potencialidades do corpo e para além dele.

Como mencionamos anteriormente, os sentimentos, emoções, qualidades, humor são exprimíveis nas expressões faciais e nos gestos, porém não são só neles, outros artifícios, como objetos e acessórios, são articulados para acionar ou expressar algo, por exemplo, o pisca-pisca em cima dela como se ela fosse a própria árvore de natal. Se por um lado as atitudes irônicas, as risadas, acessórios, as poses, o uso de objetos comemorativos podem indicar o humor, a agudeza dos olhos é a maior expressão quando o sorriso ou uma atitude alegre é suspensa.

Numa fotografia Adelaide está iluminada como naquelas cenas decisivas de cinema- o clímax da trama- onde tudo depende de um último gesto da personagem principal, então tudo vai silenciando, escurecendo até que o único ponto luminoso é ela. A figura dela está sorrindo apoiada em seu andador, à vontade de chinelos, vitoriosa com a bola sob os pés impedindo o gol. Essa atmosfera lúdica, de lazer a noite, no que parece ser um campinho de futebol de um edifício, é arrancada pela força bruta da expressão de Adelaide na fotografia seguinte. Ela se encontra no centro do enquadramento, lábios fechados, texturas de flores e frutas, uma luz tranquila e cores serenas, num clima doce que imaginamos ser da manhã. Todavia tem os

olhos: dois vórtices nos atraindo para eles ao mesmo tempo que nos fustigam. Eis o ponto de tensão, uma atmosfera tão aconchegante e silenciosa em conflito com aquela expressão. Buscam-se pistas.



Atrás de Adelaide, do lado esquerdo, tem um objeto: o martelo, uma ferramenta manual e nome do segundo livro de Adelaide Ivánova o qual fala sobre a opressão e violências contra as mulheres (estupro, desprezo, silenciamento). Em síntese, é um livro que diz respeito ao que é imprescindível falar, sem subterfúgios, igualmente se refere aos corpos, tanto o da mulher quanto o da poesia, “que urgem por se libertar dos

Fotografia 6.

adelaide- 17, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide/.

juízos que se colocam sobre eles” (ALMEIDA, 2017, p.71). O martelo é título do primeiro e do último poema do livro que começa assim: “durmo com um martelo/ embaixo do travesseiro/ caso alguém entre de novo/ e sorrateiro”, e termina com fina ironia dos seguintes versos, “o martelo/ é um objeto ótimo/que serve pra dormir bem/ou pregar pregos” (IVÁNOVA, 2017, p. 11-70).

Versos de um corpo sempre atento, que se defende, mas também pode atacar. Por essa chave de leitura a expressão séria de Adelaide, que já arrebatava à primeira vista despertando uma emoção incômoda, expande-se em sentidos, de modo que seu semblante ganha aspecto de raiva e indignação, e seus olhos endossam o estampido do martelo, também não se calam diante das mais variadas formas de violências e opressão contra determinados corpos sejam jovens ou velhos. Eles gritam.

Nessa foto nos parece evidente que há uma marca da ambivalência, que começa na própria fotografia encenada, pois os elementos são conectados por dissonâncias por dissonâncias, na qual raiva, indignação, violência, barulho são articulados com luz mansa, silêncio e texturas que exalam doçura, escapando das soluções óbvias. Ocorre também quando trata a ausência com presença, de modo lúdico, com objetos e atitudes que emitem graça. A propósito, esse jogo de esconder e mostrar dão movimento e ritmo à narrativa, bem como as posições (sentada, em pé) e posicionamento das mãos e braços (braços abertos, apoiados, mãos na cintura, apoiados, mão erguida, braços cruzados, mão no peito).



Destacamos ainda dois momentos sequenciais, no primeiro Adelaide está num cômodo hospitalar de uma luz quase fria e uma cor próxima do silêncio. Acomodada numa poltrona tomando iogurte de morango, com os olhos cansados dos enfermos, porém firmes. O assombro da morte. Na seguinte ela, aguerrida, porta a vestimenta colorida e brilhante de caboclo de lança, com seu chapéu, sua guiada e flor vermelha na boca, as quais simbolizam bênção e proteção. Assombro da vida.

Na narrativa há uma espécie de jogo, mostrar e ocultar o rosto ou parte dele através de objetos é o jogo de ocultar o rosto ou parte dele através de artefatos, a saber, óculos de sol, bandeira política, jornal, roupa íntima, máscara de *la ursa*, aparelho oftalmológico, bacia, creme ou espuma em volta da boca, para falar, de forma lúdica, sobre ausência, que pode ser quando Ivánova retorna para Alemanha. Nesse sentido, o uso das duas únicas fotos sem a figura de Adelaide, a do felino que supomos ser dela, e do antúrio talvez sua flor predileta, para falar da ausência especificamente da avó por questões

Fotografia 7.

imm029_31, Adelaide Ivánova. Fonte: adelaideivanova.com/projects/adelaide.

relativas à saúde, por exemplo. Também podemos observar um jogo com a intimidade, visto que as fotografias de Adelaide em traques mais social, elegante, majestosa, são intercaladas ao visual e atitudes mais despojadas e íntimas (camisetas, chinelos, roupão, calcinha, espuma de barbear no rosto).

Ainda no que se refere à construção da narrativa, o uso alternado das performances com objetos que apontam tanto à época natalina- bola de natal, pisca-pisca- quanto ao carnaval (máscara de *la ursa*, indumentária de caboclo de lança, óculos de *drinks*) os quais consideramos ser os marcadores do tempo, um anúncio de quando avó e neta se reencontram, o que também significa presença. Cabe destacar que embora a figura de

Adelaide apareça sozinha em toda a montagem, é acionado, a toda hora, a presença de corpos outros, além da neta obviamente, seja pela bandeira política que alude ao coletivo, seja pelas referências ao natal que pressupõe à confraternização, e ao carnaval que remete à multidão.

Mais ainda: o carnaval é festa. É o prenúncio da liberdade, da liberação das normas, valores, hábitos. Oliveira (2007) argumenta, sob ressonância de Bakhtin (1997), que o carnaval é uma experiência vivida em que o princípio primordial é a liberdade se localizando nas mediações entre a vida e arte. Desse modo, “o carnaval é libertação temporária da verdade dominante e da ordem vigente, a abolição provisória de todas as

realizações hierárquicas, privilégios, regras e tabus” (OLIVEIRA, 2007, p.80-81). Ora, a experiência estética de Adelaide tem a ver com esse imbricamento da vida e arte, que nem o carnaval, suspende o estado habitual e a ordem. O carnaval, além de expressão da cultura de onde nasceram, tem relação com o próprio processo delas, visto que é da natureza do carnaval festejar, enfeitar-se, transformar-se em personas, ser flor, ser gato, ser rainhas, ser brincante.

Outra coisa a ser observada concerne a dois elementos que chamam atenção na montagem, uma bandeira vermelha estendida com o nome da ex-presidenta do Brasil Dilma Rousseff e o nome do vice apagado abrindo a série, e o jornal com a notícia da morte do ex-presidente cubano Fidel Castro se sobrepondo no rosto dela, os quais escondem parte do corpo para revelar uma perspectiva política de esquerda, mais que isso, Adelaide se expressa e age politicamente, impõe seu direito à fala, indo contracorrente

ao senso comum de que pessoas velhas, tanto quanto as crianças, precisam de chancela e/ou tutela. O que ocorre é que, na nossa sociedade, são silenciadas ou não se consideram as vozes nem das pessoas velhas, em especial dos “velhos, velhos”, tampouco das crianças, que por sinal poderíamos nos inspirar mais na natureza imaginativa, força receptiva à criação e inventiva delas.

De modo geral a experiência fotográfica da série *adelaide* não foi só uma forma de estreitamento dos laços, mas também um território sem fronteiras, que trouxe para a vida cotidiana de Adelaide essa experiência estética (mais de dez anos), possibilitando esse elo com o exercício artístico de fabular, de se expressar, elaborar as cenas, as composições, as expressões corporais cada vez mais desafiadoras para a nonagenária com dificuldades locomotoras. Por isso ela geralmente está sentada ou apoiada em sua bengala e andador, porém tem seu viço e potência. Aliás, o que pode o corpo velho? O que pode a velhice?

VELHEZ

Estamos vivendo mais e por mais tempo, nossas avós vivem mais que as avós das nossas mães (estima-se que alcançaremos os cento e cinquenta anos), percebam, testemunhamos a longevidade da juventude. O que ocorre é que tudo isso tem mudado o modo como convivemos tanto na esfera particular quanto social. Atravessamos uma época de modificações de corpos pela biologia e não só dos corpos, mas da própria biologia; de dispositivos tecnológicos que transformam nossas relações consideravelmente. Vivemos em tempos de grandes avanços tecnológicos, ainda que o acesso à tecnologia exclua considerável número de pessoas. São tempos que se desenham como novas configurações e, no entanto, os mecanismos de modulação da existência se perpetuam, destarte a velhice e o envelhecer continuam sendo alvos de dispositivos de agenciamentos da vida.

Diante disso, abrir-se às possibilidades da *velhez*: uma [d]obra de arte de uma existência,

(...) para roçar a vida como intensidade e, assim, experimentar algo grande demais que promova um corte, criando uma cesura no curso do tempo cronológico (ou curso da vida). E, com a coragem dos que estão dispostos a correr o risco de viver, irromper numa outra temporalidade e encontrar as potências do tempo e a intensidade do devir, pois o estar entre a vida e

a morte não é somente ao pé da letra estar próximo da morte, mas, sim, um entretempo onde tudo pode acontecer. (TÓTORA, 2017, p.257).

Velhez é um neologismo do poeta Manoel de Barros que Tótora não só adota, mas também o reivindica em lugar de velhice e idoso, palavras, segundo ela, não potentes. Todavia, é interessante notar que o uso das palavras velho, velha, *velhez*, como Tótora entre outros, sugerem e reivindicam ser usadas de forma potente e afirmativa, a palavra velho/a ainda é empregada para os mais pobres, os que buscam serviços públicos de saúde ou tomada para insultar. Para a autora a palavra idosa/o soa solene demais, porque idoso lhe remete à sabedoria, uma sabedoria adquirida no decorrer da vivência, e sabedoria acumulada provoca esclerose. Prefere adotar *velhez* cuja escrita promove um desvio da gramática normativa. A própria poesia subverte a linguagem, sobretudo, a gramática. Os versos do poeta são criados com as coisas inúteis, desimportantes, imprestáveis. E para sociedade, ainda, o velho é imprestável. A velhice só é aceitável se rejuvenescida, recauchutada. (TÓTORA, 2015, p.208). Então *velhez* se aproxima de um devir criança, no sentido de criança brincalhona, da alegria, da invenção, de dar início a algo novo.

Assim, é de total relevância as contribuições Tótora, bem como as brechas abertas para uma ética da velhice como obra de arte, especialmente a ética dos encontros para que os novos modos de vida emerjam e se acentuem os bons encontros pelas diferenças.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à PROPG e à CAPES pela alocação de 12 meses de bolsa, possibilitando a consecução da pesquisa de Mestrado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Carol. Posfácio. In: IVÁNOVA, Adelaide. **O Martelo**. 2a ed. Rio de Janeiro: Edições Garupa, 2017. p.71-73.

BACHELARD, Gaston. **A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BARROS, Regina Duarte Benevides; CASTRO, Adriana Miranda de. TERCEIRA IDADE: o discurso dos experts e a produção do “novo velho”. **Estud. interdiscip. envelhec.**, Porto Alegre, v. 4, p. 113-124, 2002. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/article/viewFile/4723/2648>>. Acesso em: 10 out. 2017.

CORREA, Mariele Rodrigues. **Envelhecer na cidade**. Revista Espaço Acadêmico. n.184- setembro/2016-mensal- p.35-46. Dossiê subjetividade e cidades- Ano XVI. Disponível em:< <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/32813>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

DELEUZE, Gilles. **Cursos sobre Spinoza**: (Vincennes, 1978-1981). Fortaleza: Ed. UECE. 2009.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Tradução: APPENZELLER, Marina. 14a. ed. Campinas: Papirus, 2012.

IVÁNOVA, Adelaide. **O Martelo**. 2a ed. Rio de Janeiro: Edições Garupa, 2017.

OLIVEIRA, Lúcia Maciel Barbosa de. **Corpos indisciplinados**: Ação cultural em tempos de biopolítica. São Paulo: Editora Beca, 2007.

TÓTORA, Silvana. **Velhice**: uma estética da existência. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2015.

TÓTORA, Silvana. Envelhecimento ativo: proveniências e modulação da subjetividade. **Revista Kairós**- Gerontologia, [S.l.], v. 20, n. 1, (2017) p. 239-258. Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/kairos/article/view/2176-901X.2017v20i1p239-258>>. Acesso em: 14 mar. 2018.

O ROLÊZINHO E O ENTORNO

O baile da Tauá⁰¹ surgiu de forma espontânea ao longo dos diálogos com os componentes do grupo “Os Maloka PX”⁰², durante algumas visitas à comunidade de Peixinhos, bairro da cidade de Olinda. O encontro que esses escritos objetivam narrar ocorreu no centro de uma pequena praça, rodeada de ruas bastante estreitas em Santo Amaro, bairro que faz divisa entre Recife e Olinda e bem próximo a Peixinhos. O “rolê” acontece basicamente sem recursos, a partir de elementos do improviso por volta das dezoito

01 Nome da Rua no bairro de Santo Amaro, zona norte do Recife, onde ocorre o evento.

02 Grupo estudado em nossa pesquisa.

horas e é interrompido, quase sempre, às vinte e três horas, com direito a *after-hour*, com divulgação por meio do “boca a boca” e exaustivo compartilhamento por meio das redes sociais.

Não há nenhuma grande estrutura de palco ou iluminação, apenas a presença de paredões de som e algumas centenas de garotos e garotas que se encontram ali, através da dança, num “rolêzinho” notadamente modesto (ou, talvez, mais raiz do que Nutella, como os próprios integrantes pontuam), mas que faz jus a sua fama, dada volumosa presença de jovens provindos de diversos bairros da região em busca de entretenimento numa sexta-feira à noite. Ao que parece, esse talvez seja o ingrediente-chave para o monumental êxito do “rolê”: para além do improvisado, o fato de estar nos ambientes públicos e ocupar os espaços da comunidade, a gratuidade e a inexistência de grandes arranjos estruturais, componentes estes que, também, rememoram o famoso carnaval de rua de Olinda.

Nas ruas estreitas, a circulação, não raras às vezes, torna-se uma verdadeira batalha. Deslocar-se foi, na generalidade, missão árdua para o pesquisador e, mais ainda, para o fotógrafo⁰³. As impressões primeiras são de uma espécie de duelo por exibicionismo corpóreo através da dança, e uma das maiores razões que aguça tantos jovens à comparecerem, para além dos ingredientes-chave do “rolê” (os paredões ressoando as músicas

03 Todas as imagens são de autoria do fotógrafo Luciano Neto, feitas para a pesquisa

do momento e os “galerosos” ou “maloka/moleke” e as “novinhas”) é o flerte, o acesso à bebida alcoólica a baixíssimo custo e, não menos importante, o acesso, próximo à avenida Agamenon Magalhães, corredor com grande circulação de linhas de ônibus com destino a diversos terminais integrados da região metropolitana do Recife.

Manuel Castells (1999) define as “redes sociais” como conjunto de nós interconectados, o autor aponta que esses nós interconectados podem vir a se comunicar na rede de maneira bastante simplificada, pontuando como fatores primários os seguintes: religiosos, étnicos, territoriais, nacionais, entre outras condições mais. Nesse ínterim, as chamadas redes estão aptas para realizar inúmeros intercâmbios, a depender do interesse entre os sujeitos e grupos de sujeitos, ao passo que é capaz de conectar,

ou desconectar terceiros, consoante interesses análogos no decorrer desses processos de trocas. A partir dessa definição, podemos entender como o “rolê” é divulgado e como tantos jovens recebem a mesma informação e a propagam num intervalo de tempo impressionantemente curto.

Relativo aos processos de trocas nas redes sociais citados por Castells, é importante perceber que o uso das mesmas foi fundamental para o desenvolvimento dessa pesquisa. Primeiramente, foi crucial para realizar uma aproximação com sujeitos adeptos ao “Passinho dos Maloka” na Região Metropolitana do Recife e, posteriormente, para a nossa imersão no baile da Tauá, na companhia de dois integrantes do grupo “Os Maloka PX”. Para esses jovens, bem como para a contemporaneidade quase que em sua generalidade, esses recursos são não

apenas significativos, mas essenciais. Vale recordar também que, no ano desta imersão, o Facebook, para os integrantes do “Os Maloka PX” tal como para outros indivíduos, em conversas aleatórias durante o “rolê”, já está “ultrapassado”, a comunicação e divulgação é baseada no uso do Instagram (principalmente a partir do recurso do *stories* em quase sua totalidade) e claro, por meio de conversas em diversos grupos no Whatsapp.

No contexto dessa imersão no bairro de Santo Amaro, é possível trazer alguns escritos oportunistados por Hannerz (1997) acerca da instrumentalização das relações entre os grupos sociais. O pesquisador fala sobre as fronteiras que são criadas por meio dessas relações, que constituem elementos que se transformam em métodos de não apenas segregação, mas também de singularização. O autor aborda estes conteúdos expondo que às questões correlatas à dominação de determinadas culturas são exemplos bastante eficazes para sinalizar soberanias culturais, que estão, por conseguinte, saturadas por estigmas hierárquicos de superioridade versus inferioridade.

É considerável comunicar com esta imersão os escritos de Hannez, pois é bastante operativo no sentido de explicitar questões de dominações culturais que ainda ecoam nos tempos atuais. O “Passinho”, o bregafunk e o brega pernambucano estão, desde suas origens, circundados por descréditos culturais não apenas pelos conteúdos de suas músicas ou a forma como exteriorizam os passos de dança, mas, também, pelo contexto de sua gênese, dos corpos e ambientes periféricos dos quais os estilos emergiram. A rua Tauá, onde ocorre o “rolê”, não está imune a esses estigmas, as ruelas, as residências humildes e a percepção de descaso público com a infraestrutura urbana foram um dos fatores que mais chamou a nossa atenção, mesmo que em meio à toda aglomeração e trocas de afinidades festivas que estavam sendo compartilhadas naquele corpo geográfico.



Figura 1.
Visão Panorâmica
do baile da Tauá

Com relação às trocas por meio da dança e da música em espaços geográficos periféricos, trazemos os estudos de Maffesoli (1998) sobre tribalização e a postura do estar junto “à toa”. O autor, repetidamente, mas de maneiras distintas, nos relembra que o ser humano precisa realizar trocas, tem a necessidade de compartilhar, sejam interesses em comum, aspectos estéticos e de moda, atos de lazer, conectados, desta maneira, através da cultura, em outras palavras, o indivíduo não consegue viver isolado. Não sem razão, os grupos de indivíduos reunidos no baile da Tauá objetivam, no interior, validar esses conceitos, de que os aspectos culturais e as ocasiões de lazer, as perspectivas estéticas e o estar junto “à toa” são indispensáveis para a construção do que o autor chama de “cimento societal”.

Em síntese, é substancial citar que o “rolê”, que se inicia no começo da noite, como mencionado, é finalizado por volta das vinte e três horas, quase sempre com algum esforço policial mais ríspido (o que não foi o caso desta experiência, mas é pontuado em relatos dos frequentadores) para com as pessoas e os responsáveis pelos

paredões de som, que não são alugados, mas seus donos os levam por livre e espontâneo ensejo de somar e fortalecer o rolê.

A partir desta contextualização sobre o “rolêzinho”, o corpo geográfico em que ele ocorre e o modo como o mesmo chegou até nós, introduziremos a seguir, conteúdos que versam sobre a estética dos sujeitos e grupos de sujeitos observados no encontro e alguns tópicos que compreendem as desenvolturas corporais singulares produzidas por meio do “Passinho dos Maloka”.

ESTÉTICA, A AFIRMAÇÃO DO VISUAL

As condições estéticas, as vestes, os acessórios, as estilizações capilares são, intrinsecamente, o maior sustentáculo externado pelos jovens adeptos ao “Passinho dos Maloka” e que, não diferentemente, também foram contemplados neste mergulho etnográfico. Por intermédio de alguns embasamentos teóricos e das fotografias desenvolvidas nesta imersão pretendemos demonstrar a potência que os aspectos estéticos (isto inclui não unicamente enfoques de moda) possuem nas dinâmicas dos movimentados

encontros do “Passinho”. Isto posto, as fotografias, vinculadas ao detalhamento do pesquisador servirão como um proveitoso material para que o leitor possa se inteirar acerca das características particulares, e costumeiramente peculiares exteriorizadas pelos jovens presentes no “rolê” da rua Tauá.

Ortiz observa que a oposição “homogêneo/heterogêneo” perde importância; é necessário, pois, entender como segmentos mundializados – por exemplo os jovens, os velhos, os gordos, os desencantados – compartilham costumes e gostos convergentes. “O mundo é um mercado diferenciado constituído de camadas afins. Não se trata, pois, de produzir ou vender artefatos para ‘todos’, mas de promovê-los globalmente entre grupos específicos.” Por isso, este autor sugere que se abandone o termo homogeneização para se falar de “nivelamento cultural” a fim de “aprender o processo de convergência de hábitos culturais, mas preservando a diferença nos níveis de vida. (CANCLINI, 2006, p. 136)

Ao instaurarmos as observações com referência à estética dos sujeitos é interessante refletir sobre o conceito de “nivelamento cultural” acima proposto para que possamos estar aptos a interpretar as linguagens visuais que são desenvolvidas por esses jovens como agentes de assemelhação. Pois então, o “estar na moda”, a partir desta visão, não é estático, e esses nivelamentos possibilitam, paulatinamente, um campo bastante rentável para o surgimento e multiplicação de outros nivelamentos e nuances visuais, frutificadas por

meio da indústria do consumo e da moda. No baile da Tauá isto é notável em diversos aspectos estéticos que são compartilhados pelos jovens, como podemos perceber na imagem abaixo: as camisas de times, os acessórios, as estilizações e afins.



Na imagem acima, é interessante identificar dois integrantes do grupo “Os Maloka PX”, ambos de camisetas vermelhas e as típicas estilizações capilares e acessórios ostentação. Na Tauá, a cerveja na mão dos jovens também funciona como uma extensão do corpo, quando não está sendo jorrada vertiginosamente para os lados e para o alto devido à freneticidade habitual dos passos

Figura 2.
Integrantes do grupo
"Os Maloka PX"

ritmados. Curioso, também, reparar as customizações estéticas que são desenvolvidas com um acentuado caráter de diferenciação, o jovem na foto abaixo, cujo pesquisador até então tinha em mente que estava vendendo cigarros (visto o chamativo colar com carteiras de cigarro empilhadas horizontalmente) mas que se tratava apenas de um *insight* estético, segundo o próprio relatou com um sonoro “achei massa essa ideia e fiz”.



Figura 3.
Cordão customizado de
carteiras de cigarros

Vilaça (2007) demonstra que os elementos da cultura periférica têm influenciado fortemente tópicos da publicidade e da moda, deste modo, a autora nos fornece o conceito de uma dada “popficação” da cultura periférica. A partir deste termo, as dimensões que identificam produtos, pessoas, eventos, coisas, possuem, essencialmente, dois caminhos centrais: o da ótica integrativa e da ótica excludente, da estigmatização. Nesse contexto, portanto, há um estranhamento sobre a estabilidade da fisicidade das culturas urbanas periféricas na

contemporaneidade que, progressivamente, perdem sua fisicalidade geográfica, figurando-se da mesma forma como elementos estruturantes de processos de subjetivação e, por consequência, cooperando em direção aos caminhos da publicidade midiática.

Se a moda nos anos 60 começou a sofrer a influência jovem que vinha das ruas, ela está no momento valorizando a estética da periferia, seja através de seu imaginário com a utilização de grafites, fuxicos, cabelos rastafaris e outras propostas de comportamento e linguagem, muitas de caráter ambiental, visando a reativar zonas sem atrativo como bem assinalou Bauman (2001) na sua modernidade líquida. E conforme podemos observar no credenciamento espacial que a mídia promove para cima ou para baixo num processo de promoção de eventos incessante. (VILAÇA, 2007, p. 3)

Esses argumentos são importantes para observar a “popficação” dos aspectos visuais oriundos das periferias, que, de acordo com a autora, já tem sido recorrente desde décadas atrás. Isto é notório nos tempos que correm, acerca do funk carioca, do retorno dos saltos acrílicos tidos, durante muito tempo, como “artigo de piriguete” e que são replicados exaustivamente nos dias atuais pelas grandes marcas que alimentam às elites e famosos, ou seja, é determinante a maneira em que a mídia e a indústria da moda dirigem suas óticas para com esses elementos. No brega recifense e no bregafunk local, estas “apropriações estéticas” também são percebidas em níveis significativos, fato curioso este que possibilitou até mesmo o surgimento do pitoresco termo “maloka de condomínio”, que são jovens, economicamente privilegiados, que simpatizam e consomem marcas e aspectos visuais característicos dos jovens do “Passinho”, a exemplos dos presentes no baile da Tauá.

Figura 4.
Jovens dançando na
praça da rua Tauá

Figura 5.
Garotas rebo-
lando no "rolê"



Nas imagens acima podemos notar que as customizações capilares funcionam como um fator de extrema diferenciação, podendo ser comparado à nível de importância com as roupas e os acessórios de ostentação como os cordões de prata, os relógios grandes e chamativos e as joias que são, essencialmente, artifícios de ornamentação (aqui, sempre é importante falar sobre os valores e procedência, ou seja, quanto mais custoso, melhor). No “rolêzinhos” da Tauá, as camisas de time são corriqueiras para os meninos, as meninas usam blusinhas e shorts curtos, *top-cropped*, os chinelos unissex, cabelos diferenciados, cigarros e latinha de cerveja na mão, as marcas Seaway (esta já famosa no estado) e Cyclone (muito frequente nas periferias da região) são as mais recorrentes neste contexto.

Nessa continuidade, acerca do consumo e dos nivelamentos culturais, Lipovetsky (2015) versa sobre uma era “Hipermoderna” (Pós-modernidade), do consumo a partir da lógica da moda, de uma sociedade relacionada aos extremos, sendo esses extremos as emoções, as sensações, de uma chamada “era da estética e da arte” em que o consumo está em constante sintonia com a lógica da moda, uma “era da sedução e valorização do futuro”. Este conceito, portanto, finda por nos afastar do presente, típico da pós-modernidade que, aqui o que o autor chama de era “Hipermoderna”, uma era mais íntima ao presente, ao instantâneo e, concomitantemente, sendo capaz de desenvolver inúmeras trocas, ao passo que traz consigo também alusões provenientes do passado.

Figura 6.
Customização capilar
e camiseta Cyclone

Os argumentos propostos pelo autor são interessantes para serem relacionados em diferentes camadas das sociedades, em diferentes espaços geográficos, inclusive nesta conjuntura. Como pode ser observado nas fotografias e na imagem abaixo, existe uma relação íntima de consumo e desejo pela marca Cyclone, adorada, idolatrada e desejada ao máximo nas periferias de Pernambuco, bem como para além do estado. Esta marca em específico, bem como algumas outras, operam como agentes propulsores de sedução de consumo para esses jovens pela lógica da moda, por meio da lógica da moda local, da identificação com outros indivíduos de suas comunidades que servem de espelho para esses grupos de sujeitos.



Para fins de conclusão, podemos dialogar os conteúdos expostos por Lipovetsky (2015) acerca do desejo, da sedução do consumo através da lógica da moda para com os elementos de estilo, consumo por afinidade e inspiração, bem como paralelo “diferenciação versus assemelhação”, neste caso não somente pela lógica dos artigos de moda e acessórios mas também, como mencionado, através das estilizações capilares, tatuagens, dentre outros aspectos que foram notados nesta imersão. Portanto, a estética é o pilar maior para a composição visual desses jovens que, quando associados aos outros aspectos reportados na pesquisa se caracterizam como expressões visuais intrínsecas que, independente do corpo geográfico, está efetivamente enraizada em nossas sociedades em níveis distintos.

CORPOS RITMADOS DO PASSINHO

Nesta etapa do estudo etnográfico no baile da Tauá, é claramente notável que o corpo funciona não apenas como mero dispositivo de exteriorização de sua cultura e práticas inerentes, mas também como o já aludido conceito de “dispositivo de construção de identidade e pertencimento”. Para tanto, pretendemos nos aproximar dessas questões alusivas ao corpo como esse dispositivo de exteriorização cultural e construção de identidade a partir dos passos ritmados e sexualizados, bem como do esforço dos sujeitos e grupos de sujeitos para serem notados e observados pelo entorno a partir do suporte teórico de alguns autores que flertam com temas como: práticas culturais subalternas, cultura brega periférica, tribalização através de aspectos de afinidade símeis.

Repensar a cidadania como “estratégia política” serve para abranger as práticas emergentes não consagradas pela ordem jurídica, o papel das subjetividades na renovação da sociedade, e, ao mesmo tempo, para entender o lugar relativo destas práticas dentro da ordem democrática e procurar novas formas de legitimidade estruturadas de maneira duradoura em outro tipo de Estado. (CANCLINI, 2006, p. 23)

Conforme posto por Canclini (2006), para que haja um generoso avanço quanto às manifestações culturais que não estão, como o autor menciona, “consagradas” é necessário que sejam procurados outros mecanismos para que essas práticas culturais possam vir a ser contempladas de modo mais proficiente, inseridas num campo de fato plural e democrático. Os passos de dança peculiares e de certo modo sexualizados observados pelo “Passinho” e também pelo próprio brega pernambucano, precisam ser revistos dentro deste “âmbito” em que são, não raros os casos “culturalmente situados” de modo arbitrário, como uma não-cultura, ou, menosprezados, quando defronte à desdouros elitistas.

Tomando como base os escritos de Soares (2017) em uma de suas imersões relatadas no seu livro de 2017 sobre a música brega em Pernambuco, o autor faz algumas constatações a respeito da função do corpo e da dança nos espaços em que estão inseridos,

mais precisamente no que tange o corpo em seu estado alcoolizado. Nesse contexto, o autor pontua que os espaços em que ocorrem as festas bregas são marcados por domínios de território, são espaços para conquistar o outro, flertar, paquerar, convencer, seduzir, o que ele denomina como capital erótico.

Este capital erótico também foi bastante notado na imersão realizada no “rolêzinho” de Santo Amaro. Foi perceptível que a estética (o uso de joias, acessórios, roupas “da moda”, “de marca” e cabelos customizados) assim como os corpos dançantes do modo mais dinâmico possível são os corpos que atraem mais olhares. Assim, os garotos e garotas se esforçam ao máximo para realizar passos cada vez mais complexos e muitas vezes sexualizados, tanto para com o sentimento de aprovação e reconhecimento de sua desenvoltura na dança, mas também como um inegável instrumento de paquera, como um artifício de sedução.



Michel Maffesoli fala de uma relação tátil que define adequadamente esse espírito: a noção de comunidade depende da experiência do outro, o que pode se estender para uma flexibilização de fronteiras do corpo quando, na massa, as pessoas se tocam, se roçam, e assim estabelecem interações. Considerando essa visão, a realidade de tanto dos bailes e shows que mobilizam multidões nas periferias todos os fins de semana, como também o ambiente espetacular dos programas vespertinos de auditório, podem ser vistas como uma possibilidade de identificações para grupos subalternos que de outra maneira não são integrados pelas representações hegemônicas. (2002: 192 FONTANELLA, 2005, p. 104).

Figura 7.
Multidão executando
os passos ritmados

Dando continuidade aos escritos de Soares (2017) e Fontanella (2005) sobre o corpo alcoolizado nos espaços de interações subalternas proporcionadas pelo brega-ricifense e a relação táctil que foi oportunizada por Maffesoli (1998), notamos que aqui o toque corpóreo é extremamente inevitável. O toque, o estar junto na multidão, os corpos se derramando em suor devido às exigências que são características da dança, por si só, motivam esta vinculação táctil. No baile da Tauá o corpo opera como uma espécie de “guerra por território” dada imensa multidão presente num corpo geográfico bastante comprimido, fato este que dificultou exaustivamente o trabalho do fotógrafo junto ao pesquisador, demandando atitudes de certo risco por parte do fotógrafo ao subir em algum dos paredões com o intuito de conseguir melhores registros fotográficos do “rolê”.

Foi interessante perceber que, naquele espaço geográfico, quem tivesse a iniciativa primeira e uma determinada “força”, tanto no sentido de desenvoltura para chamar atenção, tanto para conseguir abrir a desejada “rodinha” poderia se faltar com toda a atenção daqueles que estavam em volta, garantindo os olhares para si. Portanto, trata-se também de um jogo de oportunidade e agilidade. Ou seja, quanto mais desenvolto, quanto mais sexualizado, chamativo e próximo ao paredão de som mais visibilidade o sujeito ou grupos de sujeitos dispõem, propiciando o *start* ideal para angariar algumas possíveis paqueras na noite.

Dessa maneira, e como observado nas fotografias, o corpo no baile da Tauá,

associado a todos os elementos estéticos mencionados são componentes típicos e elementares para a exteriorização de suas práticas culturais singulares. A estética e o corpo são, com efeito, os denominados “dispositivos para construção de identidade e pertencimento”. Pertencimento, este, aos espaços urbanos, às trocas, à comunicação, tanto verbal quanto corpórea, em que todos esses ingredientes, correlacionados, são eficazes para proporcionar um ambiente bastante fértil para trocas simbólicas de uma autêntica manifestação cultural, da cultura periférica, como uma cultura subalterna efetivamente robusta e legítima.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o propósito de concluir o presente artigo e utilizar como gancho os escritos acima, é conveniente evocar as experiências de Ventura (1996) em seu livro *Cidades Partidas*, todavia sem grandes prolongamentos, até mesmo porque o estudo não tem por finalidade se aprofundar neste mérito. Nas experiências relatadas no livro, o autor é enfático ao expor sua opinião de que nenhuma operação de força fará sentido se a expulsão da minoria delinquente não se fizer

acompanhar de uma ação de cidadania que incorpore socialmente a massa de excluídos. Para ele, a solução está em distribuir justiça social para muitos e repressão para poucos. O perigo aqui, é prosseguir destinando a uns o que é devido a outros.

As experiências de Ventura em seu livro no Rio de Janeiro, podem ser transportadas para o atual cenário relativos às questões que circundam a periferia-centro na região metropolitana do Recife, décadas atrás e para esta experiência, vivenciada pelo pesquisador, no ano de 2020. Algumas questões ainda se comunicam bastante pelo que foi posto pelo autor na obra dos anos noventa, entretanto outras têm experienciado algumas mudanças, bem como amparado no que é brilhantemente demonstrado por Vilaça (2012) em seus escritos acerca da “popalização” da cultura periférica. Em suma, vivemos em décadas diferentes, realidades diferentes e, sobretudo, temos aqui espaços geográficos e personagens distintos, no entanto, alguns aspectos das questões que exploram o “corpo social periférico” ainda conversam muito bem entre si, já outras não possuem mais as mesmas especificidades.

É interessante observar e dialogar com essas questões para entender melhor as demandas da ocupação dos espaços, do estar inserido nos mesmos, do pertencimento, bem como de uma certa seletividade, ainda fortemente existente, no tocante à força policial nos espaços periféricos que ocorrem os “rolêzinhos”. Urge, portanto, uma sensação de que esses espaços são verdadeiramente razão de orgulho e felicidade para esses jovens da rua Tauá, mesmo que em meio a tantas mazelas oportunizadas pelas desigualdades sociais e o modo nem sempre muito bonançoso em que o “rolê” é encerrado. Entretanto, na dança e no deleitamento do se “enfeitar” com suas características estéticas singulares, estes personagens notadamente adquirem ainda mais fôlego para resistir e agregar ao “rolê” e ao fenômeno do “Passinho”.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à PROPG e à CAPES pela alocação de 12 meses de bolsa, possibilitando a consecução da pesquisa de Mestrado.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.
- HANNERZ, Ulf. **Fluxos, fronteiras, híbrido**: palavras-chave da antropologia transnacional. In MANA, Rio de Janeiro, 3 /1, abril de 1997.
- FONTANELLA, Fernando Israel. **A Estética do Brega: Cultura de Consumo e o Corpo nas Periferias do Recife**. 2005. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, PPGCOM, UFPE, Recife, 2005.
- LIPOVETSKY, Gilles e Jean SERROY. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2015.
- MAFFESOLI, Michael. **O tempo das tribos – O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1998.

SOARES, Thiago. **Ninguém é perfeito e a vida é assim: a música Brega em Pernambuco.** Recife, Outros críticos, 2017.

VENTURA, Zuenir. **Cidade Partida.** São Paulo, Companhia das Letras, 1994.

VILLAÇA, Nízia. **A periferia pop na idade mí-dia.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

VILLAÇA, Nízia. **MODA E PERIFERIA; negociações midiáticas,** XVI Encontro da Compós na UTP, Curitiba, 2007.

INTRODUÇÃO

Motion design, efeitos visuais (VFX), *opening title* e *title sequence* são produtos do audiovisual contemporâneo que pedem soluções de design e tecnologia. Vinculam-se historicamente a criadores como Saul Bass e Pablo Ferro. Hoje, espalha-se por novos territórios como os games e os seriados. No Brasil, essa dimensão expressiva ganhou impacto na televisão antes de refluir para o cinema. É evidente que foram as telenovelas que expandiram as potencialidades dessas figuras expressivas e que o caso *Tieta* (1989) pode ser visto como exemplar de um período.

Um dos aspectos evidentes do case da abertura de *Tieta* era a tentativa de estabelecer uma representação visual do Nordeste. Uma narrativa sobre a região em segundos de exibição diária, no ano em que o Brasil

elegia diretamente o seu primeiro presidente após a ditadura militar. Aquele Nordeste da abertura da telenovela parecia amparado no que foi criado muito antes na literatura, na fotografia, no cinema, na pintura, na política, em um fenômeno que o historiador Durval Muniz de Albuquerque Jr. classifica como uma “criação imagético-ficcional da região”. Interessa-nos procurar esse rastro regionalista que o design, num dos produtos da TV brasileira, diz ser o que somos. Ou seja: como se relacionam as soluções de design para articular conceitos e ideias sobre o Nordeste, e quais as influências que determinaram o resultado - históricas, sociais e comunicacionais e como o design articula esses elementos e determina padrões de representação.

Muitas terminologias foram criadas para identificar a área que nos ocupa neste texto: *Motion graphic*, *motion graphic design*, *title design*, *broadcast design*, sendo que, no Brasil, há ainda o termo *videografismo*. O uso do termo *motion graphic*, apesar de ser bastante popular para denominar a profissão, em alguns momentos, faz parecer que a atividade significa mover elementos, por sua vez, o *title design* relaciona-se muitas vezes com aquele que coloca os créditos e o *broadcast design* é usado para os profissionais que trabalham em estúdios de TV, fazendo identidade visual ou até mesmo as aberturas. Diante disso, optamos pelo termo *motion design* pelo seu uso comum entre designers e por compreendermos que a atuação desse profissional é mais ampla e abrange outras questões narrativas para além do movimento ou da aplicação do crédito.



Figura 01.
 Cartelas do filme *Daddy Long Legs* (1929), feitas por Ferdinand Pinney Earle. Fonte: YouTube

Nada disso é completamente novo. Um dos primeiros registros de créditos antes dos filmes - ou como marcações narrativas em cartelas - que trazia algumas informações em texto aconteceu na década de 1890, com o estúdio Edison's Black Maria (Betancourt, 2017). Eram recursos muito simples, que, geralmente, indicavam a autoria do estúdio. Outro caso que vale destacar vem do ano 1919, no filme *Daddy Long Legs*. As artes criadas por Ferdinand Pinney Earle eram narrativas integrantes da história. São cartelas tonificadas em azul, sépia, magenta ou verde que combinavam tipografia e pintura e reforçaram o sentimento da cena através da cor.

Há muito portanto existe uma constante interferência gráfica na obra, muito similar às técnicas usadas pelos motion designers atualmente:

Outros artistas dessa época exploravam bastante a relação entre imagem e música, sobretudo através de correspondências rítmicas e associações de formas abstratas e cores a timbres, alturas e instrumentos musicais. É o caso de Oskar Fischinger, alemão que imigrou para os EUA nos anos 30, e produziu vários estudos e animações abstratas com a proposta de fazer uma “música visual”. Fischinger foi, inclusive, contratado por Walt Disney para participar do filme “Fantasia” (1940), na seqüência feita a partir da música “Tocata e Fuga em D Menor”, de J. S. Bach, embora não tenha permanecido na equipe até o final por se recusar a colaborar com a simplificação e alteração do seu trabalho numa direção mais representacional. Muitos o colocam entre os maiores mestres do cinema de animação de todos os tempos. (VELHO, 2008, p. 24)

Com o avanço da tecnologia e a sincronização do som e da imagem, esses trabalhos decorativos com informação textual ficaram sobretudo reduzidos às aberturas. Segundo Michael Betancourt, em 1934, os créditos dos designers desapareceram e só retornaram com Saul Bass nos filmes *Carmen Jones* e *The Man With the Golden Arm* (*O homem do braço de ouro*). No cinema, os primeiros profissionais eram pintores de placas ou técnicos que estavam ligados à indústria e, por terem alguma habilidade artística, se envolveram com algo relacionado a ilustração.

Por fazer parte da indústria cinematográfica, os *titles* foram produzidos, inicialmente, por profissionais ligados a este negócio. Os designers gráficos lentamente aderiram a esta atividade durante a

segunda metade do século XX. Durante a década de 1950, envolveram-se na indústria, mais notavelmente Saul Bass. Este é provavelmente outro motivo para a nomenclatura imprecisa da profissão, as origens híbridas. (LEÃO, 2013. p.28, tradução nossa)

Com esses designers sendo creditados nos projetos, não só houve uma marcação no tempo de uma nova linguagem se estabelecendo, como também ocorreu uma forma de reconhecimento da profissão. Muito do que era produzido não recebeu a assinatura das empresas especialistas que atendiam ao mercado cinematográfico. Esse fato pode ser comprovado nas produções da Pacific Title, empresa fundada em Los Angeles, que forneceu anonimamente diversas aberturas para os filmes. Além de Saul Bass, nomes como Maurice Binder, Robert Brownjohn ou Pablo Ferro, ressignificam o poder narrativo desses trabalhos.

No Brasil, as primeiras aberturas de programas foram elaboradas na TV Tupi nos anos 1950. Segundo Ponte (2009, p. 54), era um recurso que servia para chamar o programa a qual estava anexada e também uma pausa para ajustes técnicos entre um programa e outro, ficando no ar 10 ou 40 minutos. Nos anos 1970, a TV Globo criou uma assinatura visual para separar os tipos de

programas da grade de exibição e os comerciais, uma transição muito curta que, depois, teve o som alterado para o “plim-plim” usado até hoje. Chico Homem de Melo, em *O design gráfico dos anos 60*, classifica aquela década como uma era do domínio da televisão cujo símbolo mais importante seria o da Rede Globo. A entrada do designer austríaco Hans Donner na emissora, em 1975, coincidiu com a consolidação das transmissões em cores no país. Além das logomarcas da empresa, Donner concebeu e produziu as aberturas de quase todos os programas da Globo desde então.

Aquela época foi determinante para o design na TV, não só pela chegada de equipamentos e softwares mais acessíveis, mas também pela formação de estúdios e profissionais em motion design e VFX. Muitos deles com passagem pela Globo, investiram em aprendizado fora e retornaram para o país trazendo novas técnicas e linguagens. É o caso de Lúcia Modesto, atual supervisora executiva de VFX da emissora. Ela foi diretora e gerente técnica de projetos em empresas importantes como a Dreamworks, onde esteve envolvida na criação de filmes como o ganhador do Oscar de Animação *Shrek*, além de *Madagascar* e *Como Treinar Seu Dragão*. A TV Globo, de certa forma, configurou o que seria o mercado do motion design e VFX do país.

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Fazer uma abertura na Globo envolve várias áreas: arte, computação gráfica, tecnologia, figurino, financeiro, todos orquestrados para definir um produto que será exibido todos os dias por meses. Na emissora, são classificadas quatro tipos de vinhetas:

- A. Vinheta de abertura - como a que nos interessa nesse texto.
- B. Vinheta de passagem - que identifica o fim ou início de um bloco de programa.
- C. Vinheta de chamada - que anuncia a programação.
- D. Vinheta de identidade - que trabalha a marca da emissora.

No período que estamos analisando, era comum que membros da equipe fossem escolhidos para dialogar diretamente com o diretor do núcleo de produção e o autor da novela durante os três meses dedicados à elaboração da abertura. Numa espécie de direção artística, esse profissional assumia do conceito às equipes necessárias para a finalização do projeto. Como em qualquer trabalho de abertura, é natural que, pelo menos, três áreas estejam interligadas. A de criação, a de animação e a de computação gráfica. Dorneles (2020) especifica as seguintes etapas e características:

- A. Todos os *briefings* de vinhetas de aberturas são setorizados: comercial, entre programas e a abertura.
- B. Nos casos das vinhetas de abertura, o primeiro contato é com o diretor geral do projeto e o autor.
- A. Briefing formal e sinopse do autor.
- C. Designação da equipe de designers e do líder (3 ou 4 membros).

Até o fim dos anos 1990, apesar do trabalho coletivo, praticamente todas as aberturas foram assinadas apenas pelo nome de Hans Donner, que integrava o núcleo Globograph. Como em diversos outros casos, *Tieta* teve mais profissionais envolvidos.

A precariedade técnica, comparada ao que viria logo depois, era grande. Não havia interface gráfica e todas as imagens e animações

partiam de linguagem de programação, criada por uma parceria que havia entre a TV Globo e uma jovem empresa americana chamada PDI, Pacific Data Images, de São Francisco. Havia duas equipes na Globo Computação Gráfica, que posteriormente se tornou a Globograph. É nesse contexto que vai ser produzida a abertura de *Tieta*.

Pode parecer um clichê considerar produções de décadas passadas para apontar soluções estereotipadas. No design gráfico, e sobretudo no motion design, agrupamentos de estilos ou de soluções são feitos constantemente em catálogos ou sites especializados. São fontes de pesquisa e, inevitavelmente, de réplicas. Não foi diferente com as soluções dadas no momento em que tecnologias e linguagens se estabeleciam. Como aconteceu em certo momento do cinema nacional, em linhas gerais, o Nordeste apresentado nessas aberturas vem dos personagens caracterizados como estereótipos de “nordestinos”: aquele que foge da seca ou do coronel, do cangaceiro ou do desprovido que quer vingança. Trata-se de um conjunto modelar sobre a região que é conhecida — e reconhecida — nas formas que desenham esse modo de ser imaginário ou real.

O livro *A Invenção do Nordeste e outras artes* mostra como esse circuito de representações vindo da literatura, do cinema, da imprensa, e dos interesses políticos contribuiu para que o reflexo da região no espelho fosse tão bem definido. Sobre o cinema nacional, por exemplo, o livro explica como

os diferentes ciclos exploraram a região e como caímos nas mesmas armadilhas de um *looping* narrativo:

Glauber [Rocha] não consegue romper com a imagem do regional, com suas fronteiras, porque termina por atualizar os mitos, os temas, os enunciados e as imagens que construíram a região, subordinando-a a uma outra estratégia política, a de servir como espaço-denúncia, espaço-vítima da sociedade capitalista e da dominação e alienação burguesas, mas também a de ser espaço de onde se esperava o futuro, o território da revolta que já havia entusiasmado Jorge Amado, que já havia sido sonhado por Graciliano Ramos, por João Cabral de Melo Neto. O Nordeste do discurso dos intelectuais de esquerda termina por estar preso à mesma trama imagética e enunciativa da visão conservadora, saudosa e romântica que o constituiu; termina por atualizar imagens e enunciados há muito tempo usados pelas oligarquias locais no seu discurso da seca, para conseguir a piedade nacional. (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, P.327)

As articulações do design nas telenovelas brasileiras, após a abertura democrática, reforçaram esses simulacros da região. Quando tratamos de simulacro, concordamos com o pesquisador Marcos Beccari: “Simulacro é a simulação que simula a si mesma. Enquanto ‘simulação’ significa imitação de algum modelo, ‘simulacro’ representa algo que não possui nenhum equivalente, refere-se a si mesmo.” (BECCARI, 2015, p.163). De maneira curiosa, a televisão brasileira opera a partir de um mix entre dois estrangeirismos: a tecnologia importada de Hollywood para o Brasil e o olhar de um austríaco (Hans Donner) sobre a região.

Os trabalhos iniciados na Globograph tornaram possível “ilustrar” o que até então parecia impossível. Tecnologias passaram a permitir a transformação anamórfica de um ser em outro, o que impregnou ainda mais na memória visual do país um certo misticismo na relação do nordestino: ver corpos femininos nus ou seminus

Figura 02

Frames da abertura da telenovela *Cordel encantado* (2011). Fonte: Memória Globo

integrados a elementos da natureza. Uma nova linguagem apresentou corpos e seres vindos do fogo, do ar, da água, das pedras, do divino ou do maligno.

Num ineditismo histórico, o discurso visual do motion design tornou real por meses, todos os dias, uma narrativa que fez com que o Nordeste permanecesse fora do tempo e da realidade. A maneira tradicional de representar a região ganhou elementos gráficos e técnicos “inexplicáveis”. As soluções encontradas engendraram ainda mais o que supostamente significaria ser nordestino.

A narrativa nordestina foi perfeita para executar efeitos e distorções num momento em que a tecnologia permitiu configurar o misticismo de maneira crível para os telespectadores. Outras experimentações técnicas posteriores chamam a atenção: em *Cordel encantado* (2011), por exemplo, pudemos ver, pela primeira vez, uma telenovela filmada em 24 quadros, numa linguagem visual muito próxima do cinema. Na abertura, a estética do cordel traz o sertão dos cactos, a indumentária de lampião e tudo o mais que usam à exaustão para ilustrar a região, com a técnica de simulação digital conhecida por animação de recorte.



O conjunto de simulacros apresentados nas telenovelas, de certa maneira, permanecem até hoje em produções da emissora e, do ponto de vista do motion design, nas soluções que criam uma narrativa verbo-visual sobre “quem são os nordestinos e como estes se comportam”.

DEFINIR OS MODOS DE VER

Há muitas maneiras de analisar criações em motion design. Decidimos explorar um caminho que articula a observação dos efeitos gráficos com a análise cultural de conteúdo, a partir do mapeamento das imagens sequenciadas. Observaremos os *frames* e o histograma R (*red*) G (*green*) B (*blue*) que mapeia todas as imagens sequenciadas. Gillian Rose (2016) sugere a análise cultural de conteúdo para pesquisas que lidam com inúmeros *frames*. Assim, utilizamos o software ImageJ, e a partir dele visualizamos agrupamentos simbólicos de classificação das imagens. Por outro lado, Lev Manovich desenvolveu metodologias que aproveitam o poder de processamento dos computadores para analisar dezenas de milhares

de imagens digitais, incluindo imagens de mídias sociais. Essas ferramentas e técnicas de visualização computacional e de dados são disponibilizadas no <http://lab.culturalanalytics.info/> desde 2008. Manovich está empenhado no que chama de “análise cultural de conteúdo”. A equipe de Manovich desenvolveu o *Software for Digital Humanities*, no qual há orientações de como usar os recursos e projetos de pesquisas compartilhados. Um dos softwares em particular, o ImageJ, de código aberto e mais comumente usado por pesquisadores da área de saúde, permite criar visualizações em alta resolução dentro de vários parâmetros, como a média de escala de cinza, o desvio padrão da escala de cinza, número de formas, saturação de cores. O software permite que esses recursos sejam aplicados na exploração de um número grande de imagens. O plugin Image Montage, por exemplo, associado ao ImageJ ordena imagens pelo tempo, formato e outras classificações.

Também revisamos a classificação feita por Michael Betancourt (2017) para créditos de aberturas, para entender como o texto se comporta para criar novos tipos de relação ou associação de significados, independentemente da trilha sonora.

As aberturas, basicamente, são compostas por imagem, texto e som. Há casos em que não há o som ou créditos dos participantes, apenas a logomarca da série, da novela ou do filme. Mas a condição necessária para que essa narrativa seja considerada como abertura é que haja texto, mesmo que da logomarca, e imagem. Uma abertura de novela dura, em média, 60 segundos. Segundo Dorneles (2020), essa média de tempo vem de uma rotina já estruturada pela TV Globo. Se uma análise de abertura pode ser feita apenas a partir de um quadro (que represente alguma particularidade de interesse do pesquisador, por exemplo), no nosso caso, consideramos o agrupamento de *frames* como um caminho possível para revelar o que chamamos de “assinatura visual”.

Em telenovelas, são comuns os textos (créditos e logomarca), além das imagens. Nesse sentido, a classificação proposta por Michael Betancourt forneceu um caminho que optamos por percorrer. Sua teoria de análise de aberturas propõe três tipos de comportamento textual que levam em conta a organização do texto em relação a uma imagem de fundo de maneira direta ou retórica, quando exige outros conhecimentos do espectador. São três os modos de comportamento entre texto e imagem, o *Imagem como base*, o *Caligrama* e o *Rébus*:

- A. Imagem como base (primeiro nível) se dá quando o texto e a imagem não têm relação alguma entre si. Ocupam campos distintos na tela, uma forma muito comum em telenovelas e uma das primeiras organizações de texto e imagem no motion design. “O público reconhece a independência desses dois campos; enquanto a sua composição em conjunto pode ser orquestrada para criar um arranjo estético,

elas são, no entanto, totalmente independentes uma da outra.” (BETANCOURT, 2017, p. 31, tradução nossa). Texto e imagem são dispostos para criar uma dinâmica visual que indique a independência de um para o outro, ainda que ambos pertençam à mesma obra. A sutileza está na técnica de composição visual. Quando o texto e a imagem começam a entrar em uma relação mútua de sentido, entramos nas próximas classificações: Caligrama e Rébus.

- B. O Caligrama (segundo nível) ocorre quando o relacionamento do texto e da imagem depende do reconhecimento por parte do público de uma conexão aparentemente direta entre eles, ou seja, a articulação texto-imagem não compete por atenção. Essa relação vem dos livros de alfabetização, nos quais uma imagem vem acompanhada do seu nome. Michel Foucault fala disso no ensaio sobre o quadro *This is not a pipe* (Isto não é um cachimbo), de René Magritte, em que discute a dinâmica entre texto e imagem nas obras do pintor. Para Foucault, é um reconhecimento complexo de primeiro nível, uma vez que a imagem funciona como uma ilustração da linguagem.
- C. Quando a relação entre o texto e a imagem faz surgir um novo significado, que não está explícito, acontece o modo Rébus (terceiro nível). Ele depende de reconhecimentos distintos do público para interpretar uma espécie de “segredo” na narrativa. “Enquanto a junção de texto por imagem do modo Caligrama produz uma duplicação ou reforço do mesmo significado, o modo de Rébus transforma a representação (que sempre aspira a ser o que mostra) em um signo cujo significado é diferente do que é visto.” (BETANCOURT, 2017, p.75, tradução nossa)

A ABERTURA DE *TIETA* (1989)

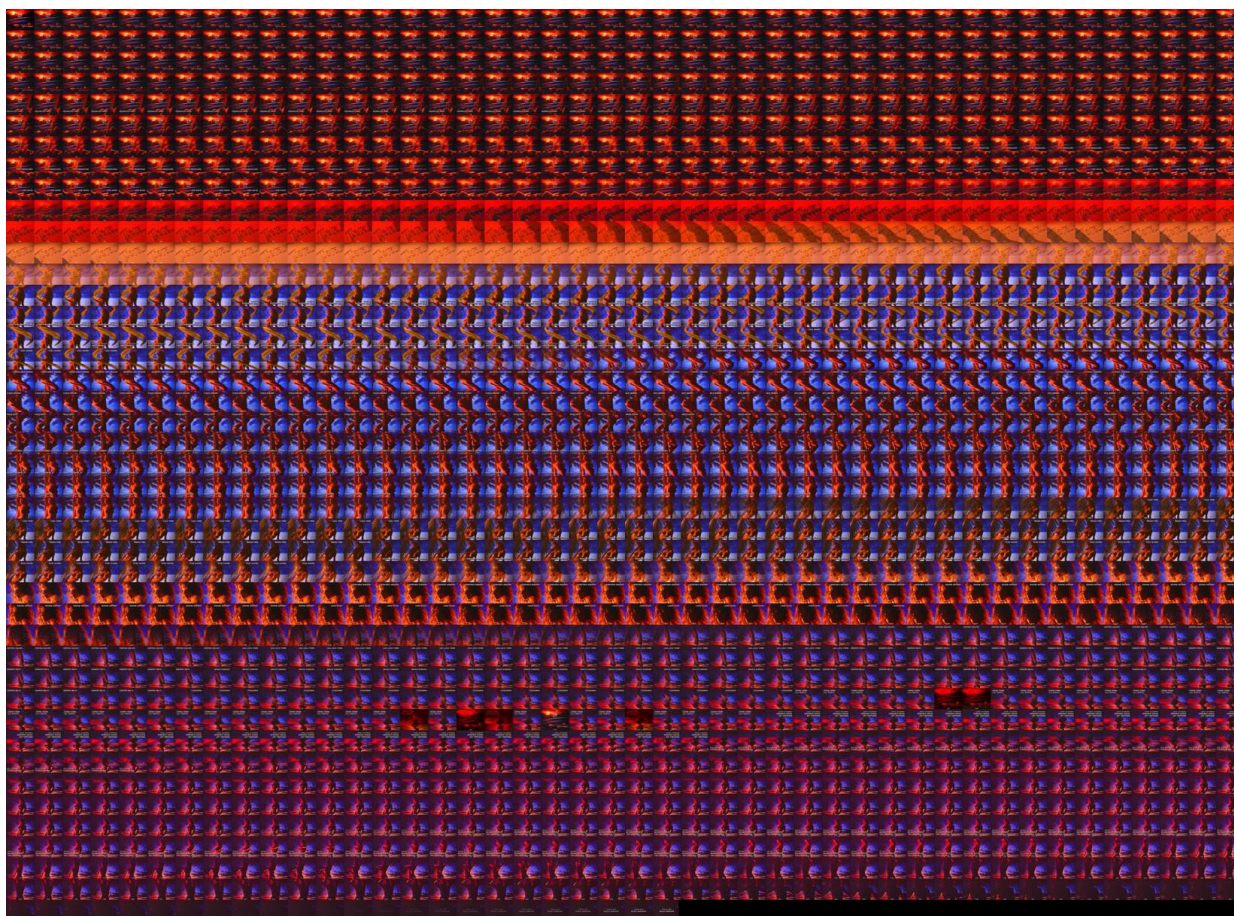
Diz a sinopse da telenovela *Tieta*:

“Ambientada na fictícia cidade de Santana do Agreste, no Nordeste brasileiro, a telenovela *Tieta* – uma adaptação do romance *Tieta do Agreste*, de Jorge Amado – tem início quando *Tieta* (Claudia Ohana) é escorraçada da cidade pelo pai, Zé Esteves (Sebastião Vasconcelos), irritado com o comportamento liberal da jovem e influenciado pelas intrigas de sua outra filha, Perpétua (Adriana Canabrava). Humilhada e abandonada pela família, ela segue para São Paulo, fugindo do conservadorismo de sua terra natal. Vinte e cinco anos depois, *Tieta* (Betty Faria) reaparece em Santana do Agreste, rica, exuberante e decidida a vingar-se das pessoas que a maltrataram. No dia de sua chegada, está sendo rezada uma missa em sua memória. Ela intervém na celebração, chamando a atenção de todos na igreja e desfazendo o mal-entendido. A ousada *Tieta* diz que veio para ficar e acaba mudando a rotina de todos os moradores da pequena cidade. Os que a condenaram na juventude passam a cortejá-la, movidos pela sua fortuna ou atraídos por sua exuberância. Para chocar a família, ela envolve-se com o sobrinho, o jovem seminarista Ricardo (Cássio Gabus Mendes), filho de sua rancorosa irmã Perpétua (agora, Joana Fomm). Os habitantes ainda se veem às voltas com a instalação de uma fábrica de dióxido de titânio na cidade, que se, por um lado, trará desenvolvimento, por outro, causará um forte impacto ambiental na região. Santana do Agreste, próxima de Aracaju e Salvador, estava parada no tempo até que Ascânio Trindade (Reginaldo Faria), que se mudara de lá quando jovem, volta com o objetivo de trazer o progresso e a civilização ao local. Ele torna-se secretário da Prefeitura e, junto com *Tieta*, promove a modernização da cidade.”

Figura 03.

Todos os *frames* da abertura da novela *Tieta* organizados de cima para baixo e da esquerda para a direita por ordem de aparição.
Fonte: Os autores.

A novela *Tieta* teve 196 capítulos, exibidos entre 14 de agosto de 1989 e 31 de março de 1990. A abertura tinha 78 segundos e era acompanhada por uma trilha composta pelos compositores Paulo Debélio e Boni (diretor-geral da emissora, o que é um indicador da importância da abertura da novela) e interpretada pelo cantor Luiz Caldas. A base visual da abertura eram imagens de paisagem litorânea. A técnica empregada foi a de animação criada por computação gráfica a partir de imagens complementares gravadas em estúdio. Um modelo foi usada para as imagens *live* e foi usado o chamado *slit-scan* (efeito de truca de cinema, cujo resultado, após o aprimoramento de softwares gráficos, passou a ser obtido pelo efeito *morph*). O comportamento dos créditos são Rébus e Imagem como base. No caso da novela *Tieta*, todos os quadros exportados totalizam 1.873 imagens.



Os princípios mais evidentes, ao observarmos o resultado do agrupamento sequencial no *ImageJ*, reforçam que imagens criadas em estúdio, de sombras demarcadas, são uma forma de reforçar o imaginário do sol extremo, o que intensifica o imaginário da seca.

Uma fórmula que foi iniciada ali e repetida - em alguns momentos, com o conceito exatamente igual, em outros, com os elementos naturais ou efeitos visuais comuns para retratar a região, mas, em todas, apelando para o fetichismo da representação visual que reduz o Nordeste à sexualidade, magia, natureza ou a um lugar artesanal. Uma mimese do que foi construído para a região, seja na literatura, seja no cinema ou nas artes visuais, aconteceu surpreendendo pelas técnicas de efeitos visuais.

“Quando se toma o objeto Nordeste como tema de um trabalho, seja acadêmico, seja artístico, este não é um objeto neutro. Ele já traz em si imagens e enunciados que foram frutos de várias estratégias de poder que se cruzaram; de várias convenções que estão dadas, de uma ordenação consagrada historicamente” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 217).

O Nordeste aparenta surgir como um alívio nacional em momentos difíceis: praias, sol forte, natureza, sensualidade. O alívio vem de uma representação que cria memórias sobre uma região que já

era vítima de uma estereotipação anterior. A abertura desenvolvida mostra como o design em um dos produtos mais consumidos pelo país contribuiu com a significação do que somos sob a mediação de condutas, valores e discursos.

Hans Donner diz que, para o efeito de transformação das plantas no corpo da modelo, houve uma pesquisa em Lençóis, na Bahia, e que foi necessário cortar a imagem em 486 linhas e fazer para cada imagem um fotograma atrasado. “O computador ficou 14 dias calculando 15 ou 16 milhões de cálculos por segundo, dia e noite sem parar, até criar resultado desejado”. (MORAIS, 2020). As fotografias da região foram estampadas em papel vegetal e projetadas em estúdio, em um tanque iluminado artificialmente para simular a claridade provocada pela luz do sol.

A telenovela foi a primeira a apresentar o efeito de distorção *morph* na abertura, não exatamente com o software que logo depois foi criado para isso, mas por outra técnica - em computação gráfica, o *morph* é responsável por dar a impressão de transformação orgânica e gradativa de uma figura em outra. Sempre houve tentativas de transformações de imagem semelhantes, mas que não davam uma naturalidade de transição, porém, naquele momento, a técnica estava em alta, muito por causa do filme *The golden child*, 1986 (A criança de ouro), onde aconteceu o que foi considerado a primeira transição fotorrealística corporal entre dois seres, um rato e um homem.



Em *Tietê*, todos os créditos são apresentados como Imagem como base, menos o primeiro. No início da abertura, observamos um Rébus. O crédito de Betty Faria, atriz que interpreta a personagem principal, aparece no momento em que a transformação é aplicada nas pedras e revela uma mulher.

Para os telespectadores mais atentos durante o desenrolar da trama ou para quem conhecia a obra de Jorge Amado, fica fácil compreender o Rébus — que daquele lugar, daquelas “pedras”, surgiria uma mulher que conduziria o enredo e mudaria a rotina da região.

Figura 04.

Nove frames escolhidos dos 1.872 gerados na abertura.
Fonte: YouTube.

Figura 05.

O modo rébus na abertura de *Tieta*.

Fonte: YouTube.



A mulher “símbolo” de uma força nordestina que vem da natureza aparecerá nas próximas análises. Construída a partir de uma percepção masculina e estrangeira do designer sobre a região, o trabalho reforça a visão limitada e perpetua fatores ideológicos, contribuindo para uma espécie de *centramento* da verdade cultural, devido ao alcance das novelas no país e no exterior.

CONCLUSÃO

O Nordeste, dos recursos visuais tão explorados, ganhou uma nova classificação visual, vinda da computação gráfica, desenvolvida por americanos e com direção de arte de um austríaco, trata-se da anamorfose. Em *Tieta*, a região começava a ser representada por uma mulher nua ou seminua, com a capacidade de integrar-se a elementos da natureza: um corpo despido e contorcido em horário nobre surgiu. Fórmula repetida em *Pedra sobre Pedra* (1992) e *A Indomada* (1997).

O adjetivo visual comumente associado à região nas mais diversas artes – os cactos, terra seca, sombras fortes, litoral ou a estética do cordel – recebeu o reforço do *inexplicável*. Para os telespectadores, a abertura de *Tieta* não é só a demarcação de um tempo de maior liberdade de expressão na TV, mas uma consolidação do que supostamente seria feito por computadores e por uma profissão, a do designer.

Os resultados gerados a partir dos parâmetros que escolhemos, permitem observar uma continuidade de soluções. Pelo histograma, percebemos como as áreas escuras foram criadas para reforçar a ideia da região castigada pelo sol e para cobrir (pouco) a nudez da modelo. Esse método parece-nos apropriado para superar impressões subjetivas.

Escolhermos um campo exibido em um produto tão popular é uma forma de apontar como, visualmente, o design é capaz de criar diferenças, contrastes e tendências para uma enorme audiência, conscientemente ou não. O Nordeste como conjunto de adjetivos visuais fetichistas não é fato recente. Criado por um discurso histórico de interesses, parece destinado a permanecer enquadrado nesse conjunto de ideias e soluções visuais. Exige enorme esforço identificar essas camadas do preconceito para, só assim, evitá-las. Em 70 anos da TV no Brasil, não há uma só abertura de telenovela ambientada no Nordeste que não reforce o que a literatura, o cinema, o teatro, as artes visuais de uma maneira geral disseram ser sinônimo da região.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **A invenção do nordeste e outras artes**. 5 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

AZNAR, Sidney Carlos. **Vinheta: do pergaminho ao vídeo**. São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997.

BECCARI, Marcos Namba. **Articulações simbólicas: uma filosofia do design sobre o prisma da hermenêutica trágica**. São Paulo, 2015. Tese (Educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo.

BETANCOURT, Michael. **Semiotics and Title Sequences, Text-Image Composites in Motion Graphics**. 1.ed. Nova York: Ed. Routledge, 2017.

COSTA, Mário Firmino Barreto da. **Uma história da computação gráfica na televisão brasileira nos anos 1980**. Rio de Janeiro, 2019. TCC (Licenciatura em História) - Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

DORNELES, Rogério de Abreu. **O design na teledramaturgia: um olhar sobre as vinhetas de aberturas das telenovelas da TV Globo**. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

EMANUEL, Bárbara. **Rhetoric in graphic design**. Dessau, 2010. Dissertação (Mestrado em design) - Hochschule Anhalt (Anhalt University of Applied Sciences), Alemanha.

FOUCAULT, Michael. **Isto não é um cachimbo**. Trad. Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

HAMBURGER, Esther. **Telenovelas e interpretações do Brasil**. São Paulo: Lua nova, 2011.

HIEBERT, Jason. **Written in the Air: Brazilian Telenovelas as National Scriptures**. Claremont, Califórnia, 2017. Dissertação (Ph.D em Religião) - Claremont Graduate University, Estados Unidos.

LEÃO, Gisela da Costa Lima. **A Systemic Functional Approach to the Analysis of Animation in Film Opening Titles**. Sydney, 2013. Tese (Philosophy Doctorate in Humanities and Social Sciences) - University of Technology, Sydney.

LIDDLE, Daniel Joseph. **Beyond animation: Toward a rhetoric of motion design for technical and professional writing**, West Lafayette, 2018. Dissertação (Doutorado em filosofia) - Faculty of Purdue University, Indiana, Estados Unidos.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo: GG editora, 2020.

MANOVICH, LEV. **Can We Think Without Categories?** Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/can-we-think-without-categories> (Acesso em 03/08/2019)

MANOVICH, LEV. **Guide to visualizing video and image sequences**. 30 mar. 2012. Disponível em <http://www.softwarestudies.com>. (Acesso em 05/08/2019)

MORAIS, Silvano. **Abertura da novela Tieta: Bastidores do making off**. YouTube, 22 fev. 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=n-vaOx5JAupM>. (Acesso em 16/08/2020)

MORAES, Dijon. **Análise do Design Brasileiro, entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Blucher, 2005.

NESTERIUK, Sérgio; TAÚ, Márcio Rodriguez. **Design audiovisual: Remixabilidade na obra de Saul Bass**. Revista Novos Olhares. 2016, Vol.5, N.1 1º Semestre de 2016.

Nilton Nunes. Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/perfil/nil-ton-nunes/perfil-completo/> (Acesso em 11/12/2018)

OGURI, Lúcia Maria Bittencourt; CHAUVEL, Marie Agnes e SUAREZ, Mafivela Carvalho. **O processo de criação das telenovelas**. Rev. adm. empres. [online]. 2009, vol.49, n.1 [cited 2020-08-17], pp.38-48.

Opening Credits: How TV's Title Sequences Grew Up. YouTube, 23 mar. 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rdtmaqVvWIA> (Acesso em 16/07/2019).

PACHECO, Gustavo. **Ser brasileiro, utopia que brota de onde?** Pernambuco. Recife, fevereiro, 2019.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An introduction to the Interpretation of Visual Materials**. New Delhi, London: Sage Publications, 2001.

ROSE, Gillian. **Visual research methods in**

an expanded field: what next for visual research methods? 25 set. 2015. Disponível em: <https://visual-methodculture.wordpress.com/2015/09/25/visual-research-methods-in-an-expanded-field-what-next-for-visual-research-methods/#more-1341> (Acesso em 25/06/2019).

SCOPINHO, Carlos Eduardo Dezan. BOFF, Ediliane de Oliveira. **As Reflexões nas Teorias do Design de Produção da Telenovela Brasileira.** Estudos de Tendências e Branding de Moda. Volume 11, n.22 – julho-dezembro, 2018.

VELHO, João – **Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise.** Rio de Janeiro, 2008. Dissertação (Design), UERJ, Rio de Janeiro.

Tieta. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entre-tenimento/novelas/tieta.htm> (Acesso em 02/02/2018)

INTRODUÇÃO

A pesquisa que deu origem a este artigo⁰¹ objetivou investigar o processo de criação entre profissionais de design de superfície têxtil para vestuário atuantes no Polo de Confeções do Agreste de Pernambuco em 2016 e 2017, considerando-se a influência da dinâmica sociocultural e econômica da região sobre a atividade de criação de estamparia, universo no qual se vivencia atualmente a era da informação de modo totalmente instaurado – com a globalização

01 MOTA, Larissa Fernanda de Barros. **Processo de criação de estampa têxtil na cultura de consumo: reflexões sobre o polo de confeções do Agreste de Pernambuco** /. – Recife, 2017. 126 f.: il., fig. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.

das ferramentas facilitadoras do design e a forte tendência à abordagem digital de certas tarefas anteriormente solucionadas com recursos manuais.

Propomos analisar os desafios da prática e os caminhos não lineares percorridos por esses profissionais, buscando perceber os micro processos do ato criativo, sobretudo, no lidar com as limitações impostas pelas empresas encomendantes, com as referências visuais locais e globais disseminadas e com as tecnologias disponíveis à criação, considerando também o contexto de precarização do trabalho criativo.

Sabendo-se que a disseminação da informação e uso das tecnologias digitais influenciam diretamente a atividade do designer, que passa a ter a seu dispor uma miríade de recursos para projetar, destacamos que o desafio reside em se conseguir utilizá-las de modo original, driblando as pressões no sentido da massificação do resultados e outros aspectos que caracterizam as dinâmicas culturais atuais. Na área específica da estamparia têxtil se verifica a difusão global de imagens relativas a tendências de moda e conteúdos visuais compartilhados em sites gratuitos e pagos - bancos de imagens, vetores e texturas digitais, além de softwares que mecanizam diversas etapas do processo de criação.

As teorias que permeiam este estudo abrangem reflexões sobre a estamparia têxtil (CAVALCANTI, 2014; VIEIRA, 2014; YAMANE, 2008 e MOTA, 2017), a teoria crítica genética da arte encontrada em Salles (2004), a perspectiva de criação como objeto histórico (BAXANDALL, 2006), além de elaborações em torno dos conceitos de habitus e gosto em Bourdieu (2008) e da precarização do trabalho no contexto econômico neoliberal (STANDING, 2014). Ainda que indiretamente e para efeito de comparação, consideramos a contribuição crítica de

Bonsiepe (2015), para quem o trabalho do designer envolve interpretar os sistemas complexos vividos e desenvolver respostas técnicas e criativas orientadas à autonomia dos cidadãos e das sociedades, sobretudo no contexto periférico, em termos de artefatos, informações e sistemas. Com base nesses campos, indagamos: pode-se considerar que existe criação no planejamento de estampas têxteis no contexto do Polo de Confeções do Agreste de Pernambuco no período desta pesquisa? Em que sentido? A que demandas essas criações buscavam atender?

No plano espacial e econômico, abordamos as Cidades de Santa Cruz do Capibaribe, Toritama e Caruaru, no qual se destaca a indústria e comércio de vestuário⁰². No plano setorial, realizamos entrevistas com profissionais de design que atuam como freelancers ou assalariados há mais de 02 anos para empresas da região. No plano da cultura material e técnica, consideramos a temática da criação de peças de estamparia têxtil e as tecnologias utilizadas para tais criações.

O objetivo das entrevistas aos criadores foi acessar o percurso na criação de uma determinada peça de estamparia de autoria do entrevistado e já comercializada, buscando reconhecer elementos que representassem processos de elaboração recorrentes como resposta às demandas recebidas e o tipo de exigências e limitações

.....
02 Acrescentamos que Caruaru, Toritama e Santa Cruz do Capibaribe representam as principais cidades que compõem o Arranjo Produtivo do Polo de Confeções do Agreste pernambucano, conhecido como o Polo-3, no qual 70% da produção tem relação com as três cidades citadas. Salienta-se também a potencialidade econômica e produtiva desta região, que se destaca por sua participação populacional e PIB elevado, dentre os 19 municípios do Polo.

no dia a dia dos trabalhos. Assim, combinamos entrevistas aprofundadas semiestruturadas e gravadas com a coleta de arquivos como captura de telas, estudos à base de desenhos manuais e digitais e finalizações de projetos, além de imagens referenciais obtidas em sites especializados pelos criadores. As discussões trazidas no presente artigo resumam as análises de 04 projetos.

RECURSOS TECNOLÓGICOS E CRIAÇÃO

O design de superfície abrange diversas especialidades. Deste modo, é considerado uma área que contempla o planejamento visual e o design de produto, dada a prerrogativa de elaboração de imagens e de aplicação a artefatos diversos. Para Cavalcanti (2014, p.32) “Pensar a superfície num artefato remete trabalhar com a percepção [ou sentidos] do observador/usuário em olhar e/ou sentir o artefato no qual essa característica é atrelada à sua estética”.

No presente estudo propomos ampliar esta ótica, considerando não apenas a dimensão sensorial e cognitiva dos atores envolvidos individualmente, mas a dimensão propriamente sociocultural do problema, atentando aos aspectos econômicos, laborais e de valores no qual se dá a encomenda do trabalho de design pelo cliente e contemplando as transformações no fazer projetual a partir do uso das tecnologias.

O campo de estamparia têxtil abarca a maior parte dos trabalhos de superfície. Pode-se dizer que as estampas potencializam a dimensão estética dos artefatos, podendo maximizar a percepção sobre eles e gerar valor agregado através da inovação em elementos como forma, cor, textura, entre outros.

Refletindo sobre as mudanças induzidas pela tecnologia nos projetos e na produção relativa a imagens visuais e suas aplicações, Vieira

(2014) destaca que os recursos digitais trazem consigo algumas facilidades na realização de junções, sobreposições, texturas gráficas e em outras operacionalizações que podem intensificar as sensações visuais. Sobre os aspectos criativos na estamperia atual, a autora supõe que não há tendência a uma padronização local, mas um hibridismo cultural (VIEIRA, 2014, p.34), já que os novos recursos permitem as trocas de informações de modo facilitado entre todas as partes do mundo.

Essa reflexão se coaduna, em parte, com o pressuposto paradigmático da crítica genética, no sentido de que o próprio fazer projetual, em suas ações efetivas, traz uma multiplicidade de influências para o devir das criações; por outra parte, a ideia de hibridismo, quando adquire a conotação de despadronização, pode ser questionada por este mesmo pressuposto, quando se observa que apesar do dinamismo que é inerente a todo contexto cultural, há direções marcantes quanto aos processos de identificação que envolvem os novos artefatos materiais e imagéticos criados (expressões do gosto do público, no sentido de BOURDIEU, 2008), gerando padrões visuais que se tornam recorrentes e hegemônicos a cada diferente contexto social.

Por sua vez, Yamane (2008) discorre sobre o recurso do desenho à mão na criação da

estampa têxtil, citando como possibilidades, além do traçado a lápis e tinta, técnicas de impressão artesanal como xilogravura, aquarelados, craquelados, batiks, e diversos outros recursos. A autora destaca ainda como recurso da técnica de criação de estampas gráficas a referência a estilos já visto na história das visualidades, por exemplo, o estilo afro, o art-nouveau, traços orientais, xadrezes ingleses, etc. (YAMANE, 2008, p.67). Tratando da produção digital, a autora cita diversos programas próprios voltados para a criação de estampas, denominados de CAD Têxteis, a exemplo do Vision, da Nedgraphics, Design Scope, Tex-Design e Pixelart (YAMANE, 2008, p.71). Além disso, diversos outros programas de edição e vetorização não desenvolvidos especificamente para essa finalidade são utilizados na criação de estampas têxteis com ferramentas digitais, a exemplo do CorelDraw e os programas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

O processo de produção da estamparia industrial pode se dar a partir de algumas técnicas, a exemplo da estamparia a quadro, cilindro e impressão digital a jato de tinta. Dentre essas, a impressão digital consiste em um processo sem muitas limitações ou restrições técnicas. Além de possibilitar impressão em uma quantidade de cores infinita, o processo digital permite a reprodução mais fiel do detalhamento dos desenhos, imagens com efeito realista e composições fotográficas em modo de estampa corrida.

Entre as informações coletadas sobre ferramentas utilizadas para a criação, destacamos que todos os entrevistados da pesquisa citaram os programas do pacote Adobe (Photoshop e Illustrator) e um menor número citou o CorelDraw e os programas específicos para criação têxtil. Foi mencionado também a busca de referências visuais na internet aberta e, por menor número, a consulta a pesquisas de tendências em sites especializados, como WGSN.

O conjunto de dados levantados revelou que as criações de estampa concebidas são realizadas mediante tais recursos; entretanto, destacamos que essas ferramentas não são os únicos subsídios e não podem ser tomadas como os determinantes centrais às criações em análise. Os processos da ordem das elaborações mentais, afetivas e da linguagem são fundamentais às estratégias dos criadores. Caso contrário, não se observaria diversidades de tendências e resultados finais. Analisando-se pela ótica de Salles (2004), pode-se afirmar que existe criação em processos de recombinação, mesmo quando se parte de elementos pré-elaborados e até estereotipados e pinçados em bancos de imagens, processo recorrente aos percursos de planejamento de estampa têxtil investigados.

CRÍTICA GENÉTICA, CONTEXTO HISTÓRICO E CRIAÇÃO

A crítica genética nasceu com o propósito de analisar e buscar interpretações sobre o ato de criação em manuscritos de literatura. Tratam-se de estudos que buscam os paradoxos e pontos de mutação ao longo do processo criativo, assumindo que a criação se projeta em espaços múltiplos e não obedece a uma lógica linear, transitando entre diversos esboços e estágios de modo simultâneo e recursivo (Salles, 2002; 2004; 2008).

Contemplando a ideia do devir heterogêneo e polimorfo destes atos, Salles (2008) sugere acompanhar cuidadosamente, o movimento de cada criador na construção da narrativa poética das obras, buscando explicar como ocorreram os movimentos, em seus percursos singulares e curiosos.

Neste contexto teórico, o termo documentos em processo diz respeito aos instrumentos gerais que se apresentam como registros do percurso, considerados pela autora como forma física através da qual se manifestam os fenômenos mentais ligados à criação, estes em si inacessíveis (SALLES, 2004). Salienta também a diversidade de linguagens, em meio às quais a heterogeneidade e particularidade dos elementos que participam de cada criação artística são construídos. Nas trocas e transformações entre as diferentes linguagens vai se dar o processo que a autora nomeia de tradução intersemiótica, diálogo interno do artista consigo mesmo, com o contexto que lhe afeta e com suas próprias reflexões e produções parciais.

Para além de narrativas pós fato, os rascunhos e anotações prévias ou concomitantes aos processos de criação se constituem como documentos em processo. Entende-se que por se constituírem como rotas percorridas pelos criadores, esses registros desempenham um papel de guias, remetendo-os recorrentemente à gênese da obra, que será sempre um objeto inacabado, dado que é constantemente acrescentada em seu sentido e, assim, transformada, inclusive pelas interpretações exteriores ao percurso do artista.

Abordando os testemunhos materiais e as ideias em movimento que circundam o projeto – através de seus documentos de armazenamento e experimentação – é possível ao pesquisador compreender o fluxo da criação, fazendo revelar seus diversos componentes.

Salles (2004) chama atenção para certas dimensões que considera relevantes na compreensão fenomenológica do processo criador, a partir das quais instrumentalizamos alguns conceitos para a análise de nosso objeto. Fazemos um primeiro destaque para o conceito de verdade artística: a verdade buscada pelo artista ao longo de seu trajeto em direção à obra, materializada na construção de um sistema de significados potencialmente capaz de revelar uma realidade, seja imaginária ou mais concreta. Na verdade artística se expressa também um processo de conhecimento que permeia concretamente a obra, tecido a partir desta mesma realidade. A autora se refere ainda à ideia de ação transformadora, construção que supõe uma complexa e contínua rede de inferências que dá lugar à criação, não necessariamente levando a mudanças imediatamente perceptíveis fora do micro universo interno do criador, mas sem dúvida cumulativas em termos de aprendizado do artista e de relevantes potencialidades de transformação

expressiva do mundo. Outras relevantes dimensões que são pilares à noção de criação nesta teoria referem-se aos percursos de experimentação e o movimento tradutório entre experiências e memórias do artista, caracterizado como processo intradialógico que o artista estabelece, envolvendo objetos de diferentes linguagens.

A autora sugere que o cuidado em não se reduzir a riqueza e o valor de toda e qualquer informação material e imaterial acerca dos processos é a chave de acesso à construção poética específica àquele percurso, possibilitando ao analista vislumbrar a criação como um todo.

Ao mesmo tempo lembra que o o pesquisador faz escolhas ao buscar referências e documentos em processo. A consciência de que há um processo eletivo neste percurso torna a análise mais coerente. Com esta compreensão, os documentos abordados se tornam um guia autocrítico das conclusões às quais o pesquisador pode chegar. Além disso, deve-se levar em consideração diversas possibilidades, inclusive a de que pode existir documentos aos quais o crítico genético nunca terá acesso.

A autora comunga do pressuposto de Michael Baxandall (2006), no livro “Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros”, de que é possível abordar tanto artefatos quanto obras de arte como objetos criados para a solução de determinados problemas de seu tempo. Objetivando traçar uma espécie de trajeto do sentido da obra, o autor busca compreender a reflexão dos criadores e as razões que o levaram a fazer suas escolhas, problematizando o ponto de vista dos envolvidos – profissionais e encomendantes – e o dado cultural presente: os modos de ver e sensibilidades específicas da cultura alí estabelecida.

Dada a natureza complexa do fenômeno que observamos na pesquisa – o contexto de uma economia emergente e periférica no qual se

evidencia fortemente a exploração do trabalho e mudanças tecnológicas quanto às ferramentas do design – a abordagem da criação como objeto histórico proposta por Baxandall bem como as elaborações de Salles quanto à crítica genética da arte – oferecem a possibilidade de uma nova ótica de análise para a criação de estampas em tela.

PROFISSIONAIS, ENCOMENDANTES, TECNOLOGIAS E PROCESSOS

Passemos agora à apresentação e análise de alguns projetos de profissionais que trabalham estampas têxteis para empresas situadas nas cidades de Caruaru e Santa Cruz do Capibaribe no período do estudo. Antes de tratar os processos criativos propriamente ditos, apresentamos alguns dados do contexto com os quais essas criações dialogam.

Como dito, através de entrevistas aprofundadas, acessamos arquivos relacionados a diferentes momentos dos processos de criação, como captura de telas, estudos em desenhos manuais e digitais e arquivos de finalização, os quais tratamos como documentos em processo. O material obtido constituiu o corpus da análise da pesquisa.

Quanto à formação dos profissionais, destacamos que alguns criadores de estampas entrevistados possuíam diploma universitário de design, um dos quais como segunda formação, reunindo conhecimentos de metodologias projetuais, linguagens visuais e outros recursos adquiridos na prática acadêmica. Outros profissionais adquiriram suas competências específicas para a prática de criação de estampa de modo autodidático ou em em cursos técnicos de *softwares* e aperfeiçoaram seus conhecimentos no próprio exercício profissional. As informações revelaram diferentes modos de atuação dos dois perfis,

revelando que os bacharéis em design atuavam majoritariamente em tarefas como gestão de moda, projeto de coleções, elaboração de *briefing*, análise das criações e, quando em empresas confeccionistas, gerindo o percurso da concepção à produção de peças de vestuário – atividades nomeadas no contextos como de gestor, estilista e designer; enquanto que os autodidatas ou com formação de técnico se empregavam propriamente em tarefas que definiram como criação de estampas, modelagem, pilotagem, etc., sob a supervisão de gestores, estilistas e designers.

Quanto às condições de trabalho, destacamos que entre os profissionais de criação assalariados, foi mencionada a exigência quanto à produtividade de 7 a 14 criações de estampas ao dia, enquanto que os profissionais que trabalham como *freelancers* registraram despende de 30 minutos a 3 horas para cada criação, informando ser este o dimensionamento do trabalho compatível com a média de preço que os encomendantes se propunham a pagar por peça de estampa. Esses dados revelaram a desvalorização do trabalho (SATANDING, 2014), da qual a atividade projetual e a criação de estampa têxtil não parece escapar, apesar dos retornos significativos e rápidos dos produtos textéis

e de vestuário aos empresários, sobretudo os maiores. Um dos entrevistados informou que a desvalorização da atividade também estaria associada ao fato de que, nesse contexto específico, nem sempre as estampas incrementam o preço de venda das peças, observando-se no mercado versões lisas e estampadas de artefatos de vestuário com o mesmo preço final.

A organização do trabalho de criação nas empresas também varia segundo a característica do empreendimento. Na pesquisa encontramos profissionais que atuavam como criadores de estampas *freelancers*, individualmente ou em pequenos estúdios de 2 ou 3 autônomos; estúdios maiores especializados unicamente criação de estampa; além de empresas que criavam estampas e confeccionam integralmente peças de vestuário. Essa últimas empregavam criadores e ainda compravam trabalhos de *freelancers*. Este é um cenário que se mantém até hoje no Polo de Confecções do Agreste.

O que muda na condição do profissional de estampa que tem vínculo com empresas, em comparação ao *freelancer*, é o maior acesso aos recursos técnicos para trabalhar, por exemplo, o acesso a estudos de tendências, *softwares* e bancos de imagens

pagos. Outro aspecto diferenciador reside na metodologia de desenvolvimento utilizada nas empresas, sobretudo as maiores, nas quais diversas etapas de planejamento antecedem a experimentação propriamente dita. Assim, a atividade dos criadores vinculados a empresas tende a se configurar como um processo no qual o trabalho de criação é dividido e mais apoiado, entretanto, mais controlado pelo encomendante e pelo empregador, reduzindo-se a margem de liberdade para criação no sentido mais literal. Por outro lado, observamos que o processo de precarização da remuneração atinge a ambos os perfis e também as suas criações.

As informações relativas ao contexto das encomendas projetuais foram bastante reveladoras de bastidores que não se desvelam com facilidade para quem observa apenas os produtos estampados no mercado. Cabe destacar que a concorrência de produtos de confecção chinesa na feira da Sulanca, fenômeno àquela época recente, constituía forte desafio aos confeccionistas e produtores de insumo locais (estúdios e oficinas de estamperia e confecção), já que mesmo com qualidade mais baixa, os artigos chineses eclipsavam o mercado atraindo fortemente consumidores com menores preços finais, prejudicando o desempenho dessas empresas e contribuindo para o desemprego. O mesmo impacto era sentido entre empreendedores do Polo de Confeções do Agreste que forneciam insumos ou peças confeccionadas de vestuário para empresas do Sul e Sudeste do Brasil.

Outro dado relevador se refere à efemeridade das estampas produzidas, associada à influência da mídia no comércio, sobretudo induzindo demanda, consumo e sucateamento rápido de padrões estéticos que seguem novelas e outras expressões introduzidas pelas telas de tv e internet. Alguns relatos também registraram que os briefings recebidos já estabeleciam a amarração das criações solicitadas a emblemas e estéticas que se encontravam na moda em grandes marcas comerciais de vestuário.

Os relatos obtidos de profissionais diretamente envolvidos com a criação registraram que as elaborações se iniciavam por alguma forma de *briefing*, entendido no contexto como documentos que apontam temas a partir de estudos de tendências de moda, orientações quanto ao desenvolvimento da estampa e, sobretudo, imagens

similares capturadas da internet. Em alguns *briefings*, a orientação de desenvolvimento sugeria “criar algo igual” - neste caso copiar partes de uma composição ou imagem capturada; ou “criar algo muito próximo” às referências recebidas. Outros *briefings* deixavam transparecer os contornos de um processo mais complexo quanto ao planejamento de coleções, nos quais a atividade gestora se colocava como etapa efetivamente separada da atividade entendida como propriamente ‘de criação’, esta última voltada à experimentação envolvendo recortes de imagens, uso de filtros digitais, composições visuais em softwares e execução de arte final de estampas.

Quanto às ferramentas técnicas projetuais, predominou o uso de recursos digitais, como já citado. A possibilidade de sobreposições de imagens já tratadas e vetores captados em bancos, gratuitos ou pagos, assim como o uso de filtros de alta resolução e de tipografias foram apontados como principais estratégias para facilitar a criação de peças. No plano da produção, foram mencionadas principalmente as técnicas de serigrafia, sublimação, impressão digital e, mais raramente, a impressão em cilindro, tendo sido também citada a estratégia de envio de arquivos de

estampas corridas criadas localmente para serem impressas na china, que retornavam em tecidos para confecções do país.

Como fatores limitantes do processo projetual, foi citada a reduzida quantidade de cores para não onerar os custos, sobretudo quando se tratavam de estampas solicitadas por pequenos confeccionistas; bem como foi mencionada a inviabilidade de criações mais elaboradas e artesanais, por exemplo, desenhos totalmente feitos à mão, dado o pouco tempo disponível para o processo projetual, além do baixo investimento na remuneração dos criadores.

MODA PRAIA, MODA FEMININA E O DADO CULTURAL

Um primeiro achado da pesquisa se delineou logo nos primeiros relatos de criadores de estamperia aos quais tivemos acesso. Referimo-nos a dois projetos, respectivamente relativos a estampas para moda praia e coleção de estampa corrida para moda feminina, que passamos a descrever. Quanto aos elementos figurativos, a estampa para a

coleção de moda praia privilegiou motivos tropicais, com coqueiros e cores vibrantes; enquanto que na coleção de estampas corridas para moda feminina foram trabalhadas imagens de borboletas, já que o briefing trazido pela cliente (proprietária da marca) informava que pássaros e borboletas estariam em alta na estação.

O achado se refere ao que foi entendido pelos entrevistados como expressão ‘característica da cultura visual local’, recorrente sobretudo em peças femininas, nas quais se privilegia estampas de composições à base de sobreposições de imagens, cores muito vivas e desenhos com diversos elementos.

A partir de sua experiência com os clientes da região, a designer da criação para moda praia entrevistada afirmou entender como inadequada a estratégia de se vincular, muito estritamente, as criações de estampas a referências obtidas em estudos de tendências globais, o que corresponderia a uma orientação central às metodologias hegemônicas de criação em moda. Segundo ela, “basta olhar o site das lojas para se perceber que a identidade regional em termos visuais” passa pelo adensamento de formas, o uso de motivos icônicos em destaque, inclusive imagens realistas e fotográficas, além da saturação de certas cores, independentemente da estação à qual corresponde a coleção. A seu ver, “Não adianta fazer algo muito limpo ou sutil, porque não vai ser aceito no mercado local”.



Figura 1.

Imagens de referência apresentadas à profissional de criação no briefing. Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Figura 2.

Peça de divulgação da 1ª Estampa criada. Fonte: Arquivo fornecido pelo designer





Figura 3.

Peça de divulgação
da 2ª Estampa criada.

Fonte: Arquivo forne-
cido pelo designer

Já no caso da estampa para moda feminina nomeada “Amor Perfeito: Delicadeza e Feminilidade”, o *briefing* apresentado pelo encomendante solicitava criação de estampa para coleção de verão voltada a um segmento de público feminino composto em 60% por evangélicas e supostamente de gosto mais discreto. O desafio, portanto, era criar algo palatável a este público específico utilizando as informações de tendência e também a característica central ao padrão de cultura visual assinalado – cores vibrantes, adensamento da imagem, elementos icônicos em destaque e formas realistas – sem se perder o potencial do mercado como um todo.

A designer informou que monta as colorações com base em sua experiência com trabalhos visuais e nos estudos sobre as estações anuais de moda; também utiliza, como recurso para colorir as estampas, um *software* que monta harmonia quanto à combinação de cores. Além desses recursos, enfatizou a importância de se olhar

para “o estilo da marca” e considerar as referências que compõem o partido estético cultural e visual que caracteriza a empresa, “que acaba se expressando, mesmo em contextos nos quais o design ainda não é uma prática amadurecida”. Por exemplo, mencionou que a marca que encomendou a coleção “Amor Perfeito: Delicadeza e Feminilidade” utiliza basicamente combinações tendo por base as cores rosa e amarelo, em sintonia com as preferências de seu público, que expressa um ideário específico quanto à ideia de feminilidade associado ao romantismo e docilidade pueril.

Nas informações relativas a ambos os projetos de estampas corridas surgiu o tema da dificuldade na estratégia de se vincular as criações de estampa unicamente a tendências de moda globais, sugerindo que mais além dessas informações, as criações para

os confeccionistas, sobretudo os de público local, demandam um saber contextualizado sobre a cultura das empresas e sobre o ambiente cultural dos consumidores alvo. Esses dados indicam tratar-se de ambientes produtivos onde as criações estão amarradas a muitos aspectos, entre as dimensões econômicas, socioculturais e técnicas, não havendo a liberdade que é suposta a uma prática de criação mais plena, o que, entretanto, não ocorre por demérito dos profissionais.

Das análises de ambos os casos, destacamos a perspectiva da construção de uma consciência por parte dos criadores, em especial quanto aos elementos do contexto cultural que modelam e limitam a encomenda, o que interpretamos através dos conceitos de construção de conhecimento e de verdade artística que permeia os percursos de criação, tal como definido por Salles (2004).



Figura 4.

Estampa com varia-
ção de cores

Fonte: Arquivo forne-
cido pelo designer

Figura 5.

Aplicação da estampa em peças
em peças Fonte: Arquivo
fornecido pelo designer



A LÓGICA DAS ESTAMPAS PARA CAMISETAS MASCULINAS

Tratando da criação de uma estampa corrida para camisa masculina em malha encomendada por um estúdio de estamparia local a pedido de um confeccionista que vende no Sul do Brasil, um dos profissionais pesquisados, que atuava à época como *freelancer*, relatou que o *briefing* recebido consistiu unicamente de uma imagem de produto similar da marca Gucci. (Figura 6). Com essa informação em mãos, iniciou a criação reinterpretando o elemento floral da imagem em um desenho manual, estratégia considerada por ele como uma maneira mais prática para iniciar aquele trabalho. Refletindo sobre o tempo que lhe seria possível disponibilizar para atender à demanda do seu cliente nessa estampa, que estimou entorno de 1 hora, teceu o seguinte comentário: “As demandas são sempre com emergência e ‘para ontem’; daí eles nem se importam com exclusividade. Querem que faça igual à referência mesmo. Eles dizem: quero essa estampa, e mandam a imagem!”

O profissional explicou que seu objetivo com o uso do desenho manual era conseguir um resultado de aparência mais artesanal. O desenho foi digitalizado e tratado quanto à limpeza do traçado, aumento do contraste entre as cores e montagem do *rapport* a partir do *software Photoshop*, mencionado como ferramenta central à sua prática criativa. Foi também produzida uma simulação digital da camisa para ser apresentada ao cliente. Depois da aprovação, o desenho foi encaminhado em formato TIFF para a impressão em série.

A apreciação dos registros do projeto, sobretudo o *briefing*, revelaram a estratégia do confeccionista no sentido da leitura de tendências de moda a partir das peças de grandes marcas, e não diretamente dos sites que vendem esses estudos. Esse dado nos levou a compreender mais precisamente a dimensão das criações nesse espaço produtivo, submetidas ao imponderável da urgência nas dinâmicas neoliberais de produção e consumo global vivenciadas.

Outro aspecto que destacamos do processo se refere ao recurso do profissional à elaboração em desenho manual, segundo ele, como forma de conseguir alguma originalidade, o que menciona como mais difícil quando se recorre apenas aos softwares gráficos para criação, sobretudo mediante a utilização em condições precárias, entre elas o uso das versões gratuitas e menos completas destes recursos.

Figura 6.

Imagem de referência
apresentada ao profis-
sional como briefing

Fonte: Arquivo forne-
cido pelo designer

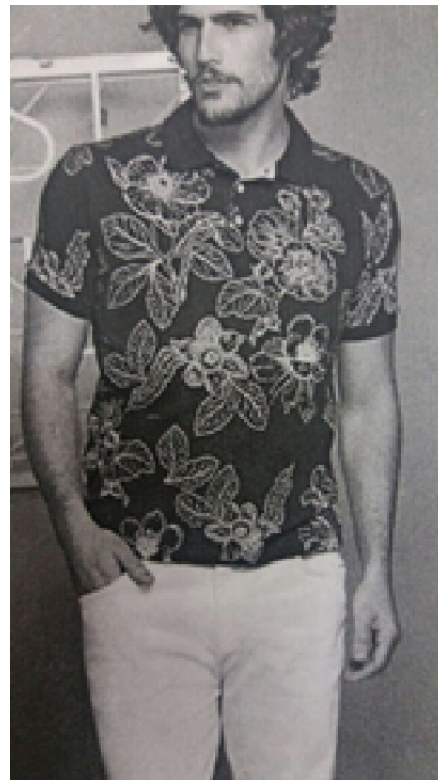


Figura 7.

Interpretação em
desenho manual

Fonte: Arquivo forne-
cido pelo designer





Outro projeto analisado se refere à coleção nomeada “O Viajante”, que se iniciou, segundo relato da estilista, com o repasse do tema ao profissional de criação, através de referências visuais e outras informações relativas à empresa contratante e à peça de vestuário objetivada.

Diferentemente do processo anterior, no qual o profissional atuou como *freelancer*, nos registros deste segundo projeto de estampa para camiseta, a divisão e hierarquia de tarefas entre o encarregado da atividade gestora, o estilista e o profissional de criação é bastante evidente, além de tratar-se, para todos, de relações de emprego formais.

Na contextualização da temática “O Viajante”, alusiva de um personagem imaginário que estaria se deslocando pela América Central, as informações disponibilizadas no briefing se referiam a cidades e aspectos culturais correlatos. Essas imagens foram coletadas pela estilista no site *Pinterest*, blogs de moda masculina e feminina e sites de arte em geral, como o *Deviantart*; tendo sido esta última categoria inserida como estratégia para extrapolar o circuito de referências mais óbvias em moda e alcançar ideias diferenciadas.

Em suas elaborações para a estampa, o designer relata que se inspirou em uma banda musical à qual aprecia, chamada Alan Parsons

Figura 8.

Estampa finalizada.

Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Project, que fez muito sucesso nos anos 70 e 80; em especial, remeteu-se à música *The Traveller*. Assim, palavras e frases relativas a essa ideia / memória foram inseridas na estampa.

Segundo Salles (2004), destacamos que o conhecimento próprio do criador diz muito sobre a obra. Como no processo aqui analisado, os recursos que seleciona a partir de sua sensibilidade para compor uma criação são responsáveis por características importantes da expressão da criação.

Como primeira ideia configurada para atender à temática da coleção, foi proposta uma peça tendo como centralidade simbólica um país: Cuba (Figura 09). Na apreciação pela diretoria, um primeiro ajuste solicitado foi a retirada da palavra (Cuba), assim como a retirada da imagem central de um cisne; o primeiro elemento foi criticado pelo gestor como referência muito óbvia ao país; e o segundo, percebido pelo gestor e pela estilista como elemento que conferia à peça uma característica feminina, quando se tratava de camiseta para público masculino. Na sequência, foi experimentada uma opção geométrica, trazendo como figura central uma composição de círculo e triângulo. Após as alterações nas frases, também sob a orientação da estilista, chegou-se à forma final, com a simplificação da arte e recolocação do símbolo que havia sido retirado (o cisne), desta feita em tamanho menor e localizada no campo inferior da composição, de forma a se obter efeito mais discreto (Figuras 9,10 e 11).

Entendendo que o processo criativo não é um ato isolado, mas uma construção que envolve imaginação e realidade a partir de elementos que se modificam e se alimentam dessas transformações, a referência do informante expressa a ligação estabelecida entre os diversos elementos que compõem o seu percurso no ato criativo. No caso aqui analisado, além do dialogismo interno do artista na consulta às suas memórias e transformação desse recurso subjetivo em composições de imagens, observa-se também processo dialógico envolvendo os demais participantes que colaboram no planejamento da peça. Cada um com sua função, todavia, todos se submetem às limitações do *briefing* e às condições do processo do trabalho: o contexto da indústria da moda, a hegemonia de certas imagens celebradas pelo capitalismo e o interdito de outras imagens por razões de lógica política e mercantil que se torna ideológica, como no caso do nome do país (Cuba).



Figura 9.
 Estampa: 1ª alteração
 Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Figura 10.
 Estampa: 2ª alteração
 Fonte: Arquivo fornecido pelo designer



Figura 11.
 Estampa final
 Fonte: Arquivo fornecido pelo designer

Analisando esses dois processos de criação de estampas para camisetas a partir das contribuições de Salles (2004), destacamos que em ambos os percursos registrados existiu processo intersemiótico de tradução de experiências dos criadores entre diferentes

linguagens, conectando suas memórias e competências rumo aos trabalhos de configuração formal que lhes desafiava. Por outro lado, também nos pareceu evidente a subordinação deste processo aos imponderáveis de um sistema econômico predador, ao qual corresponde uma abordagem de moda que induz a produção desmensurada de itens de giro rápido, empurrando o consumo através das diversas estações/coleções propostas, invenções simbólicas de temporalidades arbitrárias que demandam criações materiais e imateriais destinadas à efemeridade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para atendermos ao objetivo geral deste estudo, que consistiu em investigar os percursos dos criadores de estampa nas principais cidades integrantes do Polo de Confecções do Agreste de Pernambuco, foi necessário compreender o contexto sócio econômico e cultural que os permeia, abordando o conteúdo e a forma como são feitas as encomendas de criação, as hierarquias estabelecidas entre encomendantes, gestores e criadores, além das metodologias e técnicas seguidas para consecução dos trabalhos.

O estudo não deixa dúvidas quanto à caracterização do momento histórico, no qual predomina a precarização de todas as atividades laborais, inclusive as dos designers e criadores em geral, com consequências sobre as estéticas dos artefatos gerados e consumidos – que transitam entre a massificação de

padrões e a busca pragmática por novas formas de originalidade que contemplem as vendas e acelerem as dinâmicas de consumo.

O estudo permitiu aprofundar o conhecimento sobre os caminhos traçados pelos profissionais envolvidos diante das perversas dinâmicas sociais e culturais vivenciadas, revisitando percursos projetuais e resultados estéticos que são identificados em outras análises simplesmente como expressão de uma ‘cultura da cópia’, e lançando esse fantasma aos criadores.

No presente estudo, todos os dados acessados foram tratados como relevantes no sentido de esclarecer interesses, recursos disponíveis, práticas e responsabilidades sobre o fenômeno criativo por parte de todas as categorias de envolvidos. E foi possível observar entre esses a construção de conhecimentos sobre os diversos elementos do contexto de criação.

No âmbito externo ao ato propriamente criativo, relativo às suas pré-condições, destacamos a compreensão dos criadores sobre o que pede o mercado - o gosto do público consumidor enquanto *habitus* no sentido de Bourdieu, como estrutura estruturada e estruturante (2008, p. 163) que tende a reproduzir valores e hierarquias, neste caso através de imagens visuais. Igualmente observamos suas reflexões sobre o que é possível fazer com as ferramentas digitais, face ao diminuto tempo disponível e demais condições limitantes do processo de criação para viabilizar os trabalhos. Os profissionais expressaram ainda compreender a subordinação do ato criativo nesse contexto produtivo, que não pode ser vivido como movimento livre do que lhe é pressuposto. A esse respeito assinalamos que as criações já se iniciam com referências muitas vezes estereotipadas, em sintonia com o entendimento dos contratantes de que emblemas muito diferenciados, contra culturais, ou mesmo uma característica de desenho que fuja totalmente do que está sendo comercializado, pode causar estranheza ao público consumidor, seja ao nível local ou global, prejudicando as vendas.

No âmbito interno às elaborações dos profissionais criadores, as análises revelaram que existe processo de criação no sentido apontado por Sales (2004), já que se observa movimento tradutório como fenômeno intradialógico que se dá envolvendo suas experiências, sensibilidades e poéticas – percursos relacionados à revisitação de

vivências e memórias afetivas. Revelaram também processos de experimentação, cuja evidência se faz óbvia nos documentos e em cada um dos relatos de projeto, ainda que muito econômicos quando se tem por modelo as criações artísticas, além de limitados ao plano digital. Pode-se dizer ainda que há criação quando se considera a ideia de construção de verdades artísticas (tal como proposto por Salles, 2004), entendendo-se por verdade artística as criações que são possíveis de realizar naquele contexto, mediante os parâmetros da encomenda, a remuneração precarizada, enfim mediante a desvalorização do trabalho de criar estampas. Essa verdade social se torna, no contexto pesquisado, verdade do trabalho de criação.

Por outro lado não é possível se afirmar que existe criação, quando se considera o conceito kantiano de arte como ‘olhar puro’ ou com base na singularidade e genialidade de cada artista, tal como problematizado

criticamente por BOURDIEU (2008, p.12); isto é, a criação concebida de modo liberto de sua materialidade e dos imponderáveis do social. Em lugar simbólico oposto, estamos no campo de uma abordagem de design que toma a criação a partir de uma perspectiva pragmática ligada às vendas.

Também não parece haver, no contexto, evidência de ação transformadora mais efetiva, dado serem criações fortemente pautadas pelas dinâmicas de consumo, as quais privilegiam a reprodução, e não a transformação da sociedade; embora que esta categoria analítica possa ser usada para se pensar quanto à dimensão crítica que extrapola propriamente o ato de conceber aquelas peças – a consciência das pré-condições vivenciadas nessas criações, que é sempre expressada pelos criadores –, assim como não exclui a possibilidade de uma apropriação criativa, customizada ou adaptada por parte dos usuários.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à PROPG e à CAPES pela alocação de 12 meses de bolsa, possibilitando a consecução da pesquisa de Mestrado.

REFERÊNCIAS

BAXANDALL, Michel. **Padrões de intensão: a explicação histórica dos quadros** / Michel Baxandall : Tradução Vera Maria Vieira : introdução à edição brasileira Heliana Angoti Salgueiro – São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BONSIEPE, Gui. **Do material ao Digital** / Gui Bonsiepe com contribuições de David Oswald, Ralf Hebecker. São Paulo: Blucher, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica Social do Julgamento** / Pierre Bourdieu; tradução daniela Kern; Guilherme J. F. Teixeira. – 1. Reimp. – São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

CAVALCANTI, Ana Helena Soares. **Experimentando superfície: uma análise das possibilidades geométricas na criação de padronagens**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design. Recife. 2014.

EBRAHIM, Raíssa. **Jornal do Comércio. Polo de Confecções do Agreste: da Sulanca à industrialização**. 2014. Disponível em: <<https://jc.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2014/12/14/polo-de-confeccoes-do-agreste-da-sulanca-a-industrializacao-160371.php>>. Acesso em 16 jul. 2020.

MOTA, Larissa Fernanda de Barros. **Processo de criação de estampa têxtil na cultura de consumo: reflexões sobre o polo de**

confecções do Agreste de Pernambuco /. – Recife, 2017. 126 f.: il., fig. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética**: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3ª ed. revista - São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 2ª ed. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

SALLES, Cecília de Almeida. **Comunicação em processo**. Revista galáxia n. 3, 2002.

STANDING, Gui. **O precariado: a nova classe perigosa** / Gui Standing; tradução Cristina Antunes. – 1 ed.; 1. Reimp. – Belo Horizonte: Aautêntica Editora, 2014 (Invenções Democráticas, v. IV). ISBN. 978-85-8217-245-2.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamperia têxtil contemporânea: produção, produtos e subjetividades**. Dissertação (Mestrado) - Programa de pós-graduação em têxtil e moda, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

YAMANE. Laura Ayako. **Estamperia Têxtil**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

WILSON, Mark. Fastcompany. **Clients loved this designer's work. Turns out. He is um AI**. Disponível em <<https://www.fastcompany.com/90528748/clients-loved-this-designers-work-turns-out-he-was-an-ai>>. Acesso 20 de jul. 2020.

INTRODUÇÃO

Antes de aprofundar sobre o tema da mimese no design, é categórico considerar que esta investigação está inserida no campo dos métodos criativos, sendo assim, é importante analisar previamente alguns aspectos gerais sobre o ato de conceber e perceber os artefatos, uma vez que, compreender a atividade projetual no design, enquanto processo de criação, significa: entender a capacidade humana de solucionar problemas, criar conceitos, fazer associações, distinções e desvios a partir de habilidades criativas inerentes à mente humana. À vista disso, é importante ressaltar que, substancialmente um artefato de design está interligado dialeticamente aos aspectos cognitivos atribuídos por um “sujeito criador” (BOMFIM, 1984), sendo este agente o designer; da

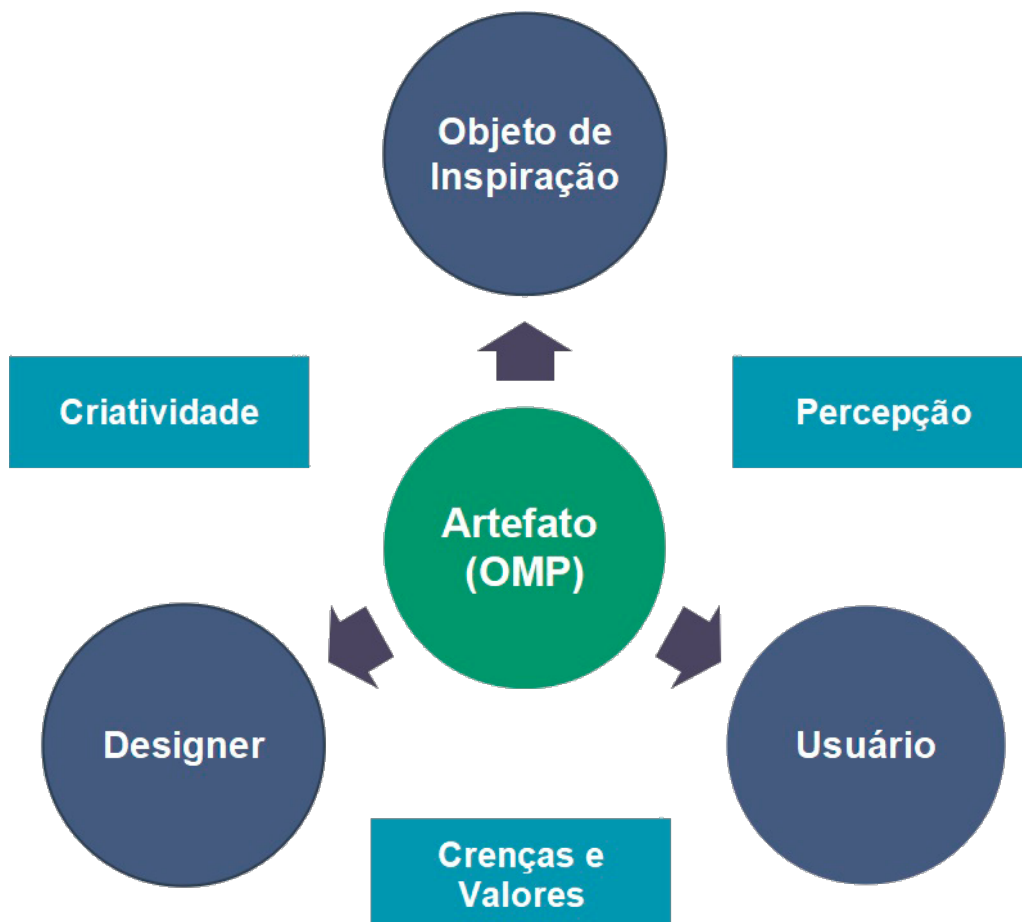
mesma maneira que tal objeto será percebido através da ótica do “sujeito consumidor” (BOMFIM, 1984), também denominado: receptor ou usuário.

Além disso, é importante complementar que esse processo de fruição perceptiva ocorre sob um filtro que contempla aspectos simbólicos, crenças e valores estabelecidos no imaginário coletivo, no qual os agentes citados estão inseridos em diversas camadas de contexto, uns mais específicos e outros mais amplos, identificados a partir do macro conjunto de indivíduos: a sociedade.

Deste modo, em síntese, é importante enfatizar que a atividade projetual do design está intrinsecamente associado à criatividade, logo, simultaneamente está associada à cognição e permeia o filtro do contexto social.

Figura 1.

Fruição perceptiva do artefato (objeto mimeticamente projetado – OMP). Fonte: Elaborados pelos autores .



fronteiras do design. [entre] outros possíveis

Reforçando a discussão sobre os temas tratados, e atribuindo um caráter multidisciplinar para tal, Souza (2001) elucida a questão da criatividade através da ótica das ciências sociais, psicológicas e cognitivas, e dentre as diversas definições de criatividade extraídas em sua dissertação vale destacar duas afirmações: 1 - A que considera a criatividade como o ato no qual “se manipula símbolos ou objetos externos para produzir um evento incomum para si ou para o meio” e 2 - A afirmação de Alencar (1993) que define criatividade como sendo “a emergência de algo único e original”. Logo, resumidamente, a criatividade possui caráter de originalidade e/ou inovação a partir da reconfiguração de “símbolos” ou “objetos externos”.

Dito isto, é preciso aprofundar na relação entre o usuário e os objetos de design, para que se tenha condições de avaliar o processo de concepção dos artefatos e discorrer sobre qual é o objetivo e quais são as necessidades que determinado produto industrial irá satisfazer. Para elucidar sobre esta questão, Lobach (2001) afirma que essencialmente os aspectos mais importantes dessa relação são as “funções do produtos”, e que elas são perceptíveis na própria utilização do artefato, cada produto possui uma função primordial e outras secundárias mas de maneira geral existem 3 categorias de funções: 1 - prática, 2 - estética e 3 - simbólica.

De acordo com Lobach (2001) a “função prática” diz respeito aos “aspectos fisiológicos do uso”, por exemplo, uma cadeira tem a função de fazer o usuário descansar através do ato de sentar-se. A “função estética” contempla “um aspecto psicológico da percepção sensorial durante o uso” (LOBACH, 2001), essa percepção depende das experiências anteriores do usuário com as características estéticas (forma, cor, superfície, som etc.) e da consciência dessas características. Portanto, de acordo com autor, a aparência estética é percebida pela totalidade e se dá através da aparência material do produto e sua configuração; assim, seria o principal motivo de escolha de um modelo de automóvel em relação a um outro qualquer com a mesma função prática, preço e especificações por exemplo: o usuário escolhe o produto a partir da percepção multissensorial sobre a configuração estética.

E por fim, a “função simbólica” que refere-se a “todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso” (LOBACH, 2001); ou seja,

quando o usuário estabelece uma relação de percepção com o produto a partir das suas experiências anteriores através de uma associação de ideias. Lobach (2001) afirma que “um símbolo é um sinal, um signo que existe para algo”; sendo assim, conclui-se que a função simbólica se estabelece através da relação de uma coisa à outra por meio da experiência adquirida.

A partir dessas premissas, pode-se então sugerir uma reflexão preliminar sobre o processo criativo no design, pois já foi definido que se trata de uma abordagem cognitiva, que está inserida em um contexto social e que possui caráter original ou inovador. Já a partir dos conceitos de criatividade citados, se conclui sintaticamente que o design, enquanto método criativo, trata da “manipulação de símbolos para a produção de algo único e original” (síntese dos conceitos de criatividade citados).

Sendo assim, pode-se dizer que relevante parcela dos objetos mimeticamente projetados (OMP) bastante originais são os chamados projetos bioinspirados. Neste contexto, ressalta-se a Biônica e Biomimética, termos difundidos por Benyus (1997) como uma ciência que estuda os modelos da natureza e depois imita-os, inspira-se neles ou em seus processos para resolver problemas humanos. Estas soluções são embasadas numa perspectiva da natureza como modelo, medida e mentora, cujos princípios são descritos a seguir:

- » **A natureza como modelo:** Inspiração e mimese nas soluções da natureza para aplicações práticas;
- » **A natureza como medida:** Usa o padrão ecológico como parâmetro para as inovações. Após 3,8 bilhões de anos de evolução, a natureza aprendeu aquilo que funciona, é mais apropriado, econômico e durável;
- » **A natureza como mentora:** Representa uma nova forma de ver e valorizar a natureza, inaugura uma era cujas bases se sustentam, não naquilo que se pode extrair dela, mas no que se pode aprender com ela.

Apesar de derivar da palavra grega “Biomimesis”, em que “bios” significa vida e “mimesis”, imitação, não se restringe apenas a uma imitação da forma biológica, mas considera também o conceito de replicação do comportamento dos organismos biológicos através de um olhar atento às soluções da natureza. Existe uma infinidade de bons exemplos de eco eficiência, através de organismos que se constroem e se sustentam com o mínimo de desperdício de materiais e energia, e que ainda coexistem em harmonia com a biosfera. Evidenciar esta nova forma de perceber a natureza, é bem diferente da ideia de exploração a que geralmente o homem a tem associado.

Portanto, observando como a natureza opera na criação das suas

espécies, sejam vegetais, animais ou minerais, pode-se transpor este mesmo método no desenvolvimento de produtos, sistemas, construções e até mesmo serviços, pois os “critérios” observados nos seres vivos mais adaptados, podem servir de base para o desenvolvimento de soluções mais eficientes. (BENYUS, 1997)

MIMESE NO DESIGN

O conceito de mimese é bastante abrangente, e engloba diversas áreas do conhecimento bem distintas entre si; é possível encontrar aplicações do termo na filosofia, na sociologia e até mesmo no direito, é muito comum, portanto, a utilização nas artes visuais e na arquitetura. Como exemplo dessa diversidade de aplicações, podemos citar a influência da biônica nas áreas projetuais (design, arquitetura e engenharia), quando um projeto traz referências a padrões e estruturas encontrados na natureza. Na informática também são encontradas diversas analogias, principalmente no design das interfaces, no que diz respeito às interações entre dispositivos e usuários. Por exemplo, todos estão bastante familiarizados a guardar arquivos pessoais digitais em pastas organizadas em uma área de trabalho semelhante a elementos encontrados em um escritório real. Mesmo quando se exclui um arquivo que vai parar numa lixeira etc. Na robótica a forma humanóide é também uma imitação das formas humanas. Por exemplo: desenhos, pinturas, esculturas e até mesmo os jogos

eletrônicos, estão repletos de referências do mundo natural traduzido para o artificial.

No dicionário Michaelis, o termo **Mimese** significa a imitação ou a representação da realidade. Além deste termo é possível encontrar outras definições correlatas; são elas:

Analogia: Semelhança de propriedades entre coisas ou fatos.

Metáfora: Figura de linguagem em que uma palavra que denota um tipo de objeto ou ação é usada em lugar de outra, de modo a sugerir uma semelhança ou analogia entre elas; translação (por metáfora se diz que uma pessoa bela e delicada é uma flor, que uma cor capaz de gerar impressões fortes é quente, ou que algo capaz de abrir caminhos é a chave do problema); símbolo.

(DICIONÁRIO MICHAELIS, 2020)

Analisando o significado das três palavras, conclui-se que a semântica comum aos termos diz respeito à relação que uma coisa faz à outra, por imitação ou semelhança.

OBJETOS MIMETICAMENTE PROJETADOS

Essencialmente, o que define um artefato como um objeto mimeticamente projetado (OMP) é a referência estética e simbólica que ele faz a outro artefato, estrutura ou signo, no qual esse elemento de origem possui suas próprias “funções” (LOBACH, 2001) e suas próprias “propriedades estéticas relevantes” (NANAY, 2016), com conteúdo semântico e aspectos perceptuais já consolidados consensualmente. Sendo assim, percebe-se uma relação de maior complexidade na percepção do OMP, pois além de transmitir as informações inerentes aos elementos configurativos dele próprio, também se faz presente elementos estéticos e simbólicos pré-existentes oriundos do objeto de inspiração original que foi utilizado como referência.

Desse modo, cria-se uma relação semiótica, na qual o OMP se torna uma representação do objeto original - sua principal fonte de inspiração, entretanto, com contexto e significação próprios. Esse grau de parentesco agrega valores estéticos ao objeto.

TIPOS DE MIMESE

A princípio, todo signo tem potencial para ser mimetizado; todavia, faz-se coerente que a escolha deste elemento simbólico seja baseada na sua relevância estética, no que diz respeito à sua percepção ampla, ou à totalidade enquanto “figura” (LOBACH, 2001), na densidade significativa e principalmente no reconhecimento do usuário sobre o conteúdo semântico que será atribuído ao objeto mimeticamente projetado. De modo geral, os objetos miméticos podem ser divididos em dois grandes grupos:

01. Objetos inspirados em símbolos culturais diversos: artes visuais, artesanato, arquitetura etc.;
02. Objetos inspirados em elementos naturais, oriundos da biomimética.

A seguir, alguns exemplos de OMP do primeiro grupo, influenciados por outros símbolos culturais nas áreas das artes visuais, artesanato e na história do Brasil:

Referência às artes visuais:



A **cadeira vermelha e azul** projetada por Gerrit Rietveld (1917) faz referência às pinturas abstratas de Mondrian.

Figura 2. Cadeira Vermelha e Azul (Gerrit Rietveld, 1917)

Referência ao artesanato:

A **cadeira vermelha** projetada pelos irmãos Campana, umas das obras mais icônicas da dupla, de acordo com (FERNANDES, 2016, pág 20) um perfeito exemplar de “uso intencional de características artesanais em produtos do design contemporâneo em contraste com elementos industriais”.



Figura 3. Cadeira Vermelha (Irmãos Campana, 1992)

Referências à História do Brasil:



A **banqueta tigre** projetada pelo designer brasileiro Rodrigo Calixto faz referência aos “escravos tigres” denominação pejorativa aos escravos que na ausência de esgoto carregavam os dejetos humanos no Brasil colonial.

Figura 4. Banqueta Tigre (Rodrigo Calixto)

ANALOGIA

Na antiguidade clássica, a analogia era abordada pelos filósofos Aristóteles e Platão como uma abstração compartilhada na qual objetos análogos comungam em algum sentido, seja uma ideia, um padrão, uma regularidade, um atributo ou uma função.

Como método, a analogia assume um caráter capaz de vencer problemas através de um raciocínio lógico, assim como ajuda na tomada de decisões, nos diferentes campos da criação, percepção e criatividade. Da sua aplicação resulta um amplo conjunto de soluções para diferentes áreas em conformidade com o interesse e conteúdo de cada ciência.

Sendo muito utilizada pela Biônica e a Biomimética, as técnicas de analogia se revelam muito úteis para se descobrir novos princípios, formas, processos, estruturas etc.; contribuindo nas dinâmicas de interpretação das estruturas naturais. Ao longo da história, este é o método mais comum para encontrar soluções de concepção com referência no mundo natural.

A seguir, alguns tipos de Analogias classificadas por Arruda (2002):

- » **Analogia Orgânica:** Busca encontrar o equilíbrio entre os organismos humanos, as obras de arte e os sistemas mecânicos. (STEADMAN, 1988)
- » **Analogia Classificatória:** Observa os métodos estabelecidos da botânica e zoologia para aplicação na Arquitetura e no Design. (STEADMAN, 1988)
- » **Analogia Anatômica:** Traz uma sistemática de trabalho que estuda a estrutura do esqueleto animal comparando-os com as construções da engenharia. (STEADMAN, 1988)
- » **Analogia Darwiniana:** Busca explicar que os objetos e as construções são feitos através de cópias repetidas através dos tempos, como acontece com a evolução natural. (STEADMAN, 1988)
- » **Analogia Sensorial:** Estuda sistemas de controle e transmissão de informação de organismos vivos para transpô-los em modelos eletrônicos e mecânicos, com objetivo de reduzir e otimizar ao máximo seus resultados. (ARRUDA, 2002)

A seguir, serão apresentados de maneira mais detalhada três tipos básicos de Analogia: **morfológica, funcional e simbólica**, que sintetizam melhor o método relacionado com a Biomimética, segundo Soares (2016).

ANALOGIA MORFOLÓGICA

Bonsiepe (1978) define a analogia morfológica como a busca experimental de modelos elaborados a partir da tradução de características estruturais e formais para transportar-lhe em projetos. Sendo assim, este tipo de analogia procura estudar e analisar o porquê da forma natural, as inter-relações da sua geometria, observando e compreendendo suas texturas, atentando para as características do *shape* (forma externa), das partes e componentes, dos detalhes de alguma parte ao nível macro ou microscópico, assim como, para as suas formas estruturais.

A análise de fenômenos morfológicos da natureza facilita e estimula a capacidade de percepção de detalhes e princípios presentes em sua estrutura. Ideias inovadoras vêm surgindo de pesquisas sobre sistemas e propriedades naturais que nem sempre se traduzem apenas na estética, na qual a forma natural favorece também o ganho em eficiência. Neste sentido, Versos (2010) traz um bom exemplo de analogia morfológica com o Trem-bala *Shinkansen* desenvolvido pelo engenheiro *Eiji Nakatsu* (**Figura 5**).

Figura 5. SHINKANSEN (Japão), trem-bala de alta velocidade mais rápido do mundo, redesenhado tendo como base o bico de um Martin-Pescador. Fonte: SOARES, 2016 *apud* VERSOS, 2010, p.33.

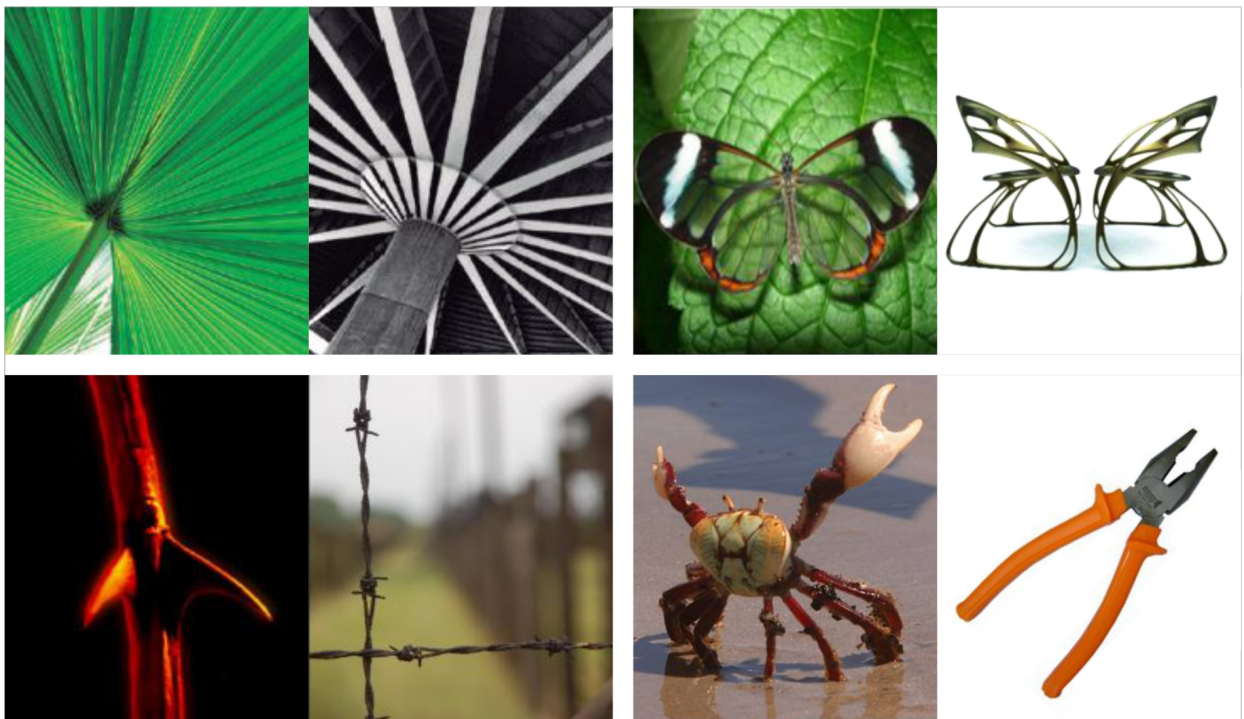


O projeto tem como referência a forma do bico alongado do pássaro Martim-Pescador, que facilita o mergulho sem espirrar água em busca de sua refeição. Visando solucionar um dos grandes problemas do trem bala, que reside na vibração e o barulho, o engenheiro buscou inspiração no formato do bico deste pássaro, o que resultou numa melhora significativa, tornando o veículo 10% mais rápido, consumindo 15% menos energia, e ainda, reduzindo a pressão do ar em 30% em relação ao modelo anterior.

Sendo assim, a analogia morfológica comprova a eficiência das formas naturais, pois muitas delas se traduzem em ganhos além da estética, ou seja, também em performance. A **Figura 6** apresenta mais alguns exemplos desse tipo de analogia.

Figura 6.

Exemplos de Analogia Morfológica – Coluna estrutural/Folha da palmeira leque; Cadeira/ Forma estrutural da borboleta; Arame farpado/ Espinhos e Alicate/Pinça do caranguejo. Fonte: SOARES, 2016, p.34.



ANALOGIA FUNCIONAL

De acordo com Soares (2016), este outro tipo de Analogia procura estudar sobre o funcionamento do sistema físico e mecânico natural; tenta compreender quais as funções que desempenham, tanto no todo quanto em suas partes e componentes. Em outras palavras, são evidenciados os atributos funcionais, qualidades específicas (não morfológicas) que se podem mimetizar da estrutura natural analisada. Uma vez que os organismos naturais desenvolveram habilidades complexas e altamente adaptáveis, pode-se mimetizar essas aptidões funcionais e aplicá-las em artefatos artificiais. Enquanto morfológicamente as analogias são limitadas, funcionalmente podem ser múltiplas.

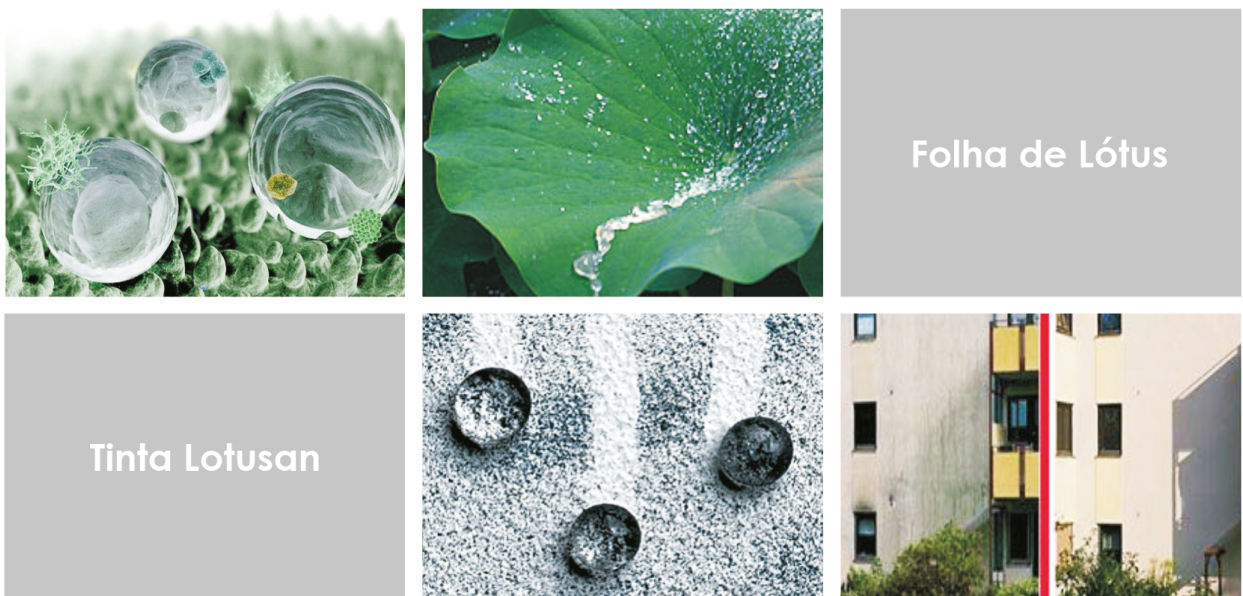
A vantagem desta analogia é que, identificando-se estratégias e funções em objetos naturais, estas podem ser aplicadas em mais de um tipo de artefato, servindo para diversas soluções, como o caso do estudo das folhas de lótus, no qual o pesquisador *Barthlott*,

identificou as funções de repelir a água e de autolimpeza de suas superfícies. Isso acontece devido ao ângulo formado pelas suas micro e nanoestruturas cerosas, que impedem o contato com a água, fazendo-a rolar e formar gotas que vão recolhendo a sujeira pelo caminho. Com isto, identificou-se que superfícies ásperas em nanoescala são mais hidrofóbicas que superfícies mais lisas. Na folha de lótus, a área de contato real é de apenas 2-3% da superfície das gotas.

Essa analogia funcional foi aplicada comercialmente em produtos como a tinta Lotusan (**Figura 7**) e em outros materiais e produtos, tais como os têxteis, a madeira ou o vidro, através de sprays (*BASF Lotus Spray*) que simulam o mesmo efeito da planta. Na tinta, ao criar micro saliências, ela repele a água se auto limpando e resistindo a manchas durante décadas. Apesar de se replicar essas microestruturas, os artefatos gerados não se referem à forma das folhas em si e sim à função identificada de hidrofobia e autolimpeza.

Figura 7.

LOTUSAN (Alemanha), tinta que repele a água e resiste a manchas durante décadas, inspirada nas microestruturas das folhas de lótus. Fonte: SOARES, 2016 *apud* VERSOS, 2010, p.36.



ANALOGIA SIMBÓLICA (SEMÂNTICA)

Na analogia simbólica estão os casos de imitação mais abstratos que não correspondem à fidelidade das formas nem necessariamente das funções. Sendo assim, os artefatos produzidos possuem correspondência com aspectos da estrutura natural analisada com certo grau de abstração inerente das interpretações individuais de quem cria.

Expressivos exemplos de Analogia Simbólica são as excêntricas e orgânicas construções do espanhol *Antoni Gaudí*, com predominância pela arquitetura biomórfica, cheia de curvas e contracurvas, cujos elementos da natureza são desenhados em vários detalhes. Experimentando formas e materiais novos, o arquiteto se dedicava à cada esquina e à cada pormenor de suas criações buscando uma organicidade, o que acabou por caracterizá-lo.

Sua atitude naturalista, foi previamente abordada por D'Arcy Thompson (1961) relembrando sobre a emblemática obra da igreja da Sagrada Família em Barcelona. Segundo Pereira (2013), Gaudí confere torções parabólicas à fachada, fazendo uso de hipérboles e espirais em várias partes da construção, preenchendo a obra de motivos vegetais destacando a sua atitude naturalista e orgânica,

num contrassenso à arquitetura gótica da época, em que para ele, as linhas retas não refletiam as leis da natureza com suas formas curvas. Cruz (2012) também reforça o “espírito natural” de Gaudí, que sempre foi interpretado numa atmosfera romântica e orgânica através da disposição das folhas, caules, raízes das plantas, e também nas pétalas das flores nesta obra, das quais as particularidades remetem para uma floresta ou mundo subaquático, apresentando, no interior, um aspecto panorâmico de bosque encantado, em que os jogos de luzes e os estreitos pilares intensificam essa atmosfera. As torres principais visíveis na fachada são inspiradas pela planta *Sedum Sediforme*, sendo pontuadas por pináculos ou flores. **(Figura 8)**

As formas naturais, como as espirais ou helicóides presentes nos caracóis ou búzios são abundantes em suas obras. Esse crescimento exponencial presente em tantos exemplos naturais revela-se como uma variante obsessiva no seu trabalho, através das torres, colunas, pináculos ou escadarias em caracol, dentre outros elementos. Como ele próprio afirmou, “Tudo sai do grande livro da Natureza, onde elementos como esta árvore junto ao meu ateliê é o meu mestre”. (CRUZ, 2012)



1- Igreja Sagrada Família 3- Parque Güell
 2- La Pedrera 4- Casa Batlló

Figura 8.
 Exemplo de analogia
 simbólica na igreja
Sagrada Família de
 Antoni Gaudí. Fonte:
 SOARES, 2016, p.42.

PROJETOS BIOINSPIRADOS NA UFPE

Para Arruda (2002), a realização de projetos bioinspirados possui caráter sistemático que utiliza a analogia para traduzir os princípios encontrados na natureza, os quais poderão ser aplicados posteriormente à solução de um problema projetual. O autor cita que a configuração de um objeto, vivo ou não, pode ser de alguma forma descrita; e apresenta algumas técnicas para essa descrição e compreensão da forma através dos seguintes passos: representação fotográfica, descrição verbal, esquematização (desenhos) e modelos. **(Figura 9)**

- » **Representação Fotográfica:** Esta técnica revela uma riqueza de detalhes, que torna incontestável o alto nível de fidelidade de descrição de qualquer estrutura. Hoje há diversos meios de utilização desta técnica, seja por fotografias digitais com câmeras de altas resoluções ou até, em análises mais acadêmicas e menos criteriosas, através de câmeras de celular. Há ainda as que se utilizam de uma série de fontes de luz, tais como raio-X, ultravioleta ou infravermelhos. Há também métodos mais avançados de microscopia eletrônica e de varredura, que cada vez mais proporcionam descobertas de características morfológicas que revelam detalhes de estruturas internas dos elementos naturais a níveis cada vez menores, como o recente microscópio que usa feixe de elétrons no Japão, capaz de obter imagens ao nível atômico. Através da capacidade de ampliações de imagens e das fotografias digitais com seus softwares de computadores mais velozes, se têm revelado e facilitado o entendimento e a descrição pormenorizada de estruturas. Para o estudo, deve-se tirar as fotografias, ou consegui-las através de outros meios (internet), servindo para revelar o todo, seções, detalhes, partes, componentes, e demais aspectos do elemento analisado, que sejam do interesse do pesquisador;
- » **Descrição Verbal:** Em seguida, procura-se investigar informações referentes ao elemento especificamente analisado, sejam detalhes técnicos, científicos (taxonomia, etc.) ou históricos curiosos, assim como descrever os detalhes

observados nas fotografias, até que se possa resumir e extrair as características essenciais da forma estudada. Pressupõe-se que a pesquisa sobre o contexto da estrutura natural deve colaborar para um entendimento da forma (morfologia) com mais níveis de referências, resultando em maiores possibilidades criativas de representações; e ainda, representações mais coerentes. Descrever o contexto de uma dada estrutura natural e o que se observa dela em seu ambiente real e dinâmico, amplia a qualidade dos dados, pois permite verificar aspectos como ciclo de vida, movimentos, materiais, crescimento, variação de cores e tamanhos, funções, interações com outros elementos, organismos ou componentes etc. Nem sempre é possível colher esses dados por imersão, mas a experiência traz mais e melhores resultados.

- » **Esquematisação:** Através de desenhos que podem se apresentar como descrições mais fidedignas dos elementos reais estudados (desenhos de observação) e, posteriormente, como sínteses ou abstrações geométricas destes. Tais esquemas também podem se ater a destacar características ou princípios específicos desses elementos, enfatizando detalhes ou outro aspecto qualquer de interesse do pesquisador que tenha coerência com a origem do elemento analisado;
- » **Modelo:** O processo se encerra com a execução de um modelo tridimensional que sintetiza o esquema realizado.

Figura 9.

Esquema do método utilizado pelo professor Amilton Arruda.

Fonte: SOARES, 2016 *apud* ARRUDA, 2002, p.92.

Pode ser feito de qualquer material, dependendo da função e intenção desejada e, para tanto, há necessidade de conhecimento prévio de técnicas de modelagem. Como a utilização de softwares que ampliam e facilitam a visualização do modelo, estes também podem ser feitos de maneira virtual, além do modelo físico.



Um exemplo da aplicação deste método em termos acadêmicos é o Estudo da Alpínia esquematizado na **Figura 10**. O modelo em questão levou em consideração o formato côncavo das pétalas da flor da planta e sugere aplicação como peça modular para iluminação pública.

Figura 10. Estudo da Alpínia por Higor Viana e Jean Carlo em formato de banner. Fonte: SOARES, 2016, p.97.

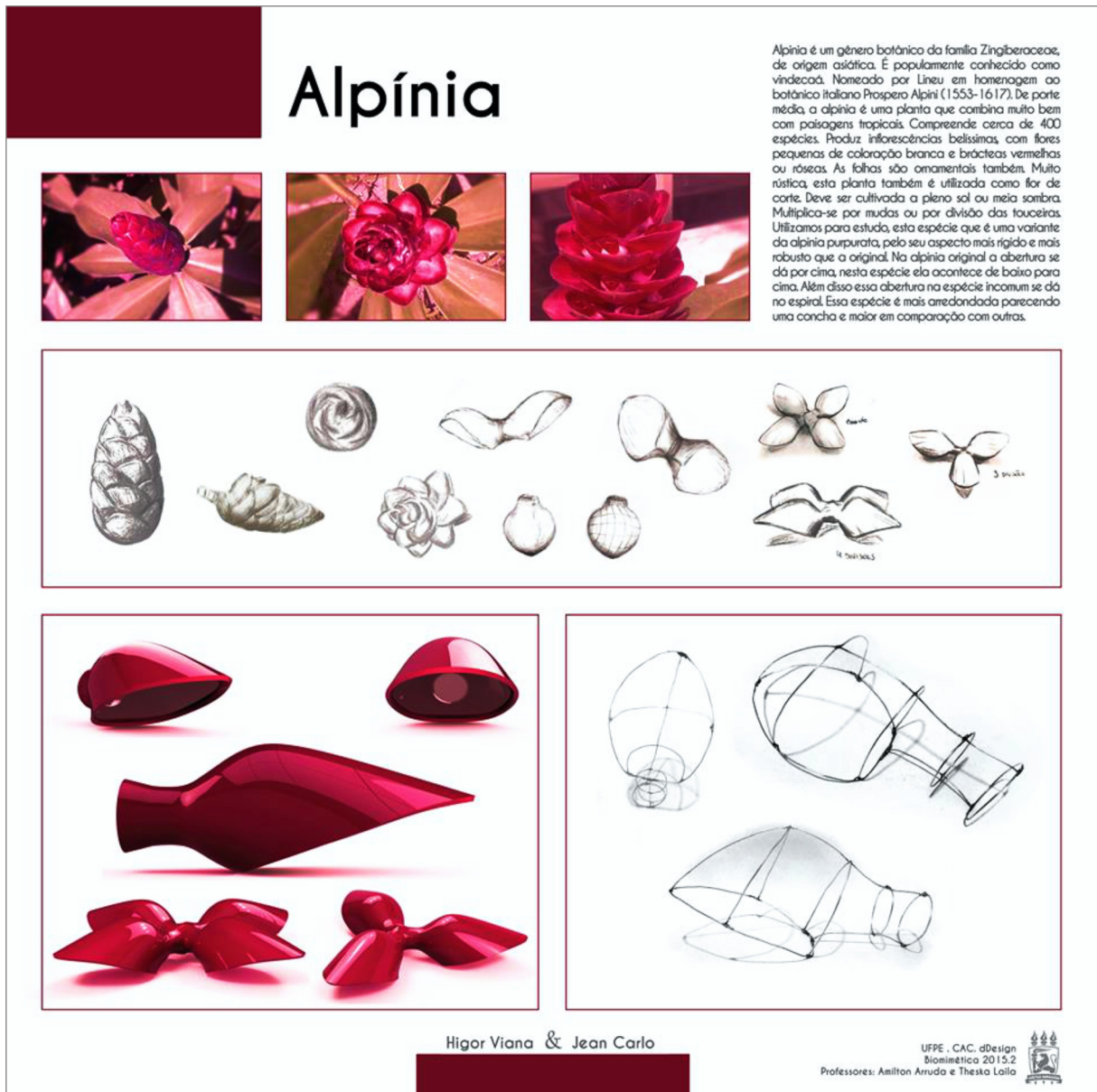


Figura 11.

Banners apresentados em exposição no Centro de Artes de Comunicação da UFPE em 2015, com os trabalhos dos alunos para o encerramento da disciplina de Biomimética. Fonte: SOARES, 2016, p.98.

Na **Figura 11** são apresentados outros banners com os trabalhos dos alunos para disciplina ministrada em 2015.2 junto ao Curso de Design da UFPE, através do Laboratório do Biodesign. Este laboratório nasceu em 1998 através do fomento de órgãos como o CNPq e o FACEPE, resultado das pesquisas em Biônica desenvolvidas pelo professor Amilton Arruda no CRIED e no Politécnico de Milão - Itália, em seus estudos de mestrado e doutorado. Atualmente localizado no Centro de Artes e Comunicação da UFPE, ao longo dos anos este laboratório tem aplicado a metodologia de biônica que resultou em diversos trabalhos dentro das disciplinas ministradas para a graduação de Design da instituição, colaborando para disseminar as técnicas de estudo das estruturas naturais referenciais para projetos bioinspirados.



Outro exemplo de projeto bioinspirado também desenvolvido na UFPE é o realizado pelo designer Rodrigo Araújo. Iniciada no mestrado, esta pesquisa foi realizada no laboratório *Nexus* (UFPE/BRA), que trabalha na interface entre a sustentabilidade e o design em suas diversas frentes; hoje a pesquisa tem continuidade ao nível de doutorado no laboratório de Biodesign (UFPE/BRA) e FEUP da Universidade do Porto.

Através da união entre o Design paramétrico (*Grasshopper*), o orgânico (Biomimética) e a fabricação digital (impressão 3D), em parceria com o grupo *BI/OS*, Araújo (2015) utilizou as estratégias de diferenciação celular da *planta Agave*, aplicando sua lógica estrutural em escala ampliada de modo a adequá-la no design de estruturas e processos de produção de pranchas de surf (**Figura 12**). A modelagem paramétrica permitiu que características desta planta, convertidas em parâmetros, pudessem ser aplicadas em incontáveis artefatos que fazem uso de estruturas leves e resistentes, objetivando atingir economia de material e peso, mantendo a leveza.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as premissas estabelecidas nesse artigo, vale destacar que a mimese no design é compreendida como um método criativo, assim como entende-se a criatividade como um processo cognitivo; portanto, assumimos também que para se entender um artefato é preciso compreender um pouco sobre quem o produz e quem o utiliza e percebe: o usuário e o processo de fruição perceptiva que ocorre dialeticamente entre ambos. Dentre as lacunas desta pesquisa, vale destacar a abrangência do conceito de mimese e suas diversas aplicações, o que dificulta um entendimento homogêneo a respeito do tema e o que gera um maior desafio e deixa a pesquisa mais interessante, pois é preciso fazer uma série de conexões com assuntos correlatos.

Sendo assim, é possível perceber que o objeto mimeticamente projetado e inspirado na natureza, ou simplesmente um objeto bioinspirado, é passível de várias abordagens miméticas, considerando-se os diversos modos de analogia distintos relatados. De fato, o potencial biomimético é tão rico que é possível contemplar as "funções práticas, estéticas e simbólicas do design" (Löbach, 2001), simplesmente através da inspiração na natureza, tal como demonstrado nos exemplos de analogia funcional, morfológica e semântica ou simbólica (Soares, 2016).

É importante considerar que, entre todos os tipos de mimese,

a biomimética se destaca como abordagem mais complexa, dado todos os modos de analogia com as quais lida. Do ponto de vista morfológico (Soares, 2016) ou estético (Löbach, 2001), as possibilidades de formas, cores e texturas são muito mais orgânicas e diversas, já que os padrões da natureza seguem lógicas que não foram projetadas pelo homem, portanto, muito mais desafiadoras e fora do controle geométrico recorrente no racionalismo formal; o que muitas vezes é suscetível a abstrações da forma para adequação a um propósito específico e uma percepção mais limpa do objeto.

Já na abordagem funcional (Soares, 2016), a natureza é a fonte de inspiração para as estruturas físicas e mecânicas do objeto, o que resulta na solução de problemas relacionados à função prática do design (Löbach, 2001). Por fim, nas analogias simbólicas (Soares, 2016), o grau das abstrações possíveis é mais acentuado, sendo essas, muitas vezes, imperceptíveis na percepção primária do objeto, demandando mediação para que haja a compreensão da analogia.

Para finalizar, em relação à percepção do objeto projetado mimeticamente e inspirado na natureza ou simplesmente bioinspirado, destacamos que, do ponto de vista da estética, é desejável um equilíbrio entre complexidade e abstração, pois a espontaneidade da natureza complementa o racionalismo humano, possibilitando compor o objeto com um grau desejável de heterogeneidade e agradabilidade.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à PROPG, CAPES e CNPq pela alocação das bolsas aos estudantes envolvidos.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. Criatividade. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993.
- ARAÚJO, Rodrigo. Biomimética e artefatos para ambientes aquáticos: Estratégias de leveza e resistência inspiradas na estrutura celular do Agave. 2015. 115 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Departamento de Design do Centro de Artes de Comunicação.
- ARRUDA, Amilton. Bionic Basic: Verso un nuovo modello di ricerca progettuale. 2002. 175 p. Tese (doutorado) – Universidade Politécnico de Milão, Dottorato di Ricerca in Disegno Industriale e Comunicazione Multimediale.
- BENYUS, J. M. Biomimética: Inovação inspirada pela natureza. 6ª ed. São Paulo: Ed. Pensamento- Cultrix, 1997.
- BONSIEPE, G. Diseño industrial. Madrid: Alberto Corazón Editor, 1978.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para desenvolvimento de projeto. Campina Grande: Editora Gráfica Rodier Ltda, 1984.
- BÜRDEK, B. E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CRUZ, André J. A. B. Arquitectura [bio]lógica, uma análise da obra de Frei Otto. 2012. 229p. Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura Faculdade de Ciências e

Tecnologia da Universidade de Coimbra, Coimbra, Departamento de Arquitectura.

NANAY, Bence. *Aesthetics as Philosophy of Perception*. New York: Oxford, 2016.

MICHAELIS. *Moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em: 11 de março de 2020.

LÖBACH, Bernd. *Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais*; tradução Freddy Van Camp - São Paulo: Blucher, 2001.

PEREIRA, Inês, V.M. *Arquitectura Biônica, narrativas de analogias biológicas na Arquitectura*. 2013. 171p. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Arquitectura, Porto, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.

SOARES, Theska Laila de Freitas. *A biomimética e a geodésica de Buckminster Fuller: uma estratégia de Biodesign*. 2016. 286f. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

SOUZA, Bruno Carvalho Castro Souza. *Criatividade: Uma Arquitetura Cognitiva*. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

STEADMAN, Philip. *The evolution of designs – biological analogy in architecture and applied art*, 1ª ed., Cambridge, Cambridge

University Press, 1979, 1988, revised edition, 2008.

THOMPSON, D'arcy Wentworth. *On growth and form*. 1ªed., Cambridge, Cambridge University Press, 1961.

VERSOS, Carlos. A.M. *Design biônico: A natureza como inspiração criativa*. Dissertação (Mestrado). 2010. 186p - Universidade da Beira Interior, Covilhã, Departamento de engenharia Eletromecânica.

Websites

Cadeira Vermelha e Azul. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cadeira_Vermelha_e_Azul> Acesso em: 30/03/2019.

Cadeira Vermelha. Disponível em: <<https://casaclaudia.abril.com.br/blog/design-de-o-origem/a-poltrona-vermelha-500-metros-de-corda/>> Acesso em: 30/03/2019;

Banqueta Tigre. Disponível em: <<http://oficinaethos.com.br/colecao/banqueta-tigres/>> Acesso em: 30/03/2019.

INTRODUÇÃO

As transformações de ordem infraestrutural, econômica, política e cultural vividas pela Argentina e pelo Brasil nas primeiras décadas do século XX também estão relacionadas às experiências de modernização europeias. Quanto as inovações na arquitetura e no desenho industrial, semelhante influência também é observada, embora cada país sul-americano tenha vivenciado de modo particular essas repercussões.

A arquitetura moderna, materialização urbana desses postulados inovadores, seja subvencionada por membros mais arrojados das elites locais ou patrocinada pelo Estado, incrustava a olhos vistos seus primeiros estandartes nesta região. Em São Paulo, a casa modernista (1927), de Gregori Warchavchik; em Buenos Aires, o Obelisco

(1936), desenhado por Alberto Prebisch; no Rio de Janeiro, o Palácio Gustavo Capanema, prédio do Ministério de Educação e Saúde (1937–1943), obra inspirada em Le Corbusier e orquestrada por Lucio Costa. Na América Latina, cidade, modernidade e arquitetura se equacionavam de modo particular, como afirma Gorelik:

A ambição mais profunda da arquitetura moderna ratifica não só a visão da cidade americana como produto genuíno da modernidade, mas sobretudo como máquina para inventar a modernidade, estendê-la e reproduzi-la. Porque na América Latina a cidade, como conceito, foi pensada como o instrumento para se chegar a outra sociedade, precisamente a uma sociedade moderna. O que significa, é claro, que neste continente a modernidade foi um caminho para se chegar ao desenvolvimento, não sua consequência: a modernidade impôs-se como parte de uma política deliberada para conduzir ao desenvolvimento, e nessa política a cidade foi um objeto privilegiado. (GORELIK, 2005, p.49)

Essas metrópoles sul-americanas foram tão determinantes para a reelaboração das tendências vanguardistas internacionais quanto o próprio trânsito de artistas, arquitetos e agitadores culturais que nelas se apoiou. E é nesse intercâmbio cultural entre Europa e América do Sul, ainda nas décadas de 1920 e 1930, que se concentra este artigo, com o objetivo de delinear tal panorama a partir de recortes das trajetória dos bauhausianos Alexander Büddeus, Alexander Altberg, Grete Stern e Horacio Coppola, bem como de Le Corbusier, Pietro Maria Bardi, Gregori Warchavchik e Wladimiro Acosta.

Esses imigrantes, gozando de distintos graus de notoriedade e na condição de residentes ou visitantes, contribuíram para o desabrochar da corrente modernista no Brasil e na Argentina, por meio da concepção e do desenvolvimento de projetos inovadores em segmentos variados, nas cidades de Buenos Aires, São Paulo e Rio de Janeiro. Essa breve recuperação histórica não só dá visibilidade a nomes pouco conhecidos como os arquitetos Büddeus e Altberg, como

também favorece a compreensão de um período em que os princípios modernistas no design, ainda recém-formulados no contexto europeu, reverberavam na América do Sul, preparando o terreno para a instauração do desenho industrial moderno nesses países a partir do final da década 1940.

O panorama aqui apresentado resulta de revisão de literatura no campo da História do Design e da Arquitetura e é desdobramento de pesquisa de doutorado (AMORIM, 2015), a qual investigou comparativamente a introdução do design moderno no Brasil e na Argentina nas décadas de 1950 e 1960, segundo o discurso das revistas brasileiras especializadas *Habitat* e *Mirante das Artes,&tc*, e das argentinas *nueva visión* e *Summa*.

ANOS 1920–1930: ARQUITETURA MODERNA E DESENHO INDUSTRIAL

No início do século XX, as vanguardas europeias – e em especial a corrente constituída por construtivistas, funcionalistas e produtivistas – tiveram papel importante na formulação dos pressupostos modernistas do desenho industrial, tanto em relação à sua função na sociedade industrializada, quanto aos conceitos funcionais e estéticos para o desenvolvimento de objetos, comunicação visual e interiores (BRAGA, 2011).

Nesse período, nasciam na Europa, associações e escolas que pregavam o desenvolvimento da indústria moderna como meio para a reforma social e cultural. Em Moscou, destaca-se os VKhUTEMAS/ VKhUTEIN (1918-1930), ateliês superiores técnico-artísticos estatais, exemplo de orientação vanguardista no ensino da arte e da

arquitetura soviéticas (MIGUEL, 2006). Na Alemanha, sobressaem iniciativas como a Deutscher Werkbund (1907) e a Bauhaus (1919–1933), cujas repercussões internacionais se faziam presentes, alguns anos mais tarde, na Argentina e no Brasil.

Vale ressaltar que, desde 1890, a Alemanha e os Estados Unidos vinham apresentando desenvolvimento crescente no setor industrial, fazendo com que, logo após a virada do século, a Grã-Bretanha, em declínio econômico, já não detivesse o protagonismo nesse setor. De acordo com Chipkin, ao priorizar investimentos mais lucrativos no exterior – dentre os quais figuravam negócios na Argentina e no Brasil –, a Inglaterra deixou de modernizar sua produção interna e viu o impulso da industrialização no século XX surgir em outro país:

[...] uma nação industrial mais nova como a Alemanha, que, desejando conquistar novos mercados de além-mar, tradicionalmente preservados pelas potências marítimas mais antigas, estudou sistematicamente os produtos de seus concorrentes, e, através da seleção tipológica e de um novo design, ajudou a forjar a estética da máquina do século XX. (CHIPKIN apud FRAMPTON, 2008, p.129).

Convertida em pouco tempo, pelo capitalismo industrial, num país caracterizado por centros de poder urbanos, amplo contingente proletariado e burguesia inquieta, a Alemanha se viu confrontada ainda em fins do século XIX com os desafios da modernização econômica e cultural. Dentre as respostas a esses desafios, estaria a criação da Deutscher Werkbund [Confederação Alemã do Trabalho], fundada em Munique, em 1907, e considerada o primeiro movimento em favor de uma arquitetura adequada à era da industrialização e de um desenho industrial funcional.

Constituída por artistas, arquitetos e empresários interessados na fabricação de produtos industriais de alta qualidade, a Werkbund congregava nomes como Hermann Muthesius, Henri van de Velde, Peter Behrens, Walter Gropius e Mies van der Rohe. Marcada por vigoroso debate e acirradas discordâncias internas, apostou na uniformidade estética e em soluções standardizadas para edifícios e objetos do cotidiano, acreditando que a própria produção mecanizada seria a saída para se romper com os efeitos da cultura capitalista e do comércio especulativo.

A indústria tinha de ser persuadida a produzir bens com responsabilidade estética, sem superfícies ornamentadas, e deixar que os objetos revelassem a sua verdadeira natureza. Deveriam deixar de tentar falar a linguagem da aristocracia do passado e mostrar, em vez disso, a realidade sobre a qual se baseava a modernidade: a produção industrial. (FRAMPTON, 2008, p.13).

Para tal, o grupo buscou envolver profissionais das artes aplicadas no processo de fabricação, direcionou o foco do discurso publicitário para a qualidade e a durabilidade dos produtos e investiu na educação para o gosto do consumidor. Essa experiência foi interrompida em 1938, com a ascensão do nacional-socialismo na Alemanha, sendo retomada após a Segunda Guerra (1939–1945). No Brasil, em 1929, o curso de arquitetura da Escola Nacional de Belas Artes (ENBA), sob direção do arquiteto Lúcio Costa e por ocasião da visita de Le Corbusier ao país, hospedou uma exposição sobre a Deutscher Werkbund.

Em 1919, entretanto, o bastião da arquitetura e do design como meios para a construção de uma sociedade melhor e mais justa também havia sido erguido pela Bauhaus, uma instituição estatal de ensino fundada na cidade de Weimar. Detentora de uma trajetória tão vigorosa quanto conturbada, e conduzida em sua maior parte pelo arquiteto Walter Gropius, a Bauhaus lidou com as inquietações relacionadas à melhoria dos produtos manufaturados e da arquitetura apoiando-se na ideia da obra de arte total [do alemão, *Gesamtkunstwerk*]. Essa filosofia, também abraçada pela Deutscher Werkbund e com raízes no protesto romântico do movimento inglês *Arts & Crafts*, propunha uma nova cultura universal num ambiente artificial totalmente reformado, onde o design teria papel fundamental. Subordinado à arquitetura – entendida como síntese de todas as atividades projetuais – o design era pensado enquanto ação construtiva, como reforça Cardoso:

Essa talvez tenha sido a contribuição pedagógica mais importante de Gropius e da Bauhaus: a ideia de que o design devesse ser pensado como uma atividade unificada e global, desdobrando-se em muitas facetas, mas atravessando ao mesmo tempo múltiplos aspectos da atividade humana.(CARDOSO, 2004, p.118).

O espírito utópico da Bauhaus dos primeiros anos foi atenuado tanto em função de pressões externas, como o recrudescimento do nacional-socialismo no país nas décadas de 1920 e 1930, quanto de tensões internas das mais diferentes ordens. Entretanto, é importante notar que ali também, entre várias tendências e não sem sérias divergências, foi nutrida a abordagem do funcionalismo. Preceito que defende a função de um objeto – assim como de uma edificação – como aspecto determinante na configuração de sua forma ideal, tendo como recurso um repertório delimitado por rígidas convenções estéticas. Essa acabará sendo a face mais difundida da escola internacionalmente e pela qual, em consequência, a Bauhaus ganhará notoriedade na América Latina.

A influência bauhausiana na Argentina e no Brasil será sentida de modo mais enfático após a Segunda Guerra Mundial, inclusive por

meio da publicação de textos de autoria de antigos membros da instituição, como Walter Gropius, Lázlo Moholy-Nagy e Joseph Albers, em revistas como *Habitat e nueva visión*, entre outras.

No entanto, ainda na década de 1930, alguns jovens com passagem pela escola alemã – e por outras situações de projeto de orientação semelhante – imigram para a América do Sul, ajudando a semear no continente os fundamentos modernos da arquitetura, do desenho industrial, da fotografia e da comunicação visual.

Em busca do ganho material ou espiritual, do novo cliente ou da paisagem “outra”, ao encontro de um contexto político mais favorável ou para fugir de um regime persecutório, para civilizar ou verificar ganhos tidos como civilizatórios: o arquiteto moderno visto como um mestre viajou, e suas viagens, idas e retornos, fazem parte da própria história de difusão desse modernismo, assim como de sua modificação. (RUBINO, 2002, p. 69)

Sem a intenção de exaurir este tema ou de sintetizá-lo nas histórias de vida de alguns personagens, dentre eles certamente alguns arquitetos, observaremos a seguir instantâneos de distintas trajetórias individuais que ajudaram a dar contorno a esse momento de acentuada polinização cultural intercontinental.

AS ROTAS BAUHAUS–RIO DE JANEIRO E BAUHAUS–BUENOS AIRES

O arquiteto Alexander Buddeüs, ex-aluno da Bauhaus, chegou ao Brasil no final dos anos 1920 já tendo projetado obras importantes na Europa. Ao desembarcar no Rio de Janeiro, logo começou a construir edifícios, a publicar seus primeiros artigos – traduzidos por Sérgio Buarque de Holanda –, até ser convidado por Lucio Costa para ensinar no renovado curso de arquitetura da ENBA, ao lado de outros arquitetos modernistas. No trecho abaixo, é clara a reverberação de sua formação projetual na prática docente:

Buddeüs difundiu na escola revistas racionalistas e funcionalistas alemãs, como a *Form e Modern Bauformen* e transmitia aos alunos um discurso radical sobre a nova arquitetura. “O modernismo não é uma evolução do tradicional, isto é, dos valores artísticos do passado, mas uma criação integral do nosso tempo. A orientação modernista é construtiva, social e econômica, ao passo que a orientação tradicional era artística, decorativa, simbólica”. Ensinava aos alunos: “a fachada deve ser o reflexo da planta”. (AZEVEDO, 2007, n.p.)

De acordo com Azevedo, as principais obras de Buddeüs no Brasil estão localizadas na Bahia: os prédios do Instituto do Cacau (1932–36) e do Instituto Normal da Bahia (1936–39), este último, de evidente influência bauhausiana. No entanto, um outro ex-aluno da Bauhaus também faria parte desta primeira fase do modernismo no Brasil.

Alexander Altberg, judeu nascido em Berlim, chegou ao país em 1932. Projetou algumas casas e apartamentos no Rio de Janeiro, e também o edifício-sede do Montepio dos Empregados Municipais (1935), sua única encomenda governamental (MOREIRA, 2005). O ano de 1933, entretanto, foi marcado pelo envolvimento de Altberg em outras duas iniciativas que merecem ser aqui destacadas: a organização do I Salão de Arquitetura Tropical e a criação do periódico *base* – revista de arte, técnica e pensamento.

Sua experiência prévia com a Exposição de Arquitetura Proletária (1931), ainda em Berlim, e a aproximação com os arquitetos Lucio Costa e Gregori Warchavchik, os quais na época partilhavam um escritório em sociedade no Rio de Janeiro, possibilitaram a Altberg tornar-se coorganizador do evento e responsável pelo catálogo e convite do Salão. De acordo com Moreira, além do *layout* dessas peças gráficas estar em sintonia com a linguagem visual das publicações alemãs de então, foi incluído no catálogo um texto programático de Walter Gropius e uma nota informando sobre o recente fechamento da Bauhaus em Dessau (MOREIRA, 2005).

Figura 1.

Revista *base*. Fonte: <https://qrqo.page.link/MLuC9>



A incursão de Altberg pelo campo editorial, no entanto, realizou-se com maior intensidade na revista *base*, projeto que capitaneou em resposta ao escasso número de publicações especializadas na área no país. Segundo Moreira, o objetivo da revista era tratar a arquitetura brasileira como fenômeno cultural, dentro de um contexto internacionalizado e em relação orgânica com outras artes. Contando com colaboradores de peso ligados ao círculo modernista, como Mário de Andrade e Quirino da Silva, tal desafio exigiu de Altberg dedicação integral:

Ele foi ao mesmo tempo seu editor, financiador, designer gráfico, ilustrador, autor, “curador” de textos e – por motivo de redução de custos – até mesmo tipógrafo. Montando letra por letra todas as matérias e anúncios, Alexandre usa esta oportunidade para impulsionar a revitalização das Artes Gráficas daquele período: utilizando-se somente da letra minúscula (*sic*), ele literalmente “constrói” blocos de texto, exagerando nos espaçamentos, quando necessário. Os textos são apresentados com, alternadamente, dois tipos de letra, em interação com barras e imagens em preto e branco. Por motivo de custos, ele utiliza uma só cor primária contrastante para confeccionar a capa e acentuar conteúdos. Seu procedimento vai além daquele que havia aprendido das revistas modernas alemãs dos anos 20 e dos “*Bauhausbücher*”, livros coordenados por László Moholy-Nagy. Sua Arte Gráfica não busca ser expressiva nem causar o choque, ela é conseqüentemente “moderna” no sentido estético e funcional. (MOREIRA, 2005, n.p.).

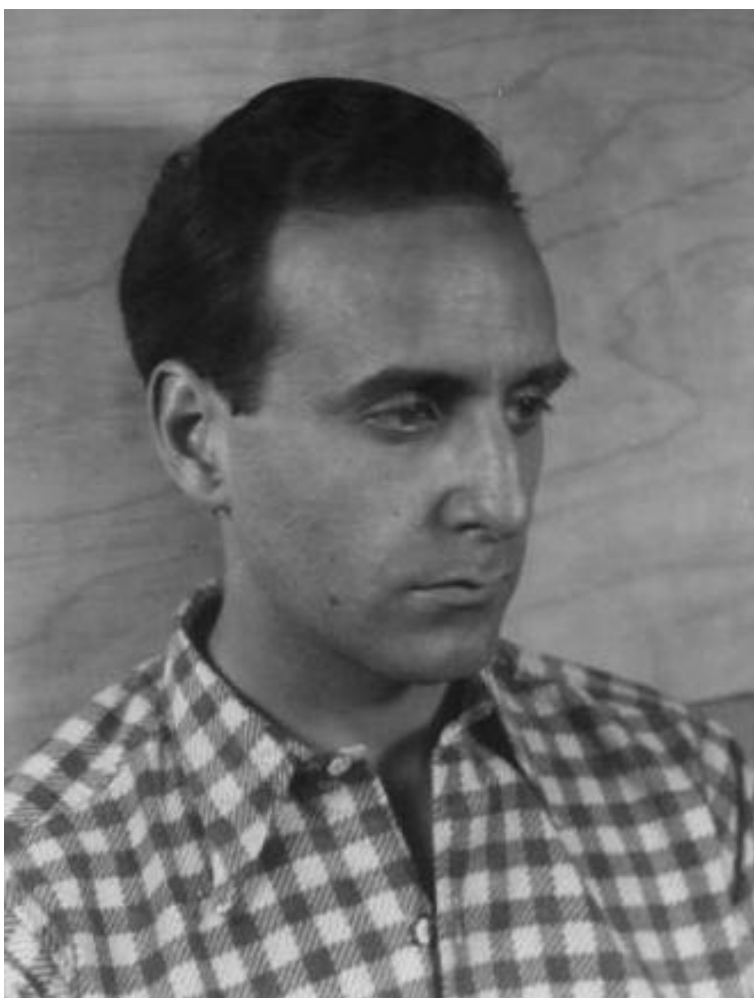
Sem fôlego financeiro, a revista *base* limitou-se a apenas três edições, publicadas nos meses de agosto, setembro e outubro de 1933. A efêmera existência da publicação, entretanto, não desmerece seu caráter renovador e mesmo pioneiro – editorial e graficamente – na abordagem e reflexão sobre a arquitetura brasileira durante a eclosão da corrente modernista no país.

Já em 1936, estabeleceram-se em Buenos Aires os fotógrafos Grete Stern e Horacio Coppola. No início da década de 1930, ambos haviam estudado na Bauhaus, em Berlim, com Walter Peterhans, na época, professor e diretor do departamento de fotografia. A mudança para a Argentina veio em consequência de um convite de Victoria Ocampo, editora de *Sur* e amiga de Coppola, para a montagem de uma exposição do trabalho do casal na redação de sua revista em Buenos Aires. O evento teve grande repercussão e ficaria conhecido como a primeira mostra pública de fotografia moderna no país. (GRETE STERN, 2013, n.p.)



Figura 2.

Grete Stern. Fonte:
<http://bauhaus-online.de/en/magazin/artikel/homage-to-horacio-coppola-and-grete-stern>



Em 1936, Coppola ainda seria encarregado pelo governo municipal de registrar visualmente a cidade de Buenos Aires por ocasião do 4º centenário de sua fundação, resultando no mítico livro *Buenos Aires visión fotográfica*. O arejado projeto gráfico de Attilio Rossi empregava a fonte geométrica sem serifa Futura, criada por Paul Renner, em 1927. Grete Stern concebeu a fotomontagem impressa na cinta do livro – a qual, na edição posterior, se converteria em capa. De acordo com Fernández, a visão de Coppola neste trabalho explora uma concepção urbana peculiar:

Figura 3.

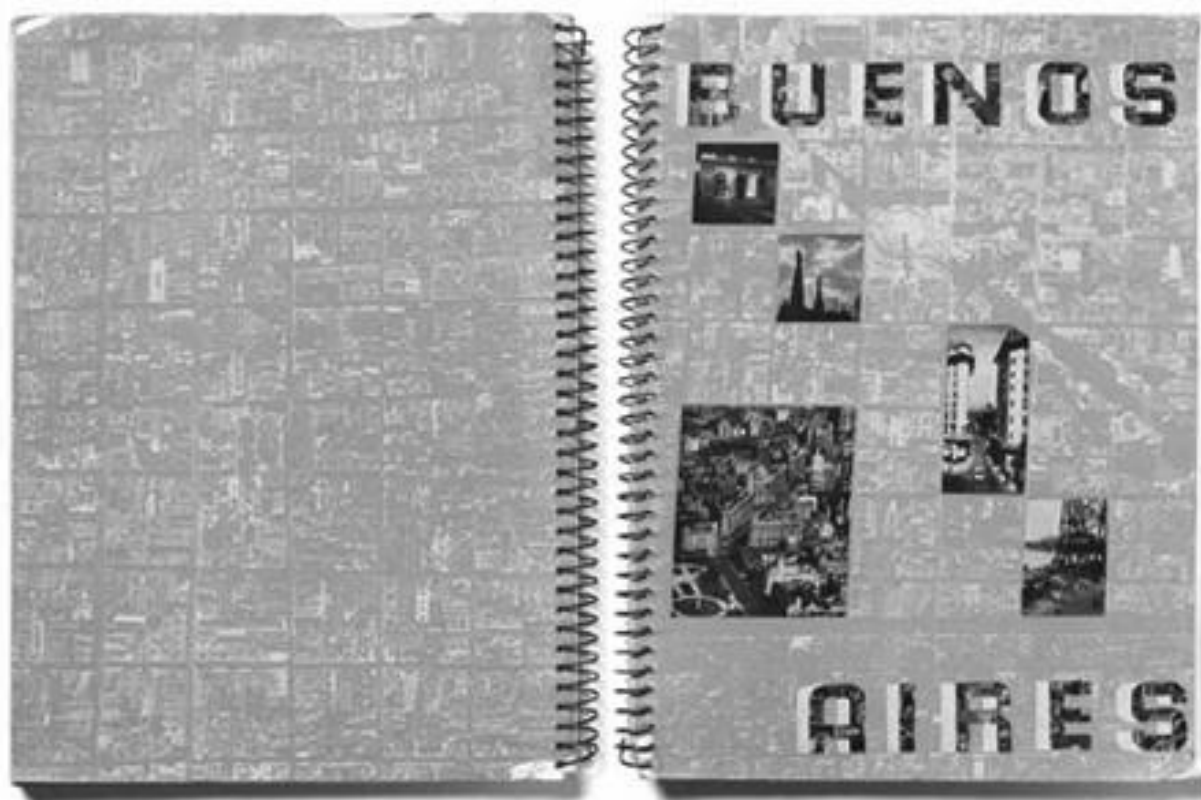
Horácio Coppola. Fonte: <http://bauhaus-online.de/en/atlas/personen/horacio-coppola>

Figura 4.

*Buenos Aires visión
fotográfica*, de 1936.

Fonte: <http://editora.cosacnaify.com.br/blog/?p=9894>

na qual em vez de multidões há ruas vazias, e a imobilidade e a ‘lentidão’ substituem a velocidade e a vertigem dos futurismos. (...) A arquitetura e as vistas noturnas são as protagonistas de um livro urbano sem interiores nem retratos, sem lares nem famílias, no qual, quando aparecem pessoas, elas não têm mais importância que os demais detalhes urbanos. (FERNÁNDEZ, 2011, p.39)



Este projeto, de certa forma, relaciona-se com vivências anteriores de confronto e reflexão a respeito da condição de modernidade de Buenos Aires, quando nos anos 1920, antes de seguir para a Europa, Coppola e o escritor Jorge Luís Borges empreendem passeios pelos subúrbios – áreas então desprovidas de exemplares da vanguarda arquitetônica – construindo, como definiu Gorelik, “um olhar-manifesto sobre a cidade existente”:

Cóppola (sic) fotografa as austeras casinhas sem qualidade com seus volumes puros e suas superfícies brancas. Trata-se de uma redução essencialista e abstratizante que converte os elementos mais massivos e espontâneos da cidade em proclamação de pureza modernista. (GORELIK, 2005, p.77).

Assim como seu então marido, Grete Stern tornou-se uma das fotógrafas mais influentes da Argentina. Segundo Bertúa (2012), em meados da década de 1940 ela seria conhecida por seu trabalho como retratista e designer gráfica, colaborando para editoras e agências de publicidade. À margem do circuito artístico oficial, o estúdio de Stern se converteu em sede de reuniões e um espaço aberto para o debate e intercâmbio de ideias sobre arte moderna. Vinculada a intelectuais e artistas que mais adiante formariam o grupo *Asociación Arte Concreto-Invencción*, destaca-se em sua obra a série de fotomontagens que realizou, de 1948 a 1951, para ilustrar a coluna de psicanálise da revista feminina *Idilio*, sobressaindo ali a audácia estética e experimental.

[Grete] Apropriou-se dos legados das vanguardas europeias de modo “antropofágico” e os colocou em prática no âmbito do jornalismo de massa. O resultado foi um produto original: deixou uma marca reconhecível no meio gráfico e, mais amplamente, nos modos de percepção da cultura argentina dos anos 1940. Não se trata da velha e hoje obsoleta afirmação sobre a assimilação tardia ou descompassada das experiências europeias por parte de artistas das metrópoles latinoamericanas, argumento que sustentou a tão

Figura 5.

Le Corbusier.

Fonte: [http://www.ahistoria.com.br/](http://www.ahistoria.com.br/biografia-le-corbusier/)

[biografia-le-corbusier/](http://www.ahistoria.com.br/biografia-le-corbusier/)

mencionada hipótese de “atraso cultural”. Grete Stern foi participante ativa da vanguarda europeia e, dois décadas depois, escolheu variantes de suas linguagens visuais para fazer um uso diferente, atualizado e crítico. (BERTÚA, 2012, p. 178).

REVERBERAÇÕES CORBUSIANAS NA ARGENTINA E NO BRASIL

Ainda buscando observar, nas três primeiras décadas do século xx, intercâmbios entre Europa e América do Sul vinculados ao processo de modernização da Argentina e do Brasil, é impossível não mencionar a influência do arquiteto suíço Le Corbusier (Charles-Edouard Jeanneret), o qual também viria a contribuir significativamente para a internacionalização do movimento arquitetônico moderno.

Em 1926, na revista *L'Esprit Nouveau*, da qual era editor juntamente com o pintor cubista Amédée Ozenfant, Le Corbusier havia publicado um estudo no qual apresentou os cinco pontos da Nova Arquitetura: pilotis, planta livre, fachada livre, pano de vidro, terraço jardim.



Em sua primeira visita ao continente sul-americano, em 1929, conheceu São Paulo, Rio de Janeiro, Buenos Aires e Montevideu, onde realizou conferências, criou propostas urbanísticas e sobrevoou regiões dessas cidades que então enfrentavam expressivo crescimento populacional. De acordo com Segre, é também nesse período que Le Corbusier torna-se mais flexível quanto aos princípios da Nova Arquitetura.

É possível afirmar que em 1929 se encerra a etapa platônica e purista de sua linguagem arquitetônica baseada na “estética da máquina”, abrindo-se tanto à dimensão geográfica como à adoção de elementos orgânicos e regionalistas nas pequenas obras realizadas durante a década de trinta. Ou seja, a abstração pura e o fervor utópico pela civilização maquinista cederam o passo às condições objetivas e mutantes da realidade social, política, cultural e ecológica que definiam os parâmetros dos problemas a resolver. (SEGRE, 2006, n.p.).

Em 1936, Le Corbusier retornaria ao Brasil, a convite de Lucio Costa, como consultor para os projetos da Cidade Universitária e do edifício do Ministério da Saúde e Educação, no Rio de Janeiro, quando estabeleceria estreita proximidade com Oscar Niemeyer e Affonso Eduardo Reidy (SEGRE, 2006). É neste momento que se dá a emergência da “Escola Carioca”, vertente da arquitetura moderna brasileira, fortemente influenciada por sua obra e pelos Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna (CIAMs). A última visita de Le Corbusier ao país aconteceria em 1962, quando conheceu Brasília.

Na Argentina, alguns de seus principais interlocutores foram os arquitetos Amancio Williams, Antoni Bonet, Jorge Ferrari Hardoy e Juan Kurchan. Hardoy e Kurchan haviam trabalhado em Paris, no estúdio de Le Corbusier, em 1937–38, na elaboração de um projeto para o Plano Diretor de Buenos Aires, a partir das ideias propostas pelo arquiteto suíço durante o ciclo de conferências que havia ministrado na cidade em 1929 (DEAMBROSIS, 2011). Lá, conheceram Antoni Bonet, jovem arquiteto catalão, emigrado para Argentina em 1938. No ano seguinte, em Buenos Aires, os três fundaram o grupo Austral e desenvolveram o protótipo da emblemática cadeira BKF (de suas iniciais Bonet, Kurchan e Ferrari Hardoy).



A INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA MODERNA À ITALIANA

O início da década de 1930 registra a primeira visita à América do Sul, do jornalista, crítico de arte e galerista italiano Pietro Maria Bardi. Às vésperas de sua viagem à Argentina, em fins de 1933, Bardi funda a revista *Quadrante*, em parceria com Massimo Bontempelli, publicação com foco na arquitetura racionalista italiana, tema que o fascinava desde os anos 1920.

É interessante observar que, entre julho e agosto de 1933, Bardi havia participado do 4º CIAM, cujo tema era a cidade funcional. Devido a questões políticas, o congresso de arquitetura, previsto para ser realizado em Moscou, acabou acontecendo a bordo do navio *Patris II*. Neste encontro, que cruzou o Mediterrâneo, de

Figura 6.

Antoni Bonet e sua filha Victoria, sentado na cadeira BKF.

Fonte: <http://expo-muebleonline.com.ar/actualidad/sillon-bkf-un-clasico-argentino/>

Marselha a Atenas, foram estabelecidas as diretrizes para o urbanismo moderno (BAUHAUS.FOTO.FILME., 2013). Ali, em meio ao internacional grupo de arquitetos, Bardi é um privilegiado observador, em convívio com Le Corbusier, Sigfried Giedion, Fernand Leger e Lázlo Moholy-Nagy, entre outros. Ele publicou relatos sobre esse congresso-viagem no suplemento artístico *Quadrivio* e na revista *Quadrante*, a qual dedicou uma edição especial ao evento, com textos e diagramação de sua autoria.

Figura 7.

Le Corbusier, Pietro Maria Bardi e Gino Pollini a bordo do *Patris II*. Fonte: TENTORI, Francesco. P.M. Bardi: com as crônicas artísticas do “L’Ambrosiano” 1930-1933. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi: Imprensa Oficial do Estado, 2000.



A partir de novembro daquele ano, entretanto, Bardi concentra-se na transferência para Buenos Aires da mostra *Belvedere dell'architettura italiana d'oggi* [Panorama da arquitetura italiana hoje]. No percurso, de navio, conheceu Recife, Salvador, Rio de Janeiro, Santos, São Paulo – onde a partir de 1946 fixaria residência –, Porto Alegre e Montevidéu (TENTORI, 2000).

Os 50 painéis de imagens fotográficas sobre a produção arquitetônica racionalista na Itália foram montados no Museo Nacional de Bellas Artes e a exposição inaugurada em 1º de dezembro, com a presença do presidente da república Augustín Pedro Justo e de Victoria Ocampo, então diretora do Teatro Lírico de Buenos Aires. Originalmente, a exposição havia sido concebida pelo Movimento Italiano para a Arquitetura Racional (MIAR), inaugurada em março de 1931, na Galleria d'Arte di Roma, então dirigida por Bardi (TENTORI, 2000).

De acordo com Tentori, a Argentina naquele momento despontava como território ideal para uma conexão com a América Latina – e para a busca de novos mercados – devido tanto à numerosa população de origem italiana vivendo no país, quanto ao fato do engenheiro Luigi Kambo, cujo trabalho na Itália também integrava a exposição, haver projetado obras de infraestrutura em uma das províncias argentinas. Rifkind (2013) ressalta que esse movimento de Bardi foi também reflexo de interesses do regime fascista em aproximar-se da comunidade local de imigrantes italianos.

Contudo, a década que antecedeu a vinda dessa mostra à América do Sul marcou também a chegada de dois jovens arquitetos ucranianos com formação na Itália: Gregori Warchavchik, que em 1923 muda-se para o Brasil, e Wladimir Konstantinowski, que troca Berlim por Buenos Aires em 1928, onde adota o nome Wladimiro Acosta.

Figura 8.

Wladimiro Acosta. Fonte: <http://www.alcolearago.com/casas-taller-anonimas-y-cartas-a-giedion-wladimiro-acosta/>





Após breve temporada trabalhando entre São Paulo e Rio de Janeiro, Acosta retornaria a Buenos Aires definitivamente em 1931 (MODERNA BUENOS AIRES, 2013), onde desenvolveria o projeto arquitetônico futurístico que ficaria conhecido como *city-block* (arranha-céus em cruz), uma adaptação da ideia corbusiana de edifícios de planta cruciforme à realidade urbana portenha.

Figura 9.

Projeto do *city-block* integral, de Wladimiro Acosta. Fonte: <http://www.rafaellopezrangel.com/galeria%20buenos%20aires.htm>

O *city-block* imaginado por Wladimiro Acosta exacerbava a busca por luz, sol e racionalidade no uso, projetando um desenho habitacional-urbanístico irrealizável, mas, ao mesmo tempo, necessário para o desenvolvimento estético e projetual do estilo moderno. É uma purificação da cidade, pensada como resposta aos desenvolvimentos caóticos inscritos na história da cidade real. Mas também se pode lê-lo como expressão da forte tensão utópica que marca o momento de início e afirmação das vanguardas. (SARLO, 2010, p.53).

A transferência de Warchavchik para São Paulo, por sua vez, dá-se em função de seu contrato com a Companhia Construtora de Santos, de propriedade do brasileiro Roberto Cochrane Simonsen – líder da burguesia industrial paulista. Em pouco tempo, ele também faria parte do requintado ambiente social do modernismo na cidade, assim como da parcela mais bem-sucedida da comunidade judaica local (LIRA, 2011).

Um importante aspecto levantado por Lira é que Warchavchik, diferentemente de Acosta, não parece ter se envolvido com a arquitetura de vanguarda europeia antes de mudar-se para o Brasil. É, portanto, em grande medida, através do trabalho na Construtora, das leituras de Walter Gropius e Le Corbusier e de discussões nas rodas locais de arte moderna – informadas por livros especializados e periódicos internacionais e pela interlocução com artistas estrangeiros e brasileiros com incursões recentes pela Europa – que Warchavchik amadurece sua visão sobre o assunto (LIRA, 2011). Logo em seguida, em 1925, publicaria o primeiro de seus textos, o manifesto “*Acerca da arquitetura moderna*”, no jornal *Correio da Manhã*.

Em 1927, casa-se com Mina Klabin, filha de um grande industrial do papel. Nesse

mesmo ano, Warchavchik estabelece seu próprio escritório e inicia a construção da residência de sua família, na rua Santa Cruz, no bairro da Vila Mariana, considerada a primeira obra brasileira de arquitetura moderna. Longe de atender a todos os postulados da Nova Arquitetura, em face de inúmeras limitações técnicas, a casa é por isso mesmo um testemunho do modernismo possível no Brasil: desviante em relação aos seus referentes internacionais.

As ideias de Warchavchik na imprensa brasileira no final dos anos 1920, seja através da divulgação de suas obras, seja através de entrevistas e artigos de sua autoria, irá repercutir também internacionalmente, em revistas como a italiana *Domus* e a argentina *Nuestra Arquitectura*. Inclusive, o primeiro texto sobre arquitetura moderna brasileira editado no exterior – “*L’Architecture d’aujourd’hui dans L’Amérique du Sud*” – foi escrito por ele, e publicado em 1930 no 3º CIAM, em Bruxelas, quando era delegado brasileiro no congresso, por recomendação de Le Corbusier.

Os artigos de Warchavchik são valiosos também por reportarem as condições e os desafios reais de execução da incipiente arquitetura moderna no país: a legislação

estética conservadora, o alto custo de técnicas industriais e de materiais importados, a inexistência de mão de obra especializada, a desvalorização cultural e econômica do fazer artesanal e a exploração da força de trabalho. Segundo ele, frente a esses obstáculos, o arquiteto de vanguarda na América do Sul deveria acumular as funções de engenheiro, desenhista industrial e mestre de oficina.

Tive eu mesmo que montar as oficinas capazes de executar as janelas, as portas de madeira compensada, os móveis etc., porque a indústria, que, aliás, trabalha muito bem para a arquitetura rotineira, não podia realizar com precisão e o cuidado necessários aquilo que lhe demandava. (WARCHAVCHIK apud LIRA, 2011, p. 248).

Desse modo, a responsabilidade completa da obra, incluindo projetos de interiores e instalações – mobiliário, esquadrias, luminárias, maçanetas, corrimões – seria uma característica de suas construções. Principalmente como resposta às já citadas condições adversas no canteiro, o que ironicamente dava um novo sentido ao anseio modernista do “arquiteto integral”. Foi assim, por exemplo, na casa da Rua Itápolis (1930), no bairro do Pacaembu, em São Paulo, inaugurada com a pioneira *Exposição de uma casa modernista*; na casa Nordschild (1931), na rua Toneleros, em Copacabana, no Rio de Janeiro, cuja mostra foi visitada pelo arquiteto Frank Lloyd Wright; e na reforma integral de uma cobertura na avenida Atlântica (1931), propriedade de Manoel Dias, irmão do pintor Cícero Dias, a qual também hospedou uma mostra pública de arquitetura, decoração e design, a *Exposição de um apartamento moderno*, cuja montagem ficou

a cargo de Alexandre Altberg. Warchavchik seria, portanto, integrante da geração denominada por Santos (1995) de pioneiros do design moderno na arquitetura e no design de móveis no Brasil.



Figura 10.

Lucio Costa, Frank Lloyd Wright e Gregori Warchavchik na Casa Nordschild. Fonte: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.018/829>



Figura 11.

Alexandre Altberg.

Fonte: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.058/484building-dessau>

No Rio de Janeiro, em 1930, Warchavchik, assim como Buddeüs, ainda integraria o novo quadro de docentes do curso de arquitetura da ENBA a convite do diretor Lucio Costa, então encarregado da renovação do ensino projetual e técnico da instituição. Em 1932, ambos se tornaram sócios em

um escritório, tendo como colaboradores Carlos Leão e Affonso Eduardo Reidy, e como estagiários Alcides da Rocha Miranda e Oscar Niemeyer. Em parceria, projetaram residências, edifícios e um pequeno conjunto de habitação popular.

Figura 12.

Casa Modernista da Rua Santa Cruz, projeto de Gregori Warchavchik.

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/01-17010/classicos-da-arquitetura-casa-modernista-da-rua-santa-cruz-gregori-warchavchik>



O fim da sociedade, que durou por volta de um ano e meio, foi creditado a várias razões: a escassez de trabalho e a divergência entre Costa e Warchavchik quanto ao grau de adesão aos princípios corbusianos e, no plano nacional, as consequências do realinhamento político após a Revolução Constitucionalista de 1932.

Não apenas em função de “razões políticas” – Warchavchik, cada vez mais paulista e ainda por cima judeu, não era muito simpático ao varguismo, frequentemente antissemita –, mas também pelas dificuldades de comunicação entre o Rio de Janeiro e São Paulo e o acirramento das rivalidades entre as duas cidades depois do movimento constitucionalista. Além disso, a perda de vitalidade da clientela paulistana desde o início do movimento, em paralelo ao surgimento de uma produção moderna oficial no Rio de Janeiro, logo viria a assinalar um curto-circuito histórico no campo da cultura com a passagem no Brasil de uma vanguarda do capital cafeeiro a outra do Estado Nacional. (LIRA, 2011, p.327)

Como explica Lira, essas turbulências contribuíram tanto para a retirada de Warchavchik das trincheiras da avançada arquitetônica no Brasil – e para o conseqüente ocaso de sua carreira – quanto para o triunfo da “Escola Carioca”, liderada por Lúcio Costa e Oscar Niemeyer, e de seu reconhecimento em âmbito internacional.

CONCLUSÕES

Pregando a rejeição ao repertório formal do passado e a aversão à ideia de estilo, com foco na criação e no estudo de espaços abstratos, geométricos e mínimos, a arquitetura moderna, contudo, não cristalizou um ideário único. Suas origens remetem à Bauhaus, na Alemanha; a Le Corbusier, na França, e a Frank Lloyd Wright, nos EUA. Colocando em perspectiva o panorama apresentado, reconhecemos o vigor das influências bauhausiana e corbusiana na disseminação desses princípios na América do Sul nas primeiras décadas do século XX.

O exílio dos personagens mencionados na Argentina e no Brasil implicou uma trama de encontros e intercâmbios com seus pares locais, integração que favoreceu a influência dessas orientações modernistas na região. Nesse sentido, destaca-se como fator de atratividade a modernização expressiva a que cidades como Buenos Aires, São Paulo e Rio de Janeiro foram submetidas, o que as colocava no radar desses agentes internacionais em um cenário europeu já conturbado por nacionalismos e totalitarismos.

Esse processo, entretanto, para além da realização de projetos de edificações, foi articulado ainda pelo engajamento de vários desses profissionais no campo gráfico, especialmente na publicação e divulgação de textos e revistas especializadas (Altberg, Stern, Bardi e Warchavchik); na montagem de exposições (Altberg e Bardi); e no ensino da arquitetura (Büddeus e Warchavchik). O que contribuiu para dar densidade a esse tema, bem como problematizá-lo, frente às vicissitudes de se levar adiante o projeto modernista nas realidades argentina e brasileira.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à PROPG e à CAPES pela alocação de bolsa, possibilitando a consecução da pesquisa de Doutorado.

REFERÊNCIAS

AMORIM [COSTA SILVA], Patricia. **Cruzadas editoriais no Brasil e na Argentina:** o desenho industrial na perspectiva das revistas *Habitat* e *Mirante das Artes,&tc, nueva visión* e *Summa* [1950–1969]. Tese de doutorado. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2015.

AZEVEDO, Paulo. Alexander S. Buddeüs: a passagem do cometa pela Bahia. **Arquitextos**. Ano 07, fev. 2007. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.081/268>. Acesso em: 31 ago. 2013.

BAUHAUS.FOTO.FILME. Catálogo de exposição. Sesc Pinheiros. São Paulo. 2013.

BERTÚA, Paula. **La cámara en el umbral de lo sensible:** Grete Stern y la revista *Idilio* (1948–1951). Buenos Aires: Biblos, 2012.

BRAGA, Marcos. **ABDI e APDINS-RJ:** história das associações pioneiras de design do Brasil. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Blucher, 2004.

FERNÁNDEZ, Horacio. **Fotolivros latino-americanos.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GORELIK, Adrián. **Das vanguardas a Brasília:** cultura urbana e arquitetura na América Latina. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

GRETE STERN. Bauhaus. Names. Disponível em: <http://bauhaus-online.de/en/atlas/personen/grete-stern>. Acesso em: 24 nov. 2013.

LIRA, José. **Warchavchik: fraturas da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MIGUEL, Jair. **Arte, ensino, utopia e revolução**: os ateliês artísticos Vkhutemas/Vkhutein (Rússia/URSS, 1920-1930). São Paulo, USP, 2006. Tese de doutorado apresentada ao Departamento de História.

MODERNA BUENOS AIRES. Arquitectos. Acosta, Wladimiro. Disponível em: http://www.modernabuenosaires.org/autores_detalle.php?autorid=5. Acesso em: 5 jan. 2013.

MOREIRA, Pedro. Alexandre Altberg e a Arquitetura Nova no Rio de Janeiro. **Arquitextos**. Ano 05. Mar. 2005. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.058/484>. Acesso em: 24 nov. 2013.

RIFKIND, David. **Pietro Maria Bardi, Quadrante and the Architecture of Fascist**

Italy. The Italians in the Centers of South-American Modernism. 9-11 Abr. 2013. Museu de Arte Contemporânea. Universidade de São Paulo. 2013.

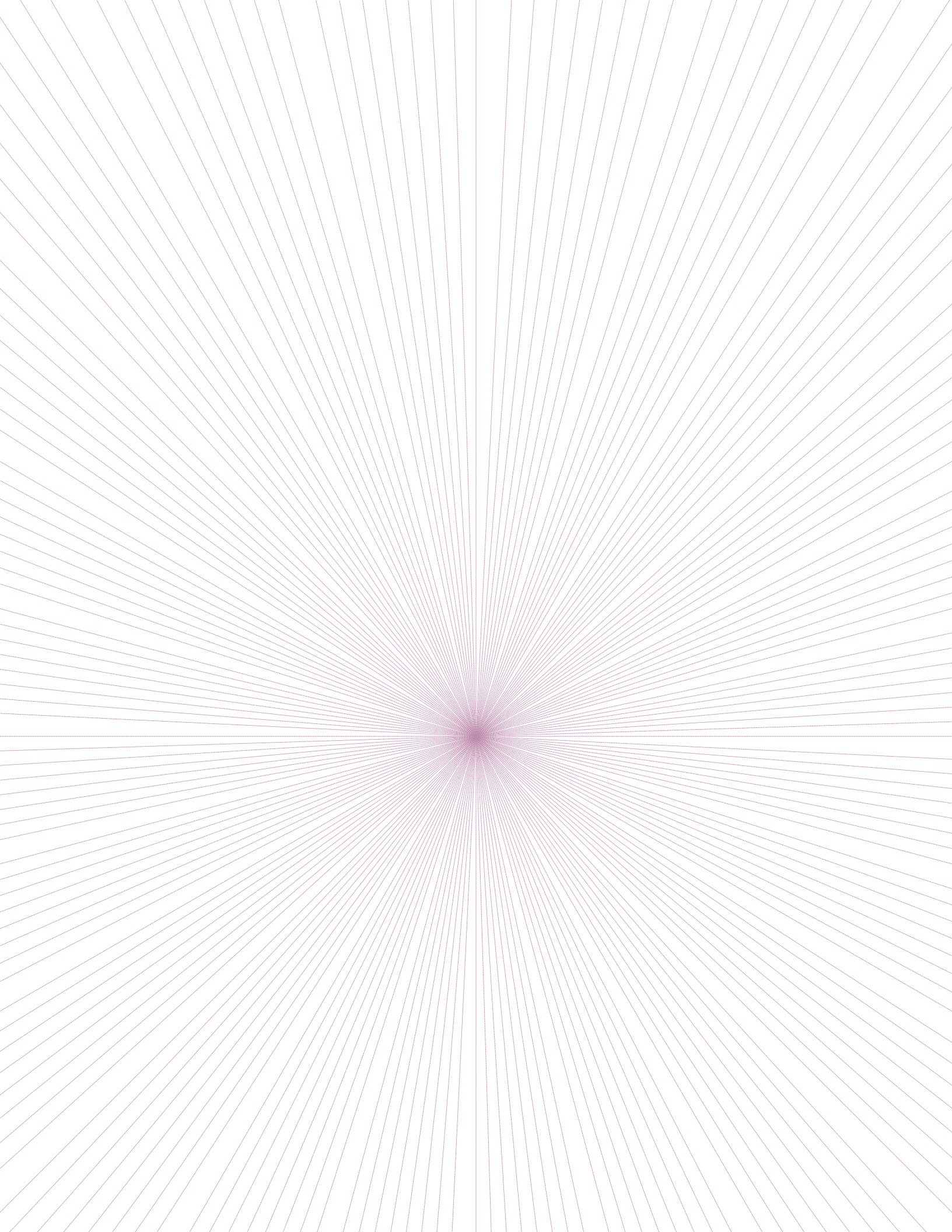
RUBINO, Silvana. **Rotas da modernidade**: trajetória, campo e história na atuação de Lina Bo Bardi, 1947-1968. Tese de doutorado. Departamento de Antropologia. Universidade Estadual de Campinas. Campinas: SP, 2002.

SANTOS, Maria Cecília. **Móvel moderno no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel/Edusp, 1995.

SARLO, Beatriz. **Modernidade periférica: Buenos Aires 1920 e 1930**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SEGRE, Roberto. Le Corbusier: los viajes al Nuevo Mundo – Cuerpo, naturaleza y abstracción. **Café de las ciudades**. Arquitectura de las ciudades. Ano 5. Número 46. Ago. 2006. Disponível em: http://www.cafedelasciudades.com.ar/arquitectura_46.htm. Acesso em: 1 set. 2012.

autores.





PATRICIA AMORIM

Professora e pesquisadora na ESPM–SP, membro do Núcleo Docente Estruturante da graduação em Design e do comitê institucional do Programa de Iniciação Científica PIC/ESPM. É graduada em Jornalismo (UFPE), em Design Gráfico (IFPE) e é mestra e doutora em Design (UFPE). É membro da Design History Society (DHS) e do júri do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira (2015-2019). Tem interesse nas áreas de história do design, desigualdades sociais e educação.
pat.amorim@gmail.com



VIRGINIA CAVALCANTI

Professora e pesquisadora no Departamento Departamento de Design na UFPE, líder do Grupo de Pesquisa Laboratório O Imaginário junto ao CNPq e atualmente coordenadora do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE [2017 - 2021]. Graduada em Design [UFPE], com mestrado e doutorado em Estruturas Ambientais e Urbanas pela Universidade de São Paulo [FAU USP]. É Membro de Comitês Científicos e de Avaliação dos principais Congressos Científicos de Design do país e do corpo editorial de periódicos especializados, atua nas interseções entre Design e Cultura material, sustentabilidade e humanidades.
virginia.cavalcanti@ufpe.com



LARISSA FERNANDA DE BARROS MOTA

Graduada em Design pelo Núcleo de Design e Comunicação / CAA/ Universidade Federal de Pernambuco / Mestre em Design pelo Programa de Pós-graduação em Design / Centro de Artes e Comunicação da UFPE. Professora em Cursos de Graduação em Design, Interiores e Moda em Pernambuco.
larissa.barros1987@gmail.com



KÁTIA MEDEIROS DE ARAÚJO

Graduada em Desenho Industrial / Mestre e Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Antropologia da Universidade Federal de Pernambuco com estágio doutoral na Lancaster University – UK e na Universidad de Salamanca – ES. Professora do Programa de Pós-graduação em Design / Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Lidera o Grupo de Pesquisa Design, Consumo, Artefatos e Relações de Gênero, registrado junto ao CNPQ desde 2013.
katia.araujo@ufpe.br



JAÍNE CINTRA

Graduada e Mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, com especialização em artes gráficas, motion design. Fez parte da equipe de arte da revista Continente Multicultural, do núcleo de projetos especiais do Jornal do Commercio, desenvolveu o projeto gráfico do Pernambuco/ Suplemento Cultural do Diário Oficial do Estado e foi sócio-criadora da editora para plataformas digitais Cesárea. Atualmente é editora de arte e multimídia no jornal Diário de Pernambuco.

www.jainecintra.com.



PAULO CUNHA

Professor titular na Universidade Federal de Pernambuco. Doutor em Artes e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I - Panthéon-Sorbonne (1989), fez cinema experimental (sobretudo curtas em super-8 e em 16 milímetros). Foi, durante dois anos, membro do seminário fechado em Teoria do Cinema de Christian Metz na École des Hautes Études en Sciences Sociales de Paris, onde também obteve o diploma sob orientação do historiador Marc Ferro. Está vinculado, como membro permanente, ao Programa de Pós-graduação em Design da UFPE.

paulocunha@gmail.com



ALEXANDRE MANOEL FERREIRA SILVA

Mestrando em Design no PPG em Design e Ergonomia da UFPE na linha de pesquisa Design, cultura e artes, bacharel em Design de Moda pelo Centro Universitário UniFBV Wyden. Pesquisa sobre moda, estética e cultura periférica, em sua dissertação de mestrado: “Mergulho etnográfico na cultura do passinho dos maloka na Região Metropolitana do Recife”.

manoelalexandre.a@gmail.com



SIMONE BARROS

Pós-Doutora em Design de Moda pela Universidade da Beira-Interior, Portugal. Doutora em Design e Mestre em Educação pela UFPE e graduação em Comunicação Social pela mesma instituição. Professora adjunta, do Departamento de Design e no PPG em Design e Ergonomia da UFPE.

simonegbarros@gmail.com



ORIANA DUARTE

Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal de Pernambuco (1990), mestrado (2000) e doutorado (2012) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professora Adjunto 4 da Universidade Federal de Pernambuco. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Visuais, atuando principalmente nos seguintes temas: arte contemporânea, corpo e processo artístico e pesquisa das relações entre arte e filosofia (modos de vida).

oriana.araujo@ufpe.br



RENATA SANTANA

Mestra em Design (2019), na linha de pesquisa Design, Tecnologia e Cultura, no PPG-Design, Universidade Federal de Pernambuco. Bolsista CAPES 2017-2018. Designer Gráfica pelo Instituto Federal de Pernambuco.
viorenataa@gmail.com.



GENTIL PORTO FILHO

Professor doutor do Departamento de Design e do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, onde coordena o Laboratório de Inteligência Artística (i!). Formado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Pernambuco, com mestrado e doutorado pela Universidade de São Paulo (com estágio doutoral na Technische Universiteit Eindhoven), fez pós-doutorados em Artes Visuais na Royal College of Art e na Columbia University.

gentil.portofo@ufpe.br



BRUNA RAFAELLA FERRER DE MORAIS

Atua como professora no curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco e coordenadora do grupo de estudos em desenho e performance de modelo vivo Risco!. Tem mestrado em Artes Visuais pela Faculdade Santa Marcelina (SP) e doutorado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. Dá ênfase na pesquisa artística a questões estéticas e políticas do espaço público, através de projetos como *Guia Comum do Centro do Recife*, *Conjunto 301* e *Coletivo Comestível*.

brafaellaster@gmail.com



THESKA LAILA DE FREITAS SOARES

Doutoranda, mestre e graduada em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-BRA), possui especialização em Design de Produtos e Interiores pela parceria FBV (BRA) e o Instituto Europeo di Design (IED). É diretora de criação na empresa EDEN com experiência profissional em diversas áreas do Design. Foi professora de Design na UNINASSAU (Recife-BRA) e substituta do departamento de Design da UFPE no Campus Agreste. Pesquisa nas áreas da Biomimética e do Design Estratégico.

theskalaila7@gmail.com



ANTÔNIO HENRIQUE SILVA NOGUEIRA

Graduado (2010), mestre (2014) e atualmente doutorando em Design na Universidade Federal de Pernambuco - UFPE onde integra o Laboratório de Biodesign sob orientação do professor Ph.D. Amilton Arruda. Atualmente é professor no ensino superior atuando na EAD-TEC UFRPE no curso de Artes Visuais com ênfase em Artes Digitais e como instrutor de Design Social no projeto Jaboatão Solidário.

art.toninogueira@gmail.com



AMILTON JOSÉ VIEIRA DE ARRUDA

Docente da Graduação e Pós-Graduação em Design PPGD/UFPE desde 1985. Realizou mestrado e doutorado em Milão - Itália (1992/ IED e 2020/POLIMI) e pós-doutoramento no IADE/UNIDCOM Lisboa e FEUP no Porto em 2018/2019. Coordena o Laboratório de Biodesign e Artefatos Industriais da UFPE e orienta mestrados e doutorandos nas áreas de Biônica e Biomimética com ênfase no Design e Design Estratégico, atuando principalmente nos seguintes temas: Inovação Tecnológica, Gestão do Design e Processos de Design. Foi consultor internacional do Instituto Europeo di Design (IED) e do SEBRAE no edital para implantação de centros e núcleos de design nos estados brasileiros. Em 2019 e 2020, lançou dois livros em Biônica e Biomimética pela Edgard Blucher.

amilton.arruda@ufpe.br

Os textos desse livro foram compostos em Source® Sans Pro, fonte projetada por Paul D. Hunt para o programa Adobe Originals que começou em 1989 como uma fundição interna da Adobe. Esta fonte foi pensada para funcionar bem em interfaces de usuário, sendo a primeira de código aberto desta fundição.

A fonte serifa usada nos títulos e aplicações pontuais é a Source® Serif Variable, foi projetada por Frank Griebshammer para complementar a família Source® Sans Pro (Robert Slimbach prestou consultoria em ambos os projetos). É vagamente baseada no trabalho de Pierre Simon Fournier, em que muitas das idiosincrasias típicas dos projetos dele (como a serifa inferior em "b" ou a serifa do meio em "w") são encontradas. Não sendo um puro revival histórico, Source® Serif se apropria de características de Fournier e as retrabalha para usos nos meios digitais.

Ainda uma terceira variação da Source® Sans, a Source Code Pro, projetada por Paul D. Hunt e Teo Tuominen, é pensada inicialmente para para aplicativos de codificação (monoespaçada), mantém as proporções verticais da fonte que toma como referência é usada nas capas desta coleção pontualmente.

Todas as três fontes são licenciadas pela Open Font License.

Publicado na plataforma da Blucher Open Access, em 2020.

Source® Sans Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

"!@#\$%^&*()_+`{^}<>:;? '[~],.:/^oo/*-+123£¢¬§

Source® Serif Variable

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

"!@#\$%^&*()_+`{^}<>:;? '[~],.:/^oo/*-+123£¢¬§

Source® Code Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

"!@#\$%^&*()_+`{^}<>:;? '[~],.:/^oo/*-+123£¢¬§

[~],.:/^oo/*-+123£¢¬§

apoio



incentivo



realização

PPGDesign

Programa
de Pós-Graduação
em Design

dDESIGN

Departamento
de Design

