



I S B N 9 7 8 - 6 5 - 5 5 0 - 1 1 1 - 7

fronteiras do design 2

[entre] outros possíveis

Nº II 2 → 4

Org. »
Kátia Medeiros de Araújo
& Virginia Pereira Cavalcanti

Autores»

Adailton Laporte de Alencar
Amilton Arruda
Ana Neuza Botelho Videla
Gentil Porto Filho
Isabela Moroni
Jorge Luis Pineda
Justino Barbosa

Kátia Medeiros Araújo
Maria Izabel Rego Cabral
Pablo Bezerra
Paulo Cunha
Paulo Diniz
Simone Barros
Virgínia Pereira Cavalcanti

Blucher Open Access

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

[Entre] outros possíveis / organizado por Katia
Medeiros de Araujo, Virginia Pereira Cavalcanti. -- São
Paulo : Blucher, 2021.

178 p. (Fronteiras do Design) / N°II 2-4

Bibliografia

ISBN 978-65-5550-105-6 (e-book)

ISBN 978-65-5550-111-7 (impresso)

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

21-4241

/

CDD745.2

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 - 1 1 1 - 7

fronteiras do design 2

[entre] outros possíveis

Nº II 2 → 4

Org. »
Kátia Medeiros de Araújo
& Virginia Pereira Cavalcanti

Autores»

Adailton Laporte de Alencar
Amilton Arruda
Ana Neuza Botelho Videla
Gentil Porto Filho
Isabela Moroni
Jorge Luis Pineda
Justino Barbosa

Kátia Medeiros Araújo
Maria Izabel Rego Cabral
Pablo Bezerra
Paulo Cunha
Paulo Diniz
Simone Barros
Virgínia Pereira Cavalcanti

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

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

COMITÊ CIENTÍFICO

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

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

Prof. Dr. Guilherme Ranoya - 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

PROJETO GRÁFICO

Pedro Alb Xavier

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. Carla Galvão Spinillo - UFPR/PR

Profa. Dra. Carla Martins Cipolla - UFRJ/RJ

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

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

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 - 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 – UFRPE/PE

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

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 Maneschky - UFPA/PA

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

Prof. Dr. Raimundo Lopes Diniz - UFMA/MA

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

fronteiras do design 2. [entre] outros possíveis
Org. → Kátia Medeiros de Araújo & Virginia Pereira Cavalcanti

6_apresentação.

18_prefácio.

24_capítulos.

180_autores.

sumário.

26

**MODERNISMO À BRASILEIRA: INTERPRETAÇÃO
DAS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES DO MODERNO NA
ARQUITETURA E DESIGN DE MOBILIÁRIO BRASILEIROS**

Maria Izabel Rego Cabral — UFPE

Virgínia Pereira Cavalcanti — UFPE

54

A JOALHERIA DIANTE DO NOVO REGIME CLIMÁTICO

Ana Neuza Botelho Videla — UFCA

Kátia Medeiros Araújo — UFPE

72

O CONCEITO DE MONTAGEM E O CAMPO DO DESIGN

Paulo Cunha — UFPE

Paulo Diniz — UFPE

102

**A RELEVÂNCIA DO CAMPO COMO FATOR
PRIMORDIAL DE LEGITIMAÇÃO DO PRODUTO**

Adailton Laporte de Alencar — UFPE — dDesign

Virgínia Pereira Cavalcanti — UFPE — dDesign

128

**SINGULARIZAÇÕES: DOS OBJETOS
ARTÍSTICOS ÀS PRÁTICAS COTIDIANAS**

Gentil Porto Filho — UFPE

136

NEW LOOK: ARTE E MODA

Jorge Luis Pineda — mestrando PPGD / UFPE

Simone Barros — PHD/ UFPE

148

**MODELO DE NEGÓCIO PARA EMPREENDIMENTOS
BIOINSPIRADOS: UMA ANÁLISE ESTRATÉGICA
NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Justino Barbosa — doutorando do PPGD/UFPE

Amilton Arruda — professor do PPGD/UFPE

Pablo Bezerra — PPGD

Isabela Moroni — doutoranda do PPGD/UFPE

No final de 2020, em meio às restrições de trabalho e convívio social impostas pela pandemia do novo Coronavírus (SARS-CoV-2), identificado inicialmente no Brasil em fevereiro e no nordeste do país em março do mesmo ano, o Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE publicou a primeira Série do Fronteiras do Design, um conjunto de quatro livros correspondentes às Linhas de Pesquisa do Programa. Naquele momento, com números alarmantes de contaminados⁰¹ e utilizando o ambiente virtual como a principal forma de comunicação e produção de conhecimento, o desejo de realizar a publicação marcou os nossos esforços de articulação entre os docentes, discentes e egressos.

A publicação da Segunda Série do Fronteiras do Design que acontece em sequência, tendo também sido planejada conjuntamente, reflete um novo panorama

nacional em meio à pandemia. Paralelamente aos números bem mais baixos de contaminados e mortos, às vacinas mais disponíveis, mas ainda convivendo com restrições parciais de convívio social e de trabalho, resta evidente as consequências desse período de crise para a pesquisa científica. Com a impossibilidade de realização de elaborações que envolvessem estudos presenciais de campo, foi necessário reestruturar projetos e alargar prazos para exames de qualificação e defesas. Professores orientadores e mestrandos/ doutorandos foram impelidos a repensar pesquisas e práticas, lançar mão de outras perspectivas de abordagem e adequar os desenhos dos projetos. Ainda assim, o PPGDesign, num esforço coletivo, envolvendo docentes, discentes e corpo técnico, tem a imensa satisfação de apresentar à comunidade acadêmica esta segunda série de livros.

01 No final de 2020, o número de contaminados totalizava cerca de 55.6mil, chegando a quase 200mil casos de mortes. <https://github.com/CSSEGISandData/COVID-19>

NOTA DE HOMENAGEM

A Segunda Série Fronteiras do Design torna pública a gratidão dos docentes, discentes e técnicos do PPGDesign UFPE à Professora Vilma Villarouco (in memoriam)⁰², pela sua inestimável contribuição à produção de conhecimento e crescimento da pesquisa científica nos campos do design e da ergonomia. No Livro Fronteiras do Design: ergonomia e tecnologia [em foco] 2, publicamos um dos últimos artigos científicos produzidos pela Professora em colaboração com seus orientandos de mestrado e doutorado. Registramos aqui nossa homenagem em reconhecimento, respeito e admiração à pesquisadora, professora e figura humana, pelo entusiasmo demonstrado para com a pesquisa e a produção de conhecimento científico.

SOBRE O PROGRAMA

O Programa de Pós-graduação em Design da UFPE iniciou suas atividades em 2004 com o curso de Mestrado Acadêmico em Design Stricto Sensu, o terceiro a ser criado no Brasil, e desempenhou papel estratégico na formação de mestres em Design no país. Junto às especializações Lato Sensu em Design da Informação e Ergonomia, formou pesquisadores capacitados à docência nas Instituições de Ensino que à época surgiam no Norte e Nordeste brasileiro. O curso de Doutorado do PPGDesign UFPE foi criado em 2010, em decorrência natural do curso de Mestrado e da expansão das atividades de pesquisa potencializadas pelo programa no Departamento de Design⁰³.

.....
02 A Professora Vilma Villarouco, membro permanente do corpo docente do PPGdesign, foi vitimada por complicações da Covid 19 poucos meses antes da finalização dessa publicação.

03 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 eram, no passado, responsáveis pelos cursos de desenho industrial e suas habilitações em programação visual e projeto do produto.

O Programa está entre os pioneiros no ensino e pesquisa em Design do Brasil, sendo um dos primeiros ofertados em uma IFES. Tem como principal objetivo propiciar a formação de pesquisadores e docentes, concorrendo para a formação de recursos humanos e a produção de conhecimento científico na área, com vistas ao desenvolvimento tecnológico, científico e cultural do País.

O programa direciona esforços para a capacitação e treinamento de pesquisadores/ professores e profissionais que desejam ampliar seu potencial de geração, difusão e aprimoramento de conhecimentos no campo do Design e para contribuir com o desenvolvimento da pesquisa científica. É por meio da produção de conhecimento técnico-científico e reflexão crítica sobre sua vocação interdisciplinar quanto às teorias, métodos e práticas, e sobre seus impactos na sociedade e contextos organizacionais, que o programa traz sua contribuição. O objetivo é assegurar a formação de pesquisadores intelectuais do mais alto padrão para fazer face às necessidades do desenvolvimento humano, comprometido de forma ativa e propositiva em diferentes instâncias sociais.

A grande área de concentração (AC) do PPGDesign é o Planejamento e Contextualização de Artefatos, articulando teoria e prática da pesquisa em Design. A interdisciplinaridade é uma característica inerente às suas quatro linhas de pesquisa e contribui para os avanços na área de conhecimento por meio de sua capilaridade teórico-metodológica.

A linha Design da Informação [DI] produz pesquisas com ênfase sobre os artefatos gráficos e informacionais, a temática da memória gráfica brasileira e suas relações com gênero e moda; a linha Design, Cultura e Artes [DCA] desenvolve pesquisas que relacionam o design aos aspectos culturais, sociais, 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.

Para formação dos nossos pesquisadores, além das disciplinas obrigatórias para cada um dos cursos – mestrado e doutorado – o programa oferece disciplinas eletivas vinculadas a cada uma das

quatro linhas de pesquisa. Em consonância com as interfaces teórico-metodológicas dessas linhas estão alinhados os projetos de pesquisa e o corpo de 26 Professores Permanentes e Colaboradores. Já o corpo discente tem a oportunidade de transitar entre essas múltiplas abordagens científicas da área do Design e obter uma formação flexível e permeável ao diálogo interdisciplinar.

Com o propósito de formar docentes, pesquisadores e profissionais com habilidades teórico-metodológicas na área do design e que sejam capazes de desempenhar funções didáticas pautadas em conhecimentos científicos e tecnológicos, o programa contribui para a democratização do conhecimento, desenvolvimento de pesquisas em Design com interfaces múltiplas e alto caráter de originalidade e impacto social.

Desde sua criação, o PPGDesign tem investido na qualificação permanente de seu corpo docente, no aumento da produção científica e na formação de novos pesquisadores. Os esforços têm gerado bons resultados, tanto quantitativos quanto qualitativos, o que pode ser visto em termos da produção acadêmica, quantidade de bolsistas PQ, quantidade de projetos de pesquisa apoiados por agências de fomento e intercâmbios nacionais e internacionais. Além disso, o programa tem ampliado sua inserção internacional por meio da formalização de novos convênios com diversos países da Comunidade Europeia, da América Latina e também com Estados Unidos.

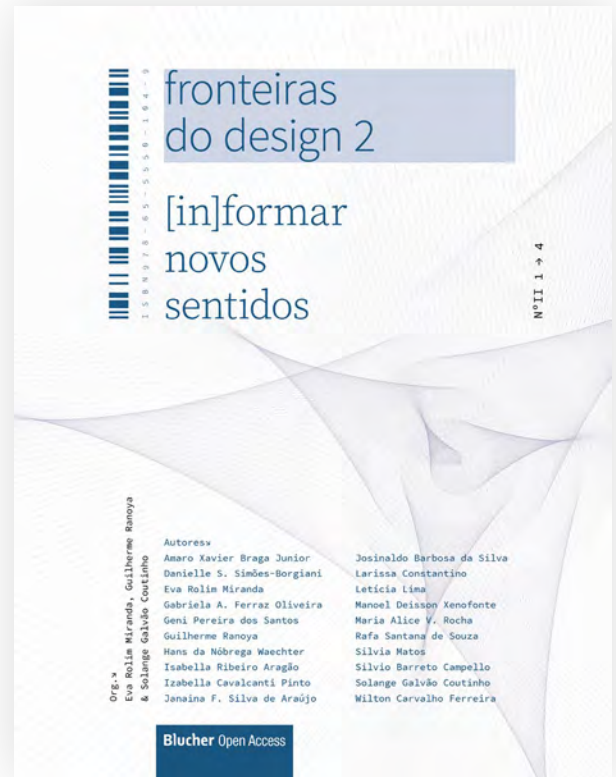
A SÉRIE FRONTEIRAS DO DESIGN 2

A Segunda Série Fronteiras do Design vem apresentar à comunidade acadêmica e profissional do design, um extrato do conhecimento produzido no PPGDesign no âmbito dos seus cursos de mestrado e doutorado. Cada um dos quatro volumes que a compõem, representa as interseções teórico-metodológicas de suas respectivas linhas de pesquisa. Os capítulos foram escritos em co-autoria por estudantes e/ ou egressos e docentes e evidenciam os possíveis encontros do design com outros campos do conhecimento, como psicologia cognitiva, teoria da arte, teoria dos sistemas de informação, ciência dos materiais, semiótica, semiologia e antropologia.

Nos livros que compõem a Série, o leitor poderá visualizar um panorama do escopo das pesquisas desenvolvidas no programa, mas sobretudo, poderá reflexionar sobre as teorias, métodos, e estratégias adotadas nas pesquisas do PPGDesign nos últimos anos. É precisamente com a expectativa de contribuição aos processos inerentes à pesquisa em design que a segunda Série congrega seus livros e os apresenta à comunidade acadêmica e profissional, convidando os leitores a desvendarem as inúmeras possibilidades de interseções que se traduzem limítrofe ao campo do design.

No Livro **Fronteiras do Design: [in]formar novos sentidos 2**, a linha Design da Informação nos contempla com processos de análise e reflexões sobre narrativas e artefatos informacionais, em:

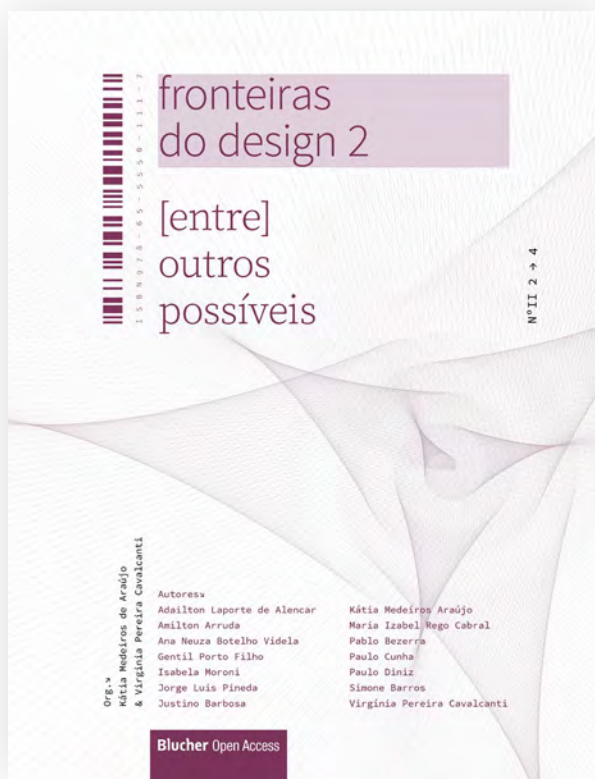
TIPOS POPULARES: UM ESTUDO SOBRE TIPOGRAFIA NOS FILMES AITARÉ DA PRAIA (1925) E A FILHA DO ADVOGADO (1926), por Larissa Constantino e Isabella Ribeiro Aragão (UFPE/ UFPE); ANÁLISE INFORMACIONAL DE CHARGES EM CAPAS DE REVISTA SOB O PONTO DE VISTA DO DESIGN, por Izabella Cavalcanti Pinto e Maria Alice Vasconcelos Rocha (UFRPE/ UFPE); VIVA SÃO JORGE, UMA OBRA DE BAJADO: ANÁLISE PLÁSTICA DE UMA NARRATIVA VISUAL, por Rafa Santana de Souza, Eva Rolim Miranda, Geni Pereira dos Santos / (UFPE/ UFAL/ UFPE); ANÁLISE HERMENÊUTICA DO LIVRO ENQUANTO OBJETO: UMA PROPOSTA DE ABORDAGEM A PARTIR DA TEORIA DO EFEITO ESTÉTICO, por Gabriela Araujo Ferraz Oliveira, Hans da Nóbrega Waechter (UFPE); A ANÁLISE GRÁFICA DA ONOMATOPEIA NO MANGÁ BRASILEIRO “ERUVÊ: O CONTO DA DAMA DE VIDRO”, por Janaina Freitas Silva de Araújo, Eva Rolim Miranda, Amaro Xavier Braga Junior (UFPE/ UFAL/ UFAL); CRITÉRIOS PARA ANÁLISE DE SIMILARES EM PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE IDENTIDADES VISUAIS, A PARTIR DE CLASSIFICAÇÕES ADVINDAS DO DESIGN GRÁFICO E DA INFORMAÇÃO, por Silvia Matos e Solange Coutinho (IFRN/ UFPE); ANÁLISE COMPARATIVA DE SIMILARIDADE E DISSIMILARIDADE DO PROCESSO DE

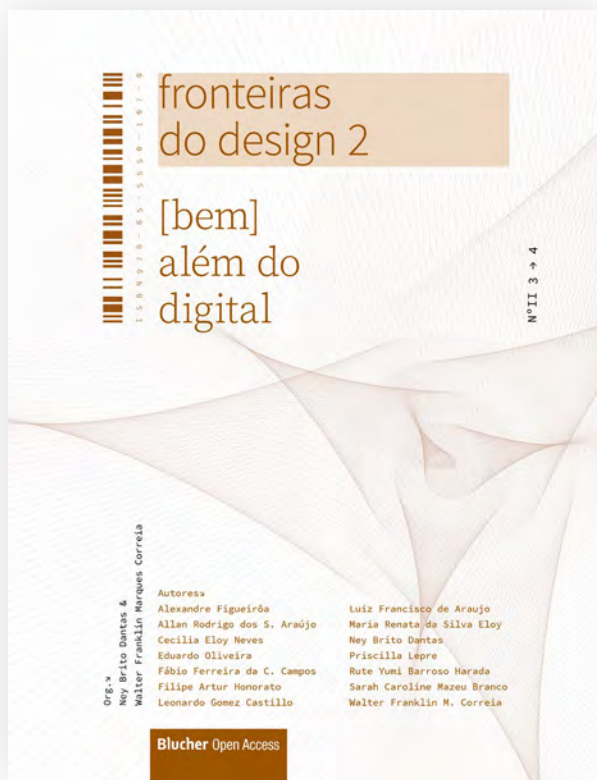


CRIAÇÃO COLETIVA DE ARTEFATOS GRÁFICOS POR ESTUDANTES DE DESIGN, por Josinaldo Barbosa da Silva e Silvio Barreto Campello (UFPE/ UFPE); AMPLIANDO HORIZONTES SOBRE O DESIGN DE EXPERIÊNCIA: OS ASPECTOS SEMÂNTICOS, SIMBÓLICOS E SUBJETIVOS, por Guilherme Ranoya, Letícia Lima, Manoel Deisson Xenofonte, Wilton Carvalho Ferreira (UFPE/ UFCA / UFCA / UFPE); REFLEXÕES SOBRE A INFOGRAFIA: DAS NARRATIVAS ÀS SIMULAÇÕES, por Guilherme Ranoya (UFPE); COLEÇÕES CONTEMPORÂNEAS DO VESTUÁRIO: PROPOSIÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO EM COLEÇÕES-UNIDADE E COLEÇÕES-MIX, por Danielle Silva Simões-Borgiani e Hans da Nóbrega Waechter (UFPE/ UFPE).

O Livro **Fronteiras do Design: [entre] outros possíveis 2**, estende o limite fronteiro do Design com capítulos como:

MODERNISMO À BRASILEIRA: INTERPRETAÇÃO DAS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES DO MODERNO NA ARQUITETURA E DESIGN DE MOBILIÁRIO BRASILEIROS, por Maria Izabel Rego Cabral e Virgínia Pereira Cavalcanti (UFPE/ UFPE); A JOALHERIA DIANTE DO NOVO REGIME CLIMÁTICO, por Ana Neuza Botelho Videla e Kátia Medeiros de Araújo (UFCA e UFPE); O CONCEITO DE MONTAGEM E O CAMPO DO DESIGN, por Paulo Cunha e Paulo Diniz (UFPE/ UFPE); A RELEVÂNCIA DO CAMPO COMO FATOR PRIMORDIAL DE LEGITIMAÇÃO DO PRODUTO, por Adailton Laporte de Alencar e Virgínia Pereira Cavalcanti (UFPE/ UFPE); SINGULARIZAÇÕES: DOS OBJETOS ARTÍSTICOS ÀS PRÁTICAS COTIDIANAS, por Gentil Porto Filho (UFPE); *NEW LOOK*: ARTE E MODA, por Jorge Luis Pineda e Simone Barros (UFPE/ UFPE); MODELO DE NEGÓCIO PARA EMPREENDIMENTOS BIOINSPIRADOS: UMA ANÁLISE ESTRATÉGICA NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL, por Justino Barbosa, Isabela Moroni, Amilton Arruda, Pablo Bezerra (UFPE/ UFPE/ UFPE/ PPGD).



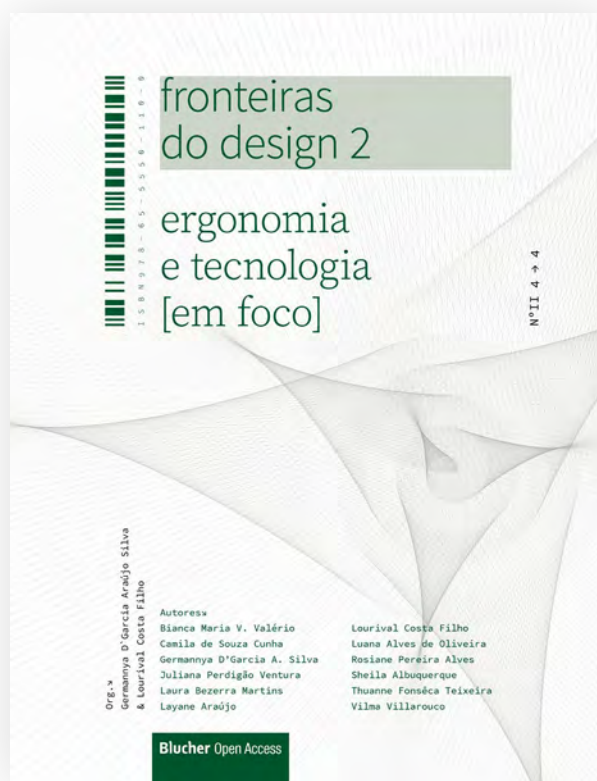


O Livro **Fronteiras do Design: [bem] além do digital 2**, estabelece o diálogo do design com o universo digital em:

META-AVALIAÇÃO DE HEURÍSTICAS PARA AMBIENTES DE REALIDADE VIRTUAL EM JOGOS IMERSIVOS, por Eduardo Oliveira, Luiz Francisco de Araujo, Walter Franklin M. Correia (CESAR School/ CESAR School/ UFPE); AUTOCONCEITO COMO MÉTODO DISRUPTIVO DE AVALIAÇÃO DE ARTEFATOS, por Cecilia Eloy Neves, Maria Renata da Silva Eloy, Fábio Ferreira da Costa Campos, Walter Franklin (UFPE / IFPE / UFPE / UFPE); EMPLOYEE EXPERIENCE DESIGN: RELAÇÃO ENTRE ALINHAMENTO DE EXPECTATIVAS E A EXPERIÊNCIA DE TRABALHO NAS ORGANIZAÇÕES, por Filipe Artur Honorato, Ney Brito Dantas, Rute Yumi Barroso Harada (UFPE/ UFPE/ UFPE); OS PARADIGMAS DE INOVAÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES NO DESIGN, NA ENGENHARIA DE SOFTWARE E NO GERENCIAMENTO DE PROJETOS, por Allan Rodrigo dos Santos Araújo, Sarah Caroline Mazeu Branco, Alexandre Figueirôa, Leonardo Gomez Castillo, Fábio Campos (/ UFPE /UFPE /UFPE /UFPE /UFPE); AS NOVAS FRONTEIRAS DO DESIGN NA CULTURA ALIMENTAR E NO FOOD DESIGN, por Priscilla Lepre e Leonardo Castillo (UFAL/ UFPE).

O Livro **Fronteiras do Design: ergonomia e tecnologia [em foco] 2**, estende a abordagem da ergonomia para:

WAYFINDING E OS OBSTÁCULOS DA DEFICIÊNCIA VISUAL, por Camila de Souza Cunha, Laura Bezerra Martins e Bianca Maria Vasconcelos Valério (UFPE/ UFPE/ UPE); A USABILIDADE DO ESPAÇO FÍSICO RESIDENCIAL E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA, por Luana Alves de Oliveira, Lourival Costa Filho e Germanya D’Garcia Araújo Silva (UFPE/ UFPE/ UFPE); A RELAÇÃO ENTRE O ESPAÇO RESIDENCIAL E A INFÂNCIA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOB A ÓTICA DA ERGONOMIA DO AMBIENTE CONSTRUÍDO, por Luana Alves de Oliveira, Vilma Villarouco (*in memoriam*) e Lourival Costa Filho (UFPE/ UFPE, UFC/ UFPE); A MEAC NA IDENTIFICAÇÃO DE DEMANDAS E



PROPOSIÇÕES ERGONÔMICAS: ESTUDO DE CASO DA ASSOCIAÇÃO DE TAPEÇARIA TIMBI, por Layane Araújo, Sheila Albuquerque e Vilma Villarouco (*in memoriam*) (UFPE/ UFPE/ UFPE); A PREFERÊNCIA VISUAL PERCEBIDA EM ESPAÇOS DE HOME OFFICE, por Juliana Perdigão Ventura, Lourival Costa Filho e Vilma Villarouco (*in memoriam*) (UFPE/ UFPE / UFPE); AGRADABILIDADE VISUAL PERCEBIDA NO FARDAMENTO DOS SERVIÇOS POSTAIS DA CIDADE DO RECIFE – PE, por Thuanne Fonsêca Teixeira, Lourival Costa Filho e Germanya D’Garcia Silva (UFPE/ UFPE); PERCURSO METODOLÓGICO PARA O DIAGNÓSTICO DA VESTIBILIDADE DOS SUTIÃS NO CONTEXTO LABORAL, por Rosiane Pereira Alves e Laura Bezerra Martins (UFPE/ UFPE).

Os Livros da Segunda Série vêm reafirmar o comprometimento do PPGDesign UFPE com a produção do conhecimento científico no campo do Design e suas possíveis relações inter e transdisciplinares. Por fim, convidamos o leitor - professores, pesquisadores, estudantes, profissionais – a percorrer as obras e a refletirem junto aos autores, a partir dos sentimentos de identificação, empatia ou mesmo de estranhamento porventura suscitados. Fiquem à vontade! Essa Série é uma obra aberta e disposta a contribuir para a construção de conhecimento em Design no Brasil.

Em continuidade ao objetivo de lidar com a dimensão cultural das práticas do design assumido na primeira edição, o volume *Fronteiras do Design: [entre] outros possíveis 2* - aprofunda novas discussões envolvendo espaços construídos, objetos artísticos, artefatos de design, moda e meio ambiente.

Os capítulos presentes neste volume trazem problematizações relativas à arquitetura, comunicação, arte, psicologia e educação ambiental. Trata-se de um conjunto de trabalhos oriundos de estudos desenvolvidos por mestrandos e doutorandos da Linha de Pesquisa Design, Cultura e Artes, do PPG Design da UFPE, sempre em colaboração com seus orientadores, alguns em parceria com professores externos ao Programa.

Para além da dimensão técnica e material envolvida, diferentes facetas da dimensão humana são enfatizadas dentre os temas

tratados, trabalho incontornável quando se busca refletir sobre design. Em comum, os textos têm, no conjunto, uma pretensão holística quanto à compreensão das materialidades. As reflexões se estendem ao fazer e ao pensamento artístico e se intensificam na abordagem dos meandros sensíveis do comportamento humano, a exemplo dos processos de imaginação e percepção, aprendizagem e interações com o ambiente físico e social. Nos trabalhos, revelam-se diferentes contextos e pontos de vista teóricos. Cabe ao leitor, apropriar-se das teorias, modelos e processos experimentados e, desses, extrair conhecimento e ampliar horizontes possíveis de interseção.

OS CAPÍTULOS

A organização dos capítulos que compõem o volume se faz por proximidades temáticas ou teóricas. Assim, os dois primeiros capítulos tratam da relação entre artefato e macro contexto sócio-político, situando as materialidades e simbolismos abordados em seus respectivos tempos históricos, e contextualizando suas características estéticas próprias. No capítulo, “Modernismo à brasileira: interpretação das primeiras manifestações do moderno na arquitetura e design de mobiliários brasileiros”, Maria Izabel Rego Cabral e Virgínia Pereira Cavalcanti se propõem a analisar o surgimento do modernismo em áreas projetuais, destacando a aproximação entre arquitetura e design de móveis. Utilizando metodologia de caráter qualitativo, as autoras se utilizam da revisão

bibliográfica narrativa para a reflexão sobre o moderno em Arquitetura e Design, entre os antecedentes da Semana de Arte Moderna de 1922 e o fim da década de 1930, quando o modernismo no Brasil ensaiava ganhar contornos próprios. O contexto do começo do século XX mostra como a arquitetura e o design começaram a seguir uma nova tendência estética que guardava, em sua essência, os princípios ideológicos e políticos do movimento moderno, cujo epicentro se deu na Europa, mas com eco em outros continentes e países, inclusive no Brasil.

No capítulo “A joalheria diante do novo regime climático”, Ana Neuza Botelho Videla e Kátia Medeiros de Araújo discutem os impactos gerados pela joalheria tradicional sobre o meio ambiente e, ao mesmo tempo, apresentam a abordagem da joalheria contemporânea, pouco conhecida inclusive pelo setor joalheiro, como alternativa à posição hegemônica do campo da produção de joias. A partir de uma ideia mais ampla da joalheria, as autoras propõem uma atenção sobre a associação entre a joia e o corpo em consonância com simbolismos e representações construídas na vida social. Esse raciocínio está embasado em reflexões contraculturais do próprio campo da joalheria e em reflexões da etnologia ameríndia, que fazem refletir sobre as elaborações que deslocam o corpo para outras utopias. O corpo é recolocado na problematização do trabalho como uma dimensão que permite vislumbrar outras possibilidades de atuação no campo joalheiro, a exemplo da joalheria de arte.

Na sequência, os dois capítulos que se seguem abordam a noção de campo do design, aplicados, respectivamente, a processos de criação e a métodos de análise de materialidades. Em “O conceito de montagem e o campo do design”, Paulo Cunha e Paulo Diniz se propõem a revisitar dois criadores - Ródtchenko e Eisenstein - com o objetivo de analisar os conceitos e as práticas de montagem e de fotomontagem, compreendidas como ferramentas de produção de sentido na elaboração de imagens visuais. O fundamento do princípio da Montagem reside na articulação (aproximação espaço-temporal) de materiais aparentemente e primitivamente autônomos, processo que está na base dos objetos da Modernidade. Tais processos seguem a lógica industrial, tanto no que se refere aos materiais utilizados ou aludidos (ferro, vidro, plástico, madeira, aço, tinturas químicas, entre outros), quanto aos próprios processos construtivos empregados ou representados nas imagens (divisão técnica do trabalho, emprego de máquinas, olhar diferido).

Por sua vez, no capítulo “A relevância do campo como fator primordial de legitimação do produto”, Adailton Laporte de Alencar e Virgínia Pereira Cavalcanti buscam evidenciar a relevância do Campo (ou do macro contexto social): seu papel na legitimação de produtos desenvolvidos por profissionais na área do design. O Campo é elemento do Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo de origem húngara conhecido pelos seus estudos sobre a felicidade e a criatividade. No modelo, infere-se que a criatividade é movida pela tríade composta por indivíduo (criador), campo (quem legitima) e pelo domínio (cultura). O modelo de Mihaly Csikszentmihalyi, que originalmente se debruça sobre o processo da criatividade, foi adaptado, na elaboração dos autores, às especificidades do design, de modo a contribuir para o processo de desenvolvimento de produtos.

Direcionado à discussão sobre a articulação entre design e arte, seja sob o viés histórico, seja sobre o crítico, os dois capítulos seguintes levam o leitor a um processo de autorreflexão sobre o fazer design. Em “Singularizações: dos objetos artísticos às práticas cotidianas, Gentil Porto Filho convida a refletir sobre as vanguardas, que a partir da primeira década do século XX afastam-se da orientação “expressionista” para conceber a arte como “técnica” de

estranhamento, com o intuito de reanimar criticamente percepções embotadas pela automatização do dia a dia moderno. Formulado pioneiramente por Viktor Chklovski (1999) na teoria literária, o *estranhamento* consistia na “singularização” de objetos familiares, por meio de violações do uso prosaico da língua. Em vez do beletismo do século anterior ou das tradicionais simbologias para “explicar o desconhecido pelo conhecido”, o escritor deveria, segundo esta concepção, “criar uma percepção particular do objeto”, criar uma “visão” e não apenas um “reconhecimento”.

Em “New Look: arte e moda”, Simone Barros e Jorge Luis Pineda, estabelecem uma outra articulação com a arte, tomando como objeto de estudo uma categoria de vestuário - a saia. O capítulo faz uma breve comparação entre dois acontecimentos, respectivamente, da história da arte e da moda, que colocaram a peça de roupa como foco principal das suas elaborações: o icônico new look de Christian Dior, com sua famosa saia corolle, e o polêmico new look de Flávio de Carvalho, com sua saia curta. Enquanto a primeira procurava resgatar a feminilidade das mulheres, perdida nos anos de guerra, a segunda procurava conceber um tipo de roupa masculina mais adequado ao clima de um país tropical. A trajetória da peça de vestuário, a saia, isto é, a forma como esta se reinventa com o passar dos séculos, é vista através de manifestações artísticas. A procura dos autores refere-se ao entendimento do papel da roupa na sociedade, bem como sobre sua capacidade de provocar e mudar comportamentos.

No último capítulo, “Modelo de Negócios para empreendimentos bioinspirados: uma análise estratégica no âmbito da educação ambiental”, Justino Barbosa, Isabela Moroni, Amilton Arruda e Pablo Bezerra, apontam o design estratégico e a biônica como alternativa à forma de fazer negócios em meio à crise climática mundial. Numa lógica onde a natureza inspira produtos, serviços e também as experiências almejadas e representadas pela identidade da marca, os autores afirmam que é possível formar ecossistemas positivos para implantação de modelos de negócios que potencializem empreendimentos bioinspirados. O capítulo, apresenta o resultado de experiências didáticas, realizadas com alunos de graduação do curso de design da UFPE na disciplina Design Estratégico, que abordou a conscientização ambiental e a abstração de elementos naturais

como ferramentas metodológicas de design, com o objetivo de aguçar a percepção sistêmica, holística e cíclica dos estudantes, próxima ao modo e à ética natural de produzir. O resultado é apresentado a partir de um estudo de caso.

Por fim, acrescentamos que o conjunto dos trabalhos, tal como no primeiro volume, objetiva revisitar problemáticas que dizem respeito ao design no seu trato com o indivíduo e com a sociedade, reveladas por diferentes materialidades, instigadas pela percepção e questionadas pela arte, articulado diferentes contextos.

A provocação está posta! Convidamos o leitor a se lançar criticamente sobre a leitura e extrair reflexões, insights, e fazer contribuições!

Setembro de 2021

Registramos nossos agradecimentos aos membros internos e externos do conselho editorial da Linha de Design Cultura e Artes, em especial a Rachel Noronha, Maria Cecília Loschiavo dos Santos e Maria Grazia Cribari Cardoso pela disponibilidade para a leitura crítica dos trabalhos.

capítulos.

INTRODUÇÃO

Ao longo do século XIX, a crescente industrialização em países europeus, nos EUA e em algumas regiões de outros países de capitalismo periférico⁰¹, como o sudeste do

⁰¹ Por capitalismo periférico se entende o conceito econômico utilizado para fazer referência a países que seguem o sistema capitalista, mas que ainda apresentam características de subdesenvolvimento. Bonsiepe (2011) discute sobre as formas de organização social que surgiram a partir da desregulamentação financeira causada pela industrialização e o capitalismo nos países desenvolvidos (centrais) e as consequências ambientais e socioeconômicas globais desastrosas, principalmente para os países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento (periféricos), onde a concentração de renda, a pobreza e a falta de recursos são questões cotidianas e históricas.

Brasil, significou a produção cada vez menor de artefatos nas pequenas oficinas e a gradual substituição pela produção nas grandes fábricas, generalizando a divisão fabril do trabalho. Assim, o ofício realizado por artesãos capacitados foi sendo substituído pela produção em série, realizada pelo trabalho de operadores de máquinas que executavam atividades específicas e não dominavam o processo produtivo como um todo. A separação entre projeto (trabalho intelectual) e execução (transformação da matéria-prima em produto) na indústria implicava em economia de tempo e dinheiro para a oligarquia industrial, enquanto tornava notável o papel do projetista⁰².

Na Europa, na virada do século XIX para o XX, as mudanças nos modos de vida proporcionadas pela Revolução Industrial e posteriormente pela Primeira Guerra Mundial provocaram mudanças também nos campos artístico e projetual. Começaram a surgir as vanguardas artísticas, que foram posteriormente sentidas também na Arquitetura e no Design, configurando o surgimento e a consolidação do Movimento moderno. Estes movimentos político e artístico tiveram implicações em várias camadas da sociedade civil – como as classes médias e operárias, nas

ciências, nas artes e nos campos projetuais.

No Brasil, o movimento foi impulsionado pelo processo de modernização e pelo capital gerado, em boa parte, pela produção do café, que constituiu os recursos necessários à transição do capitalismo concorrencial – pré-industrial e com pouca intervenção do Estado, para a etapa monopolista do capital, caracterizada pela generalização da indústria e da divisão social do trabalho industrial, pela urbanização e pela crescente intervenção do Estado como regulador social. A classe operária nos principais pólos industriais do país era formada por imigrantes europeus que chegaram, em parte, portando o conhecimento técnico necessário à moderna produção industrial (BARBOSA FILHO, ROCHA, 2018; CARDOSO, 2008)⁰³.

As discussões deste estudo contornam os antecedentes à Semana de Arte Moderna de 1922 e o próprio evento, considerado o surgimento do modernismo no Brasil, e as origens da arquitetura e *design* modernos no país. Para analisar as características das primeiras manifestações do movimento moderno na arquitetura e *design* de mobiliário, entre a Semana de Arte Moderna de 1922 e o fim da década de 1930, objetivo e recorte temporal desse estudo, foi realizada pesquisa

02 Este movimento, apesar de ter possibilitado um aumento na produção, refletiu-se na exploração da força de trabalho, acarretando o surgimento de uma classe operária que, aos poucos, formaram uma consciência de classe que os auxiliaria na luta por melhores condições de vida e de trabalho (CARDOSO, 2008).

03 Estes trabalhadores assalariados qualificados foram necessários ao funcionamento das primeiras indústrias brasileiras, já que os séculos de escravidão e produção agroexportadora impediram o pleno desenvolvimento de uma força de trabalho local nas atividades industriais (BARBOSA FILHO, ROCHA, 2018).

bibliográfica sobre as origens do modernismo no Brasil nos campos da Arte, da Arquitetura e do Design. Dentre os autores consultados, estão reconhecidos estudiosos do modernismo na arquitetura, como Benevolo (2004), Bruand (2018), Segawa (2018) e, no campo do Design, Santos (2015) e Vargas (2019).

Este capítulo constitui resultados parciais da tese de doutorado que está sendo desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPGDesign UFPE) e está estruturado em três fases. A primeira, narra as primeiras manifestações modernistas no Brasil a partir de um evento marcante historicamente: a Semana de Arte Moderna de 1922; a segunda, realça o rebatimento dessa modernização da cultura na arquitetura, até a construção do edifício do Ministério da Educação e Saúde, realizado pela equipe liderada por Lúcio Costa; já a última, descreve as origens do mobiliário moderno no Brasil que, assim como na Europa, surgiu como uma necessidade aos novos modos de vida surgidos com o movimento moderno.

AS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES MODERNISTAS NO BRASIL: DE OSWALD DE ANDRADE À SEMANA DE 1922

No Brasil, até o início do século XX, a tendência estética predominante era o Parnasianismo, caracterizado pelo rigor formal, academicismo e erudição. A produção cafeeira no interior de São Paulo vinha proporcionando crescimento econômico ao estado e, assim, a capital despontava também como importante centro cultural (AJZENBERG, 2012; SEGAWA, 2018).

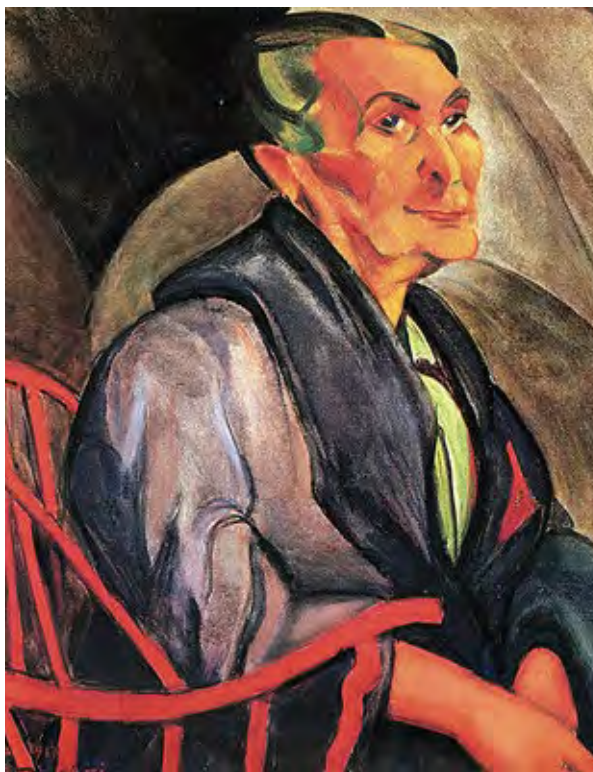
As discussões sobre a renovação das artes no Brasil começaram a surgir em meados da década de 1910, por meio de revistas e exposições. Para Bruand (2018), os movimentos de vanguarda europeus do início do século XX não tiveram eco no Brasil até o fim da Primeira Guerra Mundial, mas havia, já em 1912, a iniciativa de propagação das ideias futuristas por parte de Oswald de Andrade, que havia

conhecido o manifesto de Marinetti.⁰⁴ O poeta brasileiro rejeitava, assim como o italiano, os valores do passado, mas já havia um interesse em divulgar valores nacionais, traço que evidenciava a dualidade do modernismo brasileiro desde suas origens, o qual sintetizava preocupações revolucionárias e nacionalistas, ao mesmo tempo.

Contudo, o considerado historicamente como marco inicial do movimento moderno no Brasil aconteceu em São Paulo, em 1917, com *A Exposição de Pintura Moderna*, realizada por Anita Malfatti (SEGAWA, 2018). Nesta exposição, considerada o estopim para a Semana de 1922, a artista mostrou a influência das vanguardas europeias em seu estilo, como nas obras *O Homem Amarelo*, *A Estudante Russa* e *A Mulher de Cabelos Verdes* (Figuras 1, 2 e 3), nas quais há referência ao expressionismo alemão.

.....

04 O Manifesto Futurista foi publicado por Filippo Marinetti no jornal francês *Le Figaro* em 1909, e expressava um pensamento antitradicionalista, de negação de antigos valores, e refletia a frustração de intelectuais com uma Europa “aparentemente estática” (TAFURI E DAL CO, 2009, p.102), o que resultou em um sentimento de idolatria da máquina: a velocidade e a força eram exaltadas na tentativa de representar a ideia de movimento e o progresso. A expressão máxima do Futurismo era o espetáculo provocatório, de ruptura total com modelos anteriores. Esta nova relação com a tecnologia estabelecia, inclusive, novas relações sociais, que não se desenvolveriam sem esta ruptura com o passado (CABRAL, 2019).



Figuras 1, 2 e 3: Obras de Anita Malfatti: O Homem Amarelo, A Estudante Russa e A Mulher de Cabelos Verdes, respectivamente. Fonte: enciclopedia. itaucultural.org.br.

Em 1921 já existia a intenção de transformar o momento em que a independência completaria 100 anos em um movimento de emancipação artística e rompimento com o academicismo, por parte de intelectuais da elite paulistana,⁰⁵ a qual se inspirava nos centros irradiadores de cultura fora do país, principalmente Paris (SEGAWA, 2018). Então, no salão patrocinado pelo cafeicultor e comerciante Paulo Prado, ainda em 1921, moldou-se a ideia para a realização de um festival com duração de uma semana, quando aconteceriam manifestações artísticas e literárias diversas,⁰⁶ inspirada na *Semaine de Fêtes de Deauville*, realizada anualmente na França até os dias atuais.

No mês de fevereiro de 1922 ocorreu a Semana de Arte Moderna, no Teatro Municipal de São Paulo. Dela participaram artistas, escritores e músicos, em grande parte integrantes de uma burguesia que estava atenta ao que acontecia na Europa; era

.....
05 O movimento moderno no Brasil teve início a partir da elite de intelectuais paulistas que em boa parte estudavam na Europa, o que o caracteriza como parte do domínio colonialista europeu no país.

06 Entre os participantes da Semana de 22 figuravam músicos como Villa-Lobos, Guiomar Novaes, Ernani Braga e Frutuoso Viana; entre os escritores, Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Patrícia Rehder Galvão (conhecida como Pagu), Menotti Del Picchia, Guilherme de Almeida, Ribeiro Couto e Sérgio Milliet; e entre os artistas, Anita Malfatti, Vicente do Rego Monteiro, Di Cavalcanti, Tarsila do Amaral, Victor Brecheret, Lasar Segall, entre outros (AJZENBERG, 2012).

um grupo inquieto que buscava a quebra de cânones que impediam a renovação artística até então (AJZENBERG, 2012). Porém, os impactos da semana de 22 não foram imediatos, mesmo nos campos literário e artístico, pontos altos da Semana, e tampouco se desligaram de imediato características nacionais das influências vindas da Europa:

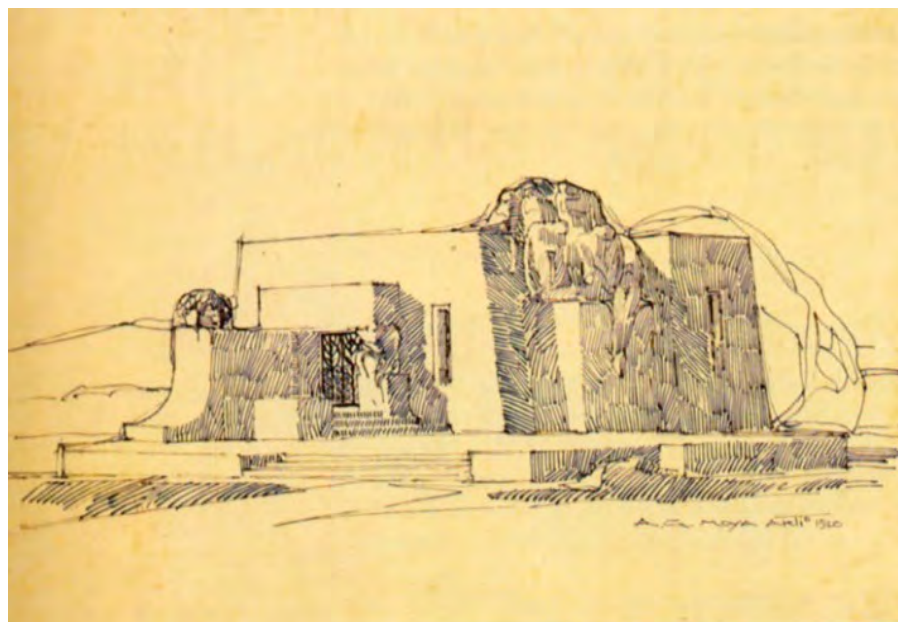
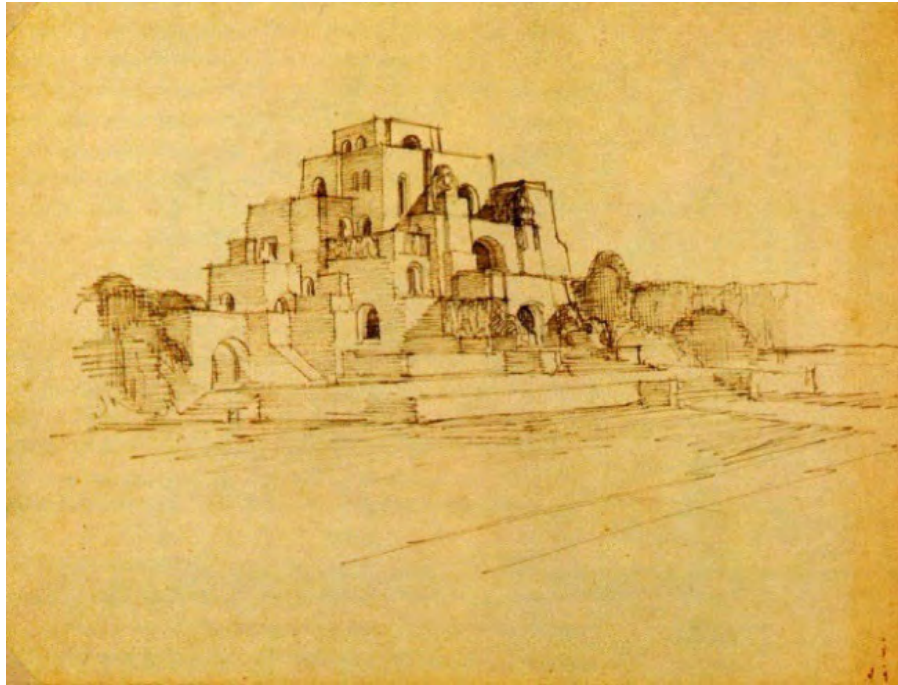
A revolta contra a tradição e o retorno às fontes primitivas, que caracterizaram o movimento ‘antropofágico’ dos anos seguintes à explosão de fevereiro de 1922, não podiam ser dissociados da atmosfera de Paris, para onde se voltavam os olhos de toda a elite brasileira, quer conservadora, quer revolucionária. (BRUAND, 2018, p. 62)

No evento, existia uma sessão dedicada à arquitetura, cujo representante era um arquiteto espanhol radicado em São Paulo, Antonio Garcia Moya. De acordo com Ficher (2012), Moya projetava casas inspiradas no estilo mourisco,⁰⁷ mas exercitava desenhos de uma arquitetura visionária que agradava

.....
07 O estilo mourisco refere-se à arte e arquitetura islâmicas desenvolvidas pelos mouros a partir da invasão da Península Ibérica, entre os séculos VIII e XV. São elementos característicos da arquitetura mourisca as *muqarnas* (uma forma de ornamento em forma de abóbada), arcos de ferradura, arcos com ameias, arcos de lanceta, entre outros ornamentos típicos da arquitetura árabe. As edificações eram voltadas para pátios e ornamentadas com arabescos geométricos. Este estilo se difundiu pelo Ocidente e, no Brasil, uma edificação que possui esse estilo é a sede da Fiocruz, no Rio de Janeiro (GARCÍA-PARDO, 2009).

Figuras 4 e 5: Desenhos de Antonio Garcia Moya, respectivamente, Templo (s.d.) e Mausoléu (1920).
Fonte: mdc.arq.br.

aos olhos futuristas, mas tinha uma aura abstrata e de cunho “passadista” (BRUAND, 2018, p. 63), ou seja, dialogava com linguagens estéticas do passado, pela presença de ornamentos, o que não se ajustava com as características da arquitetura moderna (Figuras 4 e 5).



O SURGIMENTO DA ARQUITETURA MODERNA NO BRASIL

Apesar da pouca influência da Semana de 22 na modernização da arquitetura de forma imediata, este evento abriu espaço para novas ideias e para um desejo geral de renovação e de contestação de cânones. A ação pioneira ficou a cargo de Gregori Warchavchik – um arquiteto imigrante russo com formação italiana e que não participou da Semana de 22, e que, aparentemente, não era alguém interessado em exaltar os valores nacionais do Brasil – ao publicar o *Manifesto da Arquitetura Funcional*, de 1925, inspirado nos escritos de Le Corbusier⁰⁸ (BRUAND, 2018; LIRA, 2007).

Warchavchik não se manteve somente no campo teórico: em 1928, construiu a primeira casa modernista brasileira, situada na Rua Santa Cruz (Figura 6), para ser a sua própria residência. Formada por volumes prismáticos brancos e sem ornamentação, precisou de uma alteração no projeto para poder ser aprovada junto à prefeitura,⁰⁹ quando foram desenhados cornijas, enquadramentos de janelas e portas e balcões (Figura 7).

08 No começo da década de 1920, Le Corbusier e Amédée Ozenfant conceberam e editaram a revista chamada *L'Esprit Nouveau*, que continha artigos e fotos, e constituiu um instrumento de difusão da estética mecanicista, o que seria a principal característica modernista. Em 1923, publica *Vers une Architecture*, livro no qual aborda os cinco pontos que formaram a base do movimento moderno (SEGAWA, 2018).

09 Segundo Bruand (2018), foram representados ornamentos nas fachadas da casa, devido a entraves na liberação do alvará para construção. Na execução, a obra “inacabada”, sem os ornamentos, foi justificada como falta de recursos.

Figura 6. Casa Modernista da Rua Santa Cruz. Fonte: archdaily.com.br.



Figura 7. Desenho da fachada da Casa Modernista da Rua Santa Cruz apresentado à prefeitura, com ornamentos. Fonte: BRUAND, 2018.



A paisagista Mina Klabin Warchavchik, que realizaria grande parte das áreas externas das oito casas projetadas por seu esposo, buscou valorizar espécies nacionais como as cactáceas, consideradas plantas exóticas para a época. Para Dourado (2001), o trabalho de Mina estava sintonizado ao purismo formal e despojamento daquela arquitetura e à tendência para um novo olhar sobre a paisagem brasileira, como também expressava Tarsila do Amaral em suas pinturas (BENEVOLO, 2004; DOURADO, 2001; LIRA, 2007).

De acordo com Bruand (2018), isto marca a característica de dualidade que o modernismo brasileiro apresentou desde o início. Esta dualidade se caracterizava, segundo o autor, por sintetizar preocupações ao mesmo tempo revolucionárias, ao negar os valores do passado, e nacionalistas, pois em vários campos surgiam traços inspirados na cultura brasileira.

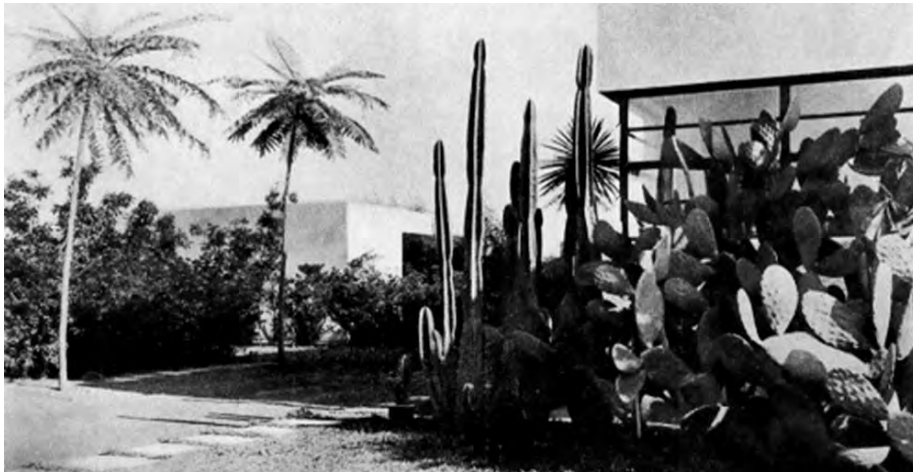


Figura 8. Jardim da casa modernista da Rua Santa Cruz, projeto de Mina Klabin Warchavchik. Fonte: kaza.net.br.



Figura 9. Tarsila do Amaral: Cartão Postal, 1928. Fonte: medium.com/revistabravo.

Do ponto de vista formal, a casa da Rua Santa Cruz marca o início da arquitetura moderna brasileira. É importante ressaltar que, de acordo com Lira (2007), houve obstáculos para a realização da obra, como a incompreensão, indiferença e hostilidade da opinião pública quanto àquela nova estética, o alto custo dos materiais industrializados – como o vidro, o cimento e o ferro – e a falta de mão de obra capacitada, além dos entraves junto à legislação, que limitavam a liberdade de composição.¹⁰

Esta linguagem arquitetônica foi usada de forma semelhante nas três primeiras e principais obras de Warchavchik, as chamadas “casas manifesto”: A Casa Modernista da Rua Santa Cruz, de 1928; a Casa Modernista da Rua Itápolis, de 1929 (Figura 10); e a Casa Modernista da Rua Bahia, de 1930 (Figura 11).¹¹ É possível dizer que estas construções definiram um novo caminho que seria seguido pela arquitetura brasileira, e pode-se dizer também que todas mantêm até os dias atuais um caráter atual, por serem construções racionais do ponto de vista estético.

10 Apesar desses entraves, Warchavichik atingiu a estética modernista europeia, simulando características construtivas próprias desta arquitetura, como a platibanda que escondia o telhado, e assim sugeria um teto jardim, inexistente, na realidade.

11 As três obras localizam-se em São Paulo e são reconhecidas como patrimônio histórico pelo Instituto Histórico e Artístico Nacional - IPHAN.



Figura 10. Casa Modernista da Rua Itápolis. Fonte: archdaily.com.br.

Figura 11. Casa Modernista da Rua Bahia. Fonte: archdaily.com.br.



Deve-se apontar, ainda, a atenção do então estudante de arquitetura Rino Levi, que publicou, em 1925, um artigo no jornal O Estado de São Paulo intitulado *A Arquitetura e a Estética das Cidades*, o qual consistia em uma carta enviada de Roma, onde cursava a graduação na Real Escola Superior de Arquitetura. De acordo com Segawa (2018, p. 43), Rino Levi fazia apologia ao modernismo, discursava sobre os novos materiais e as novas técnicas construtivas, e sobre o “novo espírito que reina em contraposição ao neoclassicismo, frio e insípido”. Na carta, porém, já se percebe uma tendência à adaptação dessa nova estética à realidade brasileira:

É preciso estudar o que se fez e o que se está fazendo no exterior e resolver os nossos casos sobre estética da cidade com alma brasileira. Pelo nosso clima, pela nossa natureza e costumes, as nossas cidades devem ter um caráter diferente das da Europa. Creio que a nossa florescente vegetação e todas as nossas inigualáveis belezas naturais podem e devem sugerir aos nossos artistas alguma coisa de original dando às nossas cidades uma graça de vivacidade e de cores, única no mundo. (LEVI *apud* SEGAWA, 2018, p. 44)

As iniciativas modernas do início do século XX, nos campos teórico e prático da arquitetura surgiram, em geral, no eixo Rio-São Paulo, e as demais cidades brasileiras tendiam a seguir esses exemplos. Mas o ideal modernista arquitetônico *corbusiano* que se difundia na Europa e seria destaque nacional e internacionalmente na construção do Ministério da Educação e Saúde no Rio de Janeiro a partir de 1936, surgiu cronologicamente antes, em 1934, no Recife, por meio do trabalho de Luís Nunes. O arquiteto, que era chefe do Setor de Obras Públicas do Estado de Pernambuco, via, no Recife, um ambiente favorável à adoção dos princípios modernistas de Le Corbusier, fazendo surgir um “(...) um movimento autônomo, sob vários aspectos até mais avançado” (BRUAND, 2018, p. 77).

Em seu posto de chefia no setor de obras do estado, montou uma equipe composta por técnicos, artesãos e artistas, com a qual pôde realizar estudos sobre padronização e boa execução de obras. Tinha,

também, como colaboradores, o engenheiro calculista Joaquim Cardozo e o paisagista Roberto Burle Marx, que até então eram desconhecidos. No primeiro projeto, a Usina Higienizadora de Leite (Figura 12), de 1934, já se notavam características da arquitetura de vanguarda europeia:

(...) Nunes reflete as posturas de racionalização da construção e funcionalidade exigidas pelas novas demandas modernas. A semelhança com a fábrica Fagus de Walter Gropius é evidente: as linhas horizontais, os prismas retangulares justapostos e a diferenciação do local da circulação vertical. (MARQUES; NASLAVSKY, 2011)

Figura 12. Usina Higienizadora de Leite. Fonte: vitruvius.com.br.

Figura 13. Fábrica Fagus: Walter Gropius (1911-1913). Fonte: archdaily.com.

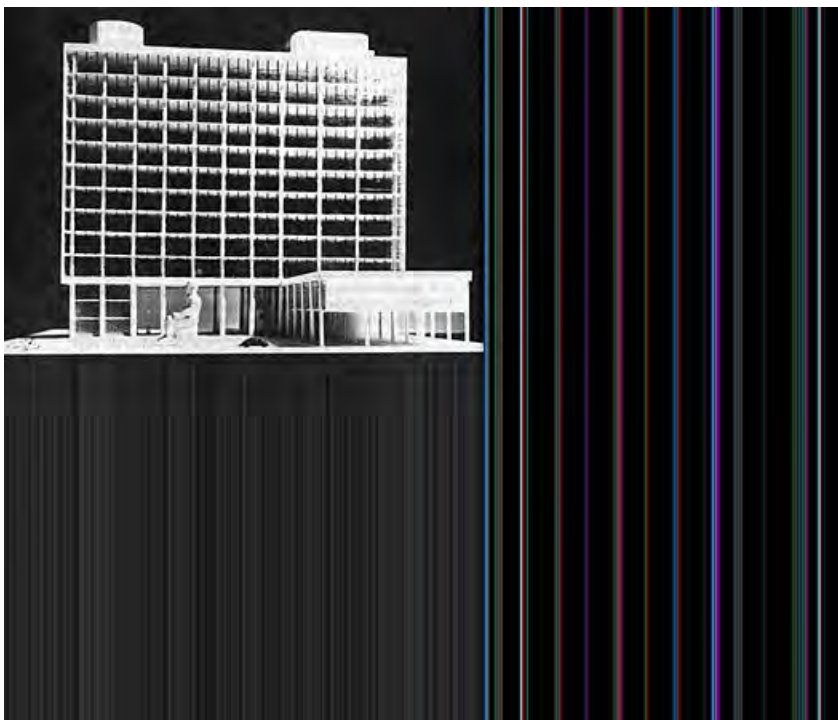


Figura 14. Caixa d'Água de Olinda. Fonte: archdaily.com.br.

Outro dos edifícios emblemáticos de sua autoria é o Reservatório d'Água da cidade de Olinda (Figura 14), de 1936, projeto contemporâneo ao Ministério da Educação e Saúde do Rio de Janeiro. A edificação, localizada no sítio histórico, que possui pilotis e cobogós – que caracterizariam a arquitetura moderna nordestina tempos depois – mede aproximadamente 25 metros, o que era impressionante à época, associando-a à imagem de um arranha-céu (MARQUES; NASLAVSKY, 2011).



No Pavilhão de Óbitos da Faculdade de Medicina da UFPE – atual sede do Instituto dos Arquitetos do Brasil – IAB (Figuras 15 e 16), edificação projetada em parceria com Fernando Saturnino de Brito em 1937, pode-se perceber a referência formal à Villa Savoye de Le Corbusier, com os pilotis, a janela em fita e a coberta que simula um teto jardim, e novamente o uso do cobogó na fachada poente (MARQUES, NASLAVSKY, 2011).



Figuras 15 e 16. Fachadas frontal e posterior do Pavilhão de Verificação de Óbitos. Fonte: vitruvius.com.br.



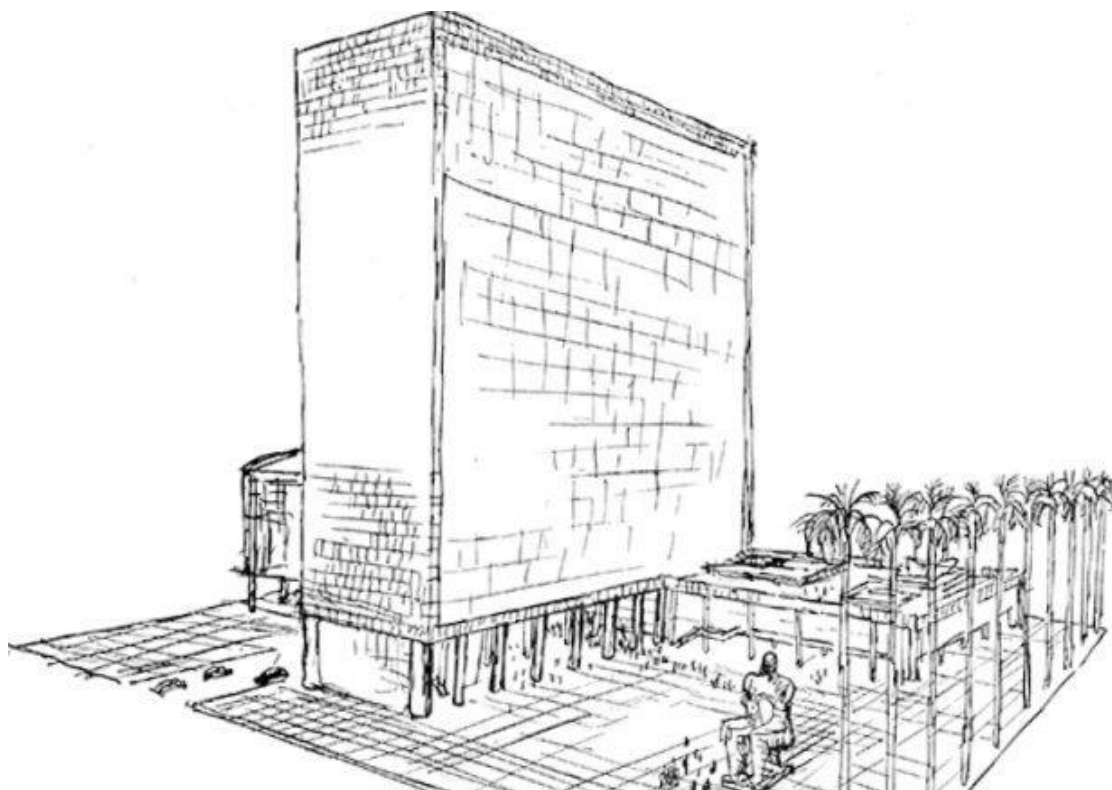
Para Benevolo (2004), a arquitetura moderna brasileira manteve o apoio da elite e ganhou apoio da classe política ainda na década de 1930, com a revolução de Getúlio Vargas, que apoiava os artistas de vanguarda. O edifício reconhecido como marco da arquitetura modernista corbusiana no Brasil, o Ministério da Educação e Saúde

- MES (1936-1945), foi decorrente de um concurso que teve o resultado contestado pelo então ministro da educação, Gustavo Capanema. O político entendia que os estilos históricos, como o do projeto vencedor,¹²

.....
12 O projeto vencedor deste concurso foi de autoria de Archimedes Memória, professor catedrático de

já haviam caído em desuso e não atendiam às necessidades daqueles novos tempos.

Em busca de um edifício de caráter monumental e representativo do século XX (BRUAND, 2018), Capanema convidou Lúcio Costa¹³ – que inclusive era um dos desclassificados no concurso – para montar uma equipe e propor um novo projeto, condizente com a vanguarda arquitetônica moderna. A equipe composta por Costa inicialmente tinha Carlos Leão, Jorge Moreira e Affonso Eduardo Reidy, todos arquitetos, e depois foram agregados Ernani Vasconcellos e Oscar Niemeyer, que na época era recém-graduado.



Arquitetura da Escola de Belas-Artes, e era ornamentado em estilo Marajoara. O resultado do concurso não foi anulado e o valor em dinheiro relativo ao primeiro lugar foi pago, mas foi contratada a equipe de Lúcio Costa para fazer um novo projeto.

¹³ Ainda segundo Bruand (2018), a escolha por Lúcio Costa se deu devido à tentativa do arquiteto pela tentativa de reforma da Escola de Belas-Artes em 1930-1931, e pelo seu posicionamento relativo à arquitetura funcionalista.



Após iniciados os trabalhos, a equipe convenceu o ministro da necessidade da presença de Le Corbusier no país, para prestar uma consultoria ao projeto. Após manobras que justificassem os gastos com a vinda do arquiteto franco-suíço ao Brasil, Le Corbusier participou da elaboração do projeto, o qual ainda teve uma tentativa de mudança de terreno, e orientou a elaboração do projeto que se tornaria o definitivo. O MES é considerado o primeiro edifício de viés modernista corbusiano do Brasil, e que reúne os cinco pontos da arquitetura moderna – planta livre, fachada livre, janelas em fita, pilotis e teto jardim.

Figuras 17 e 18: Respectivamente, desenho de Le Corbusier e maquete do projeto definitivo para o Ministério da Educação e Saúde. Fonte: arquiteturadobrasilemfoco.wordpress.com.

INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA NA ORIGEM DO MOBILIÁRIO MODERNO NO BRASIL

A modernização do móvel brasileiro foi resultado de fatores anteriores à própria modernização da arquitetura. Para Santos (2015), foi de fundamental importância o trabalho artesanal de móveis em madeira, realizado por artistas e artesãos, herança da colonização portuguesa e que se tornaram característicos dos interiores das casas brasileiras. Além disso, a escassez de produtos devido às guerras do início do século XX e a modernização da cultura e da economia, também colaboraram para o desenvolvimento do móvel moderno no Brasil.

A modernização da cultura brasileira iniciada nos eventos que antecederam a Semana de Arte Moderna de 1922 caracterizou-se pelo espírito de experimentação em diversas áreas, incluindo o Design. Mário de Andrade, escritor, e um dos mais expressivos representantes do movimento moderno no Brasil, participou de forma singular no surgimento do mobiliário moderno no Brasil. Motivado por necessidades pessoais em seu próprio espaço doméstico e estando atento à necessidade de pôr em prática os princípios enunciados na Semana de 22,



Figura 19: Desenho de móveis luso-brasileiros em madeira, por Lúcio Costa. Fonte: JOBIM, 1939.

chegou a desenhar, ainda na década de 1920, alguns móveis para a sua casa que, apesar de possuírem traços próximos ao Art Déco, já renunciavam os novos padrões estéticos que estavam por vir. Já em 1936, durante sua gestão no Departamento de Cultura da Prefeitura do Município de São Paulo, Mário de Andrade realizou o primeiro Concurso de Móveis Proletária no Brasil, orientado pelo espírito de universalidade, modernização e integração das artes (SANTOS, 2015).

Já o arquiteto Gregori Warchavchik, tinha muita clareza sobre a importância da relação estilística entre a edificação e os elementos do seu interior. Para a consolidação do novo modo de vida proposto pela arquitetura moderna, a experiência do usuário deveria ser integral, estendendo-se aos interiores das edificações. Pioneiro da arquitetura moderna brasileira, foi também precursor na adequação do mobiliário à estética modernista, desenhando os móveis para que fossem compatíveis com as premissas

conceituais de seus projetos arquitetônicos.

Como parte da divulgação da arquitetura moderna, Warchavchik organizou, em 1930, na recém-construída casa da Rua Itápolis, a *Exposição de uma Casa Modernista*, aberta ao público, que ocupava o interior da edificação com obras de arte de artistas de vanguarda, mobiliário, luminárias e outros artefatos projetados por ele mesmo e outros autores estrangeiros. Esta iniciativa teve grande repercussão, atraindo um público de cerca de 20.000 visitantes (EDITORA OLHARES, 2020).

Nas peças de mobiliário de autoria de Warchavchik, prevalecia a contenção formal, a ausência de ornamentos, o encadeamento de volumes de contornos geométricos e o predomínio da horizontalidade. Algumas peças tinham formas que remetiam às construções arquitetônicas e a madeira era o material mais usado, em detrimento do metal, vidro, couro e tecidos, mais escassos e caros para a época (Figuras 20 a 24).

Figura 20. Interior da Casa Modernista da Rua Santa Cruz. Fonte: editoraolhares.com.br.

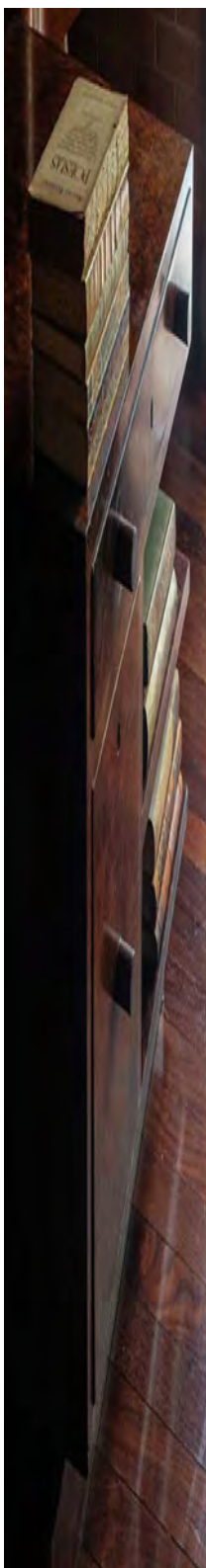


Figura 21. Interior da Casa Modernista da Rua Itápolis. Fonte: editoraolhares.com.br.



Figura 22. Interior da Casa Modernista da Rua Bahia. Fonte: editoraolhares.com.br.





Figuras 23 e 24.
Móveis projetados por
Warchavchik. Fonte:
editoraolhares.com.br.

É importante mencionar também, entre os pioneiros do design moderno no Brasil, as ações do suíço John Graz. Em 1925, o arquiteto e artista iniciou a criação e produção de mobiliário, inspirado no Art Déco e nos princípios da Bauhaus, e foi neste ano, também, que apresentou, em São Paulo, alguns móveis tubulares, feitos de tubos metálicos e laminados de madeira, com formas geométrizadas (INSTITUTO JOHN GRAZ, 2021).

John Graz executava projetos de decoração de interiores de residências da elite paulistana, nos quais criava, além dos móveis, peças como portas, fechaduras, luminárias, tapetes e afrescos (Figura 25). Trabalhou com Gregori Warchavchik, quando este era recém-chegado ao país, decorando as casas projetadas por ele, e participou da exposição da casa modernista, em 1930, já citada anteriormente.



Figura 25: Interior de residência projetado por John Graz. Fonte: <http://www.institutojohngraz.org.br/>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A modernização das artes e da literatura brasileira que orbitaram a Semana de 22 abriu caminho para uma atualização estilística em outras áreas, como arquitetura e *design*. O período entre o começo do século XX até o fim da década de 1930 caracterizou-se pela transformação entre uma emulação do que acontecia na vanguarda modernista europeia até o princípio de uma adaptação das características do movimento moderno às condições locais.

Para Vargas (2019), o surgimento do móvel de características modernas, no Brasil, seguiu um caminho semelhante à arquitetura

do mesmo período. Houve o início de um movimento de renovação, por parte de uma elite intelectual, que buscava uma identidade nacional e rejeitava estilos que remetessem ao passado, que eram considerados não representativos da realidade brasileira. Este movimento de renovação se desenvolveu entre as décadas de 1920 e 1930, porém ainda com clara influência do modernismo europeu, principalmente da Bauhaus. É importante apontar a atuação dos profissionais “arquitetos-designers” (SANTOS, 2015, p. 35), os pioneiros do modernismo no Brasil, em sua maioria estrangeiros e que trouxeram a tendência vanguardista europeia ao projetar o mobiliário que melhor se adequava estilisticamente à arquitetura.

A partir da década de 1940, o português radicado no Brasil Joaquim Tenreiro começou a atuar propondo questões como a utilização de materiais adequados ao clima, como tecidos leves e palhinha, características que se tornariam temas centrais para

o desenvolvimento de um móvel moderno nacional. Esta busca pela adaptação às condições locais foi sentida de forma similar na arquitetura, também a partir da década de 1940, com o convite de Juscelino Kubitschek a Oscar Niemeyer para a elaboração do projeto do conjunto da Pampulha, e se consagraria com a construção de Brasília, na década de 1960. A partir de então, pode-se dizer que os modernistas iniciaram uma busca pela relação arquitetura x *design* x natureza. Entende-se que este período de adaptação, entre o início da década de 1920 e o fim da década de 1930, foi necessário para que se começasse a construir um modernismo de características nacionais.

Sendo assim, este capítulo se propôs a analisar o surgimento do modernismo nas áreas projetuais, destacando a aproximação entre arquitetura e design de móveis. Diante da amplitude do campo do Design, contudo, abrem-se possibilidades de investigação acerca dessas mudanças para além do móvel.

REFERÊNCIAS

AJZENBERG, Elza. A Semana de Arte Moderna de 1922. **Revista de Cultura e Extensão USP**, São Paulo, v. 7, p. 25-29, 1 maio 2012. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9060.v7i0p25-29>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rce/article/view/46491/50247>. Acesso em: 18 nov. 2020.

AMORIM, Luís Manuel do Eirado. Modernismo recifense: uma escola de arquitetura, três paradigmas e alguns paradoxos. **Arquitextos**, São Paulo, v. 03, n. 12, maio 2001. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.012/889>. Acesso em: 17 dez. 2019.

BARBOSA FILHO, E.A.; ROCHA, M. S. G.. **Três Décadas de Neoliberalismo e de Lutas Contra a Epidemia de HIV Aids na Periferia Capitalista: uma análise crítica da África do Sul, Brasil e Moçambique**. In: Solange Rocha; Ana Cristina de Souza Vieira; Evandro Alves Barbosa Filho. (Org.). HIV Aids e as Teias do Capitalismo, Patriarcado e Racismo: África do Sul, Brasil e Moçambique. 2ed. Recife: Editora UFPE, 2018, v. 2, p. 27-154. Disponível em: <https://ieafricaufpe.wordpress.com/serie-brasil-africa/>. Acesso em: 05 mai. 2021.

BENEVOLO, Leonardo. **História da arquitetura moderna**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 813 p.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BRUAND, Yves. **Arquitetura Contemporânea no Brasil**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

CABRAL, Maria Izabel Rego. **Lina Bo Bardi, Architetto e Designer**: um estudo de caso sobre a fase italiana (1939 -1946). Ponta Grossa: Atena, 2019. Disponível em: https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/09/Lina-Bo-Bardi-Architetto-e-Designer_-Um-estudo-de-caso-sobre-a-fase-italiana-1939-1946.pdf. Acesso em: 04 maio 2020.

DOURADO, Guilherme Mazza. Prelúdio do paisagismo moderno no Brasil. **Paisagem e Ambiente**, [S.L.], n. 14, p. 79, 10 dez. 2001. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2359-5361.v0i14p79-94>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/paam/article/view/134134>. Acesso em: 05 maio 2021.

EDITORA OLHARES (ed.). **Quando os interiores ficaram modernos**. 2020. Disponível em: <https://editoraolhares.com.br/janela/gregori-warchavchik-quando-os-interiores-ficaram-modernos/>. Acesso em: 05 maio 2021.

FICHER, Sylvia. Antonio Garcia Moya, um arquiteto da Semana de 22: ou pro Mario, o Moya era moderno.... **MDC. Revista de Arquitetura e Urbanismo**, Brasília, mar. 2012. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/12206/1/ARTIGO_AntonioGarciaMoya.pdf. Acesso em: 14 jun. 2021.

GALVÃO, Arabella. **História do Mobiliário**. (Material Didático). Universidade Federal do Paraná – UFPR, 2016. Disponível em: http://www.exatas.ufpr.br/portal/degraf_arabella/wp-content/uploads/sites/28/2016/08/Apostila-Hist%C3%B3ria-do-Mobili%C3%A1rio.pdf. Acesso em: 05 mai. 2021.

GARCÍA-PARDO, Rafael Sumozas. Arte e Arquitetura mourisca e mudéjar na Espanha medieval e na América. **Aedos**: Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGH-UFRGS), Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 458-463, jun. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9872/5737>. Acesso em: 20 jun. 2021.

INSTITUTO JOHN GRAZ. **Biografia**. Disponível em: <http://www.institutojohn-graz.org.br/wp-content/uploads/2016/04/BIOGRAFIA.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2021.

JOBIM, Instituto Antônio Carlos (comp.). “**Mobiliário luso-brasileiro**”: te, através da regência, uma boa parte do reinado... **Inclusive ilustrações**. 1939. Parte do ensaio escrito para a Revista do (do IPHAN). Disponível em: <http://www.jobim.org/lucio/handle/2010.3/291>. Acesso em: 15 jun. 2021.

LIRA, José Tavares Correia de. Ruptura e Construção: Gregori Warchavchik, 1917-1927. **Novos Estudos (Cebap)**, São Paulo, v. 2, n. 78, p. 144-167, jul. 2007. Disponível em: <http://novos estudos.com.br/produto/edicao-78/>. Acesso em: 05 maio 2021.

MARQUES, Sonia; NASLAVSKY, Guilah. Eu vi o modernismo nascer... foi no Recife. **Arquitextos**, São Paulo, n. 131, abr. 2011. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/11.131/3826>. Acesso em: 10 nov. 2020.

MINDLIN, Henrique. **Arquitetura moderna no Brasil**. 2.ed. Rio de Janeiro: Aeroplano: IPHAN, 2000. 286 p.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Móvel Moderno no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Olhares, 2015. 264 p.

SEGAWA, Hugo. **Arquiteturas no Brasil: 1900-1990**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2018.

SEGRE, Roberto *et al.* O edifício do Ministério da Educação e Saúde (1936-1945): museu “vivo” da arte moderna brasileira. **Arquitextos**, São Paulo, v. 2, n. 69, p. 00-00, fev. 2006. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.069/376>. Acesso em: 15 jun. 2021.

TAFURI, Manfredo; DAL CO, Francesco. *Architettura Contemporanea*. Milão: Electa, 2009. 428 p. (Storia universale dell’architettura).

VARGAS, Jayme. A fundação de Brasília assinalou a consolidação da linguagem modernista no imaginário nacional, marcando a fase de apogeu do móvel moderno brasileiro. 2019. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/modernidade-entrelacada-o-mobiliario-brasileiro-do-seculo-20/>. Acesso em: 21 jun. 2021.

PREÂMBULO: RELATO DE UM PERCURSO DE REFLEXÃO

O universo do adorno corporal, em sua concepção mais ampla, há muito que me desperta curiosidade e interesse. Mas esse interesse não se deu da mesma forma durante toda trajetória da atividade profissional; ao contrário, ele foi se transformando. Inicialmente, o foco da atenção era na produção de peças através das técnicas da ourivesaria, da conformação do metal e das noções básicas de metalurgia; mas com a vivência no ofício, outro percurso foi se sobrepondo. Como os caminhos que tomamos nos sensibilizam e deixam suas

marcas,⁰¹ a formação em ciências sociais na graduação e o reencontro com este campo de conhecimento, mais especificamente com a antropologia - através dos diálogos teóricos estabelecidos no doutorado e continuados no post-doc, que visaram, entre outros, a problematização da ourivesaria e do *design* - contribuíram para a formulação de novo interesse, pois do fazer joias passei à busca dos sentidos da joia no corpo. Este foi, portanto, o caminho das reflexões sobre a associação entre joia e corpo e sobre a recorrência do adorno corporal em diferentes grupos sociais, através dos quais encontramos os mais diferentes sentidos.⁰² Enquanto o entusiasmo inicial me fez realizar uma formação longa em joalheria e me levou ao subsequente exercício da prática profissional, tanto através da produção de joias quanto no ensino dessa disciplina em curso de *design*, o interesse pela reflexão sociocultural e simbólica me fez explorar a ressignificação do corpo através da joia. (Ana Videla)

INTRODUÇÃO

Há um longo período, o universo da joalheria foi fundado pelo uso de metais nobres e pedras preciosas. Entretanto, diante das questões ecológicas, não podemos deixar de refletir sobre o uso destas matérias-primas, as quais são produzidas a partir das práticas

01 VER: Latour (2004).

02 VER: Lagrou (2007, 2009, 2012), Lux Vidal (1992), Overing (1988).

da mineração e garimpo e estão intimamente imbricadas com o agravamento do aquecimento global. Tais questões não podem mais ser negligenciadas, já que as consequências das nossas atitudes e estilo de vida têm reflexos incontornáveis para o equilíbrio do planeta. No caso da joalheria, como em tantas outras atividades profissionais, sua produção pode se dar de diversas maneiras, sob diferentes perspectivas. A presente comunicação, portanto, visa discutir os impactos gerados pela joalheria tradicional ao meio ambiente e, ao mesmo tempo, apresentar a abordagem da joalheria contemporânea, pouco conhecida, inclusive pelo setor joalheiro, como uma alternativa à produção hegemônica do campo. Assim, a partir de uma ideia mais ampla da joalheria, propomos uma atenção sobre a associação entre a joia e o corpo em consonância com os aspectos simbólicos construídos na vida social. Embasado nos campos da filosofia, antropologia e etnologia ameríndia, analisamos a interação entre corpo e joia, a qual nos leva a refletir sobre as elaborações que deslocam o corpo para outras utopias, dimensão que nos permite vislumbrar outras possibilidades de atuação na joalheria de arte.

Ao nos referirmos à joia, é preciso identificar de que joalheria estamos tratando. Há diferentes formas de atuação nesta atividade profissional, tais como: alta joalheria, *fashion jewelry*, joalheria contemporânea, joalheria industrial, joalheria de estúdio, joalheria de autor, joalheria de *design*; enfim, cada uma com propostas de atuação bem particulares dentro do campo mais amplo. Contudo, quando falamos de joia, de pronto pensamos nos metais preciosos e nas gemas, mais conhecidas como pedras preciosas, com os quais são fabricadas. Para den Besten (2011), historiadora da arte, a ideia de associar joia a matérias-primas “nobres” tem uma longa história, sobre a qual se constituiu um imaginário reforçado pelo cinema de Hollywood. A autora cita o filme *Gentlemen Prefer Blondes* (1953), cuja performance de Marilyn Monroe na canção *Diamonds Are a Girl's Best Friend* teve o papel de intensificar a ideia da joalheria como um segmento de vaidade, de valor monetário, de exibição; enfim, como objeto da atitude conspícua. Em geral, até hoje, observamos reflexos muito arraigados dessas ideias sobre a joalheria, embora tenhamos segmentos mais recentes, como a joalheria contemporânea, cujo interesse reside na elaboração de sentido no uso corporal das peças, que passa a ser central na definição de joia, e não o emprego de matérias-primas tradicionais.



Para Ramón Puig Cuyas, artista joalheiro e professor da Escola Massana, em Barcelona, o produto da joalheria industrial se refere a “uma joalheria anacrônica formalmente falando, pois seus critérios e valores são mais próximos do séc. XIX que do XXI. O valor dos materiais, especialmente o ouro e as pedras preciosas, estão muito acima dos valores de nossa época”.⁰³ Segundo Cuyas, o que é produzido pela joalheria, por ele denominada de convencional, “em geral reflete um mundo muito conservador e vazio de propostas formais

.....
03 “una joyería anacrónica formalmente hablando, pues sus criterios y valores son más propios del siglo XIX que del XXI. El valor de los materiales, especialmente el oro y las piedras preciosas están muy por encima de los valores de nuestra época” (ROJAS, 2016, Tradução nossa). VER:< <http://www.goldandtime.org/noticia/80898/Goldtime/La-armonia-matematica-deRamon-Puig-Cuyas.html>. Acesso em: 16 jul. 2021.

Figura 1 - Marilyn Monroe no filme *Gentlemen Prefer Blondes* (1953).
Fonte: <https://www.katiecallahanandco.com/2017/09/famous-jewelry-movies-gentlemen-prefer-blondes/>.⁰¹

.....
01 Photo credit: Twentieth Century Fox.

inovadoras”.⁰⁴ De acordo com essa perspectiva, a joalheria industrial não possui uma originalidade formal na sua produção, já que mesmo dispondo de tecnologias e recursos, os materiais se sobrepõem ao projeto formal das peças.

E é sobre o uso dos metais nobres e gemas que precisamos falar, pois tais insumos estão intimamente imbricados com as questões climáticas. As questões relativas ao uso de materiais, em quaisquer campos de produção, não podem mais ser descuidadas, já que os efeitos das nossas práticas e estilo de vida têm reflexos incontornáveis para o equilíbrio do planeta. Neste contexto, é necessário refletirmos sobre os acontecimentos mais recentes, os quais foram apontados por Latour (2020), como parte do mesmo fenômeno: a explosão das desigualdades sociais e o negacionismo climático.

A hipótese é que não entenderemos nada dos posicionamentos políticos dos últimos cinquenta anos, se não reservarmos um lugar central à questão do clima e a sua denegação. Sem a consciência que entramos em um Novo Regime Climático, não podemos compreender nem a explosão das desigualdades, nem a amplitude das desregulações, nem a crítica da globalização e nem, sobretudo, o desejo desesperado de regressar às velhas proteções do Estado nacional – o que se costuma chamar, um tanto erroneamente, de “ascensão do populismo”. (*Op. cit.* p. 10 - 11)

Na joalheria, embora o uso de ouro, diamantes, gemas coradas, pérolas etc. não seja disseminado em todos os segmentos do campo profissional, a maioria dos fabricantes os adotam fortemente na sua produção. Mas, além do emprego dos materiais nobres na produção de joias, a formação do joalheiro ou *designer* de joias passa, sobretudo, pelo conjunto de conhecimentos em ourivesaria. Melhor dizendo, se concentra no aprendizado da ourivesaria, que abarca

.....
04 “en general refleja un mundo muy conservador y vacío de propuestas formales renovadoras”. (Tradução nossa)

os saberes técnicos de conformação de metal, cravação e noções básicas de metalurgia, mas também da gemologia. Com isso, queremos indicar uma forte conexão entre a compreensão corrente da joalheria, fortemente associada com estas matérias-primas e, portanto, à atividade de extração de metais e gemas. A atividade joalheira convencional está, portanto, vinculada à exploração do garimpo e mineração para a produção da sua matéria-prima, modalidade de extrativismo no qual encontramos graves desastres ecológicos, não só representados na ameaça às terras indígenas, mas no conseqüente desmatamento das florestas tropicais, contribuindo para as emissões de CO₂ e comprometendo ainda mais o frágil equilíbrio da Terra, conforme os relatos dos Yanomami.

Os Yanomami, como outros povos próximos, associam as atividades garimpeiras (ouro, cassiterita) em seus territórios - as quais se vem somando, em outras regiões da Amazônia, a exploração industrial de petróleo e gás (em breve, do nióbio e de terras raras) - ao enfraquecimento e apodrecimento da camada terrestre, bem como a liberação de eflúvios patogênicos que disseminam epidemias e extinções biológicas. (DANOWSKI e VIVEIRO DE CASTRO, 2017)



Figura 2 - Devastação causada pelo garimpo nas terras Yanomami. Fonte: <https://g1.globo.com/rr/roraima/noticia/2021/03/25/garimpo-ilegal-avanca-30percent-na-terra-yanomami-em-um-ano-aponta-relatorio.ghtml>

Com a modernidade, a versão mítica do homem prometeico, conquistador da natureza, prevaleceu. A separação autofundante entre Natureza e Cultura nos habilita e encoraja a dominar e explorar o meio ambiente, que se supõe de “recursos infinitos”. Entretanto, os estudos do clima nos mostram o contrário: nos revelam novos desafios, pois o equilíbrio da Terra é resultado de uma soma de fatores interligados e de uma história de coevolução (LATOURE, 2020; DANOWSKI e VIVEIRO DE CASTRO, 2017). Entendemos, por fim, que para responder ao que está por vir, precisamos articular a ciência e os saberes além dos científicos.

BUSCANDO OS SENTIDOS DA JOALHERIA

A joalheria, como tantas outras atividades profissionais, pode ser produzida de diversas maneiras, sob diferentes perspectivas. Dentre essa diversidade, um dos seus segmentos - a joalheria contemporânea -, é pautado pela arte. De início, podemos afirmar que ela é uma categoria que se contrapõe à joalheria industrial ou ao modelo que é praticado com intuito de obter escala e otimizar a produção. A arte joalheria, outra denominação para a joalheria contemporânea, é uma categoria que emergiu na Europa, na década de 1960, cuja disposição propriamente estética, se opera através da experiência com a arte contemporânea. Ou seja, este segmento da joalheria toma por base os pressupostos do campo da arte. A fim de ilustrar o surgimento da joalheria contemporânea, citamos o depoimento de Rudolf Ruthner,⁰⁵ para quem esta categoria surgiu para se contrapor à alta joalheria e aos altos custos envolvidos nos materiais empregados nas peças. Rudolf explica que na década de 1960, os produtores mais jovens, formados pelas melhores escolas europeias, dominavam com maestria a técnica da ourivesaria. Entretanto, para se contraporem à alta joalheria, passaram a desenvolver um trabalho de cunho mais pessoal, cuja proposta foi misturar materiais nobres com materiais alternativos.

A joia contemporânea começou nos anos 70, não? Eu conheci pessoas que começaram com isso. Meu amigo fez a primeira exposição quando abriu a Electrum Gallery, em Londres; ele foi o primeiro. Como aconteceu? Veio da ourivesaria tradicional, não da ourivesaria, mas de certa forma da ourivesaria tradicional, cada um, esses artesãos, procuraram uma linguagem própria, cada um desenvolveu um determinado estilo e se afastaram da alta joalheria. Eles foram contra essa forma de fazer

⁰⁵ Rudolf Ruthner é natural de Viena, Áustria, de 1941. Em 1966, se formou em mestre de ourivesaria e prataria e complementou sua formação através do trabalho desenvolvido em vários ateliês, tanto em Viena, quanto em Munique. Mora no Brasil desde 1974.

joalheria porque era muito caro, as pedras eram caras e coisas assim. Mas os primeiros contemporâneos em 1960 e 1970, eles usaram materiais tradicionais e não tradicionais cada um, Hermann Jünger, meu amigo Fritz Maierhofer, de Viena, criaram uma coisa, quando você via a peça sabia de quem era e eles tinham clientela, eles vendiam. (Rudolf Ruthner, 2014)⁰⁶

Novamente, podemos dizer que as categorias de joalheria que se propõem como modo de expressão artística - como a arte joalheria, joalheria experimental e joalheria contemporânea que surgiram no final da década de 1960 -, sofrem forte influência do campo da arte. A primeira geração de criadores dessa categoria de joalheria, portanto, nasceu durante, ou logo após a segunda guerra mundial, e cresceu num período de reconstrução dos países afetados pela guerra. Este fato pode explicar, em parte, o espírito inovador desses artífices. Den Besten (2011) relata alguns eventos e exposições que foram decisivos para a difusão de uma nova tendência na joalheria; entretanto, desde o início, o campo da joalheria contemporânea se confrontou com dificuldades em se auto normatizar e se unificar sob uma única denominação, diferenciando-se da joalheria hegemônica relacionada a bens de luxo.

Para pensar a joalheria como arte, adotamos a perspectiva de Gell (2018), para quem a definição de objeto de arte se dá por sua eficácia, ao mesmo tempo que opera como um agente social. Em uma de suas últimas formulações, o autor constitui os objetos de artes como os agentes sociais por excelência. Assim, em sua teoria, os agentes sociais (artistas) são, em certo sentido, substituídos pela agência dos objetos de arte. Em reflexões anteriores, que abrem caminho nas elaborações do autor para esta perspectiva mais ampla de agência, Gell (1992) defendeu a visão de arte como forma de

⁰⁶ Fala de Rudolf Ruthner, em encontro que promovemos no Rio de Janeiro como parte do trabalho empírico da tese de doutorado, com participação de artistas joalheiros de diferentes gerações e nacionalidades, em 14 Junho 2014.

encantamento do fazer, referindo-se ao encantamento do processo técnico - como na tatuagem, que além de ser uma técnica de embelezamento, pressupõe o envolvimento da técnica de desenhar, marcar, perfurar, introduzir pigmento à pele, etc. Nesse sentido, o autor analisa o fazer da arte como um dispositivo que garante a aceitação dos indivíduos na rede de intencionalidades em que estão efetivamente enredados. Em termos da joalheria contemporânea, alguns aspectos da teoria de Gell nos levam a considerar sua fertilidade para analisar os artefatos que são produzidos por artistas joalheiros, em especial a abordagem dos objetos de arte por sua eficácia, inseridos nas redes das relações sociais e agenciamentos nos quais circulam e que os dotam de sentido.

Em vários depoimentos de joalheiros, coletados para a pesquisa do doutorado e focados nas práticas de artistas latinos americanos,⁰⁷ foi recorrente a definição da joalheria contemporânea como uma atividade de expressão artística, que se diferenciava de outras linguagens das artes por usar o corpo como suporte. Conforme

07 O interesse em conhecer o segmento da joalheria contemporânea no contexto da América Latina, além de servir de base para a comparação de um segmento específico, apontou para as semelhanças entre os contextos vividos pelos interlocutores em seus países, Argentina, México e Chile, e o que se observa na realidade brasileira, tais como: a pouca expressão da joalheria contemporânea no campo da arte e da joalheria e o seu desconhecimento por parte do público em geral.

abordaremos em seguida, é neste aspecto, ou seja, no tipo de articulação proposta entre joia e corpo, portanto, que reside a diferenciação entre a joalheria contemporânea e outras linguagens das artes. A interação do objeto-joia e o corpo, ou o jogo simbólico envolvendo atributos do corpo e do objeto, no qual o trabalho muitas vezes se completa no corpo, constitui a diferença seminal entre a joalheria contemporânea e outros segmentos das artes.

JOIA E CORPO

A partir da ideia mais ampla da joalheria, enquanto adorno corporal temporário, propomos uma atenção sobre a associação entre a joia e o corpo em consonância com os aspectos simbólicos construídos na vida social. Para apresentar este argumento, estabelecemos um diálogo com outras áreas do conhecimento para as quais o corpo tem um papel central nas suas reflexões.

No texto “O corpo Utópico”, Foucault (2013) nos instiga a pensar o corpo como uma *topia*, um lugar, através do qual, e pela mediação de outros recursos, se pode acessar uma utopia e se operacionalizar um deslocamento para outros espaços. Quer dizer, o corpo pode ser implicado nas mais diversas elaborações, as quais se iniciam no próprio corpo para se voltarem contra ele. O autor cita as tatuagens, vestimentas, pinturas e joias, que associadas ao corpo, deslocam-no para outros espaços. Contudo, o corpo, na sua materialidade, é uma

ferramenta e um produto do poder utópico. Quer dizer, o corpo mais outros elementos que formam a sua linguagem, compõem a comunicação com os outros universos que dão asas às utopias; os quais, por sua vez, devolvem os seus fantasmas para o corpo material. Um bom exemplo para nos ajudar na compreensão deste argumento é o corpo da bailarina, cuja prática associada às sapatilhas, vestuários e acessórios deslocam o corpo do praticante da dança para outros espaços ou utopias; no entanto, é no corpo que as mazelas dos treinos intensos e movimentos inimagináveis aparecem na forma de danos decorrentes de torções, lesões musculares, por sobrecarga ou movimentos repetitivos.

Sob outro enfoque, trabalhos do campo da etnologia ameríndia apontam para a construção coletiva do corpo, que aciona outras dimensões e formas de estar no mundo, como através dos rituais de preparação do corpo para que pessoas e coletivos se conectem com o universo sagrado; para a constituição da própria pessoa; ou ainda, para a ligação com outras entidades imaginárias, situações que veremos a seguir.

Mascarar-se, maquiar-se, tatuar-se não é, exatamente, como se poderia imaginar, adquirir outro corpo, simplesmente um pouco mais belo, melhor decorado, mais facilmente reconhecível: tatuar-se, maquiar-se, mascarar-se é sem dúvida algo muito diferente, é fazer com que o corpo entre em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis. Máscara, signo tatuado, pintura depositam no corpo toda uma linguagem: toda uma linguagem enigmática, toda uma linguagem cifrada, secreta, sagrada, que evoca para este mesmo corpo a violência do deus, a potência surda do sagrado ou a vivacidade do desejo. (FOUCAULT, 2013, p:12)

De acordo com o autor, o corpo em associação aos mais diversos elementos de uso corporal, como pinturas, vestimentas, elementos decorativos e joias, ativam as utopias engendradas a partir do corpo. Isto é, retiram o corpo do seu espaço para “projetá-lo em um espaço outro” (*Op. Cit*). Por outro lado, na literatura da etnologia ameríndia

temos várias referências que apontam para a centralidade do corpo na constituição da pessoa, sendo sua construção feita socialmente. Ou, dito de outra forma, as elaborações da cosmologia de um grupo social passam pela reflexão sobre o corpo (SEEGER; DA MATTA; VIVEIROS DE CASTRO, 1979). É através do corpo que os ameríndios pensam sobre concepção, morte, nominação e ritual, sendo o corpo, portanto, o espaço de definição e construção da pessoa. Nas pesquisas etnográficas, as características, tanto naturais quanto metafísicas, são construídas no corpo. Quer dizer, as características propriamente humanas para os Jurunas, por exemplo, são produzidas por eles mesmos no corpo; não se trata de um dado da natureza; as características humanas precisam ser engendradas. Assim, a força física, a volição ou o instinto social é desenvolvido, apurado e reforçado através de exercícios, dietas alimentares e decoração corporal, pois a reprodução humana e a socialização são derivadas de uma intervenção no corpo (LIMA, 1996).

Para Lagrou (2011), as pinturas corporais elaboradas pelos Kaxinawá funcionam como arte de construir corpos que habitam mundos. Embora essa relação cognitiva seja bastante diferente da que adotamos em nossa sociedade, pois partimos de ontologias diferentes, o que nos aproxima da experiência com o corpo é o deslocamento para outro espaço ou mundo através das pinturas, ornamentos corporais ou tatuagens. Mais especificamente, no contexto apresentado por Lagrou (2011), a decoração do corpo ou “os

grafismos agem mais do que representam, produzem um corpo em relação construtiva com os fluxos que o atravessam” (*Op. cit.*, p:762). Vale a pena fazer um contraponto com a visão dos europeus nos empreendimentos coloniais, para quem os ameríndios andavam nus. Ao contrário, a maioria das populações nativas dessas terras se considera, antes, como ‘gente-adorno’, longe de ‘estarem nus’. A importância do adorno na fabricação ou no surgimento dos diferentes coletivos étnicos é atestada em grande número de mitos: cada etnia se reconhece pelos adornos que usa. E esses adornos os distinguem tanto de outras etnias quanto de outros seres - como os animais, que, do seu próprio ponto de vista, possuem seus próprios adornos (LAGROU, 2011; LIMA, 1996). Entre os povos Tukano, por exemplo, os humanos se diferenciaram dos peixes ao colocarem seus enfeites e cocares de penas e saírem do rio para viverem na terra. De acordo com Lagrou (2001), o outro faz parte da fabricação do eu. A importância do outro na fabricação do mesmo faz parte da ontologia dos Huni Kuin (Kaxinawá) e das populações da região do alto rio Purus. O outro é incorporado, nunca aniquilado. Continua a viver dentro daquele que o ingeriu.

No caso da joalheria, diferente de outras áreas do conhecimento, o interesse em pensar o corpo se dá tanto pela compreensão do seu objeto de estudo, a joia, quanto pelo seu papel de transformação e ativação da potente associação corpo/joia. Falar de joalheria nos leva necessariamente a falar de corpo; quer dizer, a joia está imbricada com

Figura 3 - Nanna Melland. Fonte: 687 Years and Ave Maria, 2006 – 2008.⁰¹

01 Neste trabalho, Nanna Melland trata da questão da contracepção, empregando contraceptivos usados por mulheres para a sua produção. O título da peça, 687 Years and Ave Maria, é o resultado da soma dos anos que os DIUs, dispositivos intrauterinos, foram utilizados. Para a artista joalheira, o interesse e o valor das peças estão nas histórias que elas carregam.

o corpo. Integrar as reflexões sobre o corpo com disciplinas como filosofia e antropologia traz, portanto, ao debate, os agenciamentos provocados a partir das joias. Desse modo, o que aqui apresentamos é que as joias participam da construção do corpo, cujo intuito é estabelecer conexão com outras dimensões, as quais podem estar relacionadas com o sagrado, ou com a alteridade entre humanos e não humanos, ou entre o eu e o outro. Assim, o nosso interesse pela reflexão de outras disciplinas relacionadas ao corpo se dá pela sua centralidade nas relações sociais e para a atuação na joalheria, pois, conforme Foucault nos apresenta, “o corpo é o ator principal de todas as utopias” (FOUCAULT, 2013. p.12).



Ao pensarmos a interação entre corpo e objeto na joalheria, nos chama atenção o estabelecimento de uma unidade, quer dizer, a articulação entre corpo e joia nos faz refletir sobre a sensibilização que os equipamentos materiais provocam no corpo. Através dos objetos com os quais nos associamos é que o corpo adquire capacidade de experimentar um mundo de sensações. “Adquirir um corpo é um empreendimento progressivo que produz simultaneamente um meio sensorial e um mundo sensível” (Latour, 2004. p. 40). Mas a associação entre corpo e joia gera também uma afetação no seu entorno. Nessa perspectiva, destacamos dois aspectos desta articulação:⁰⁸ de um lado, temos o coletivo formado pelo objeto e o corpo humano, e de outro, temos o envolvimento dos espectadores, os quais são afetados pela manifestação que presenciam. Além do usuário da joia, o observador do híbrido é afetado pela associação gerada através das entidades reveladas pela criação que permitiu o envolvimento de novas articulações. A joia torna-se, assim, uma extensão do corpo, ao mesmo tempo que envolve e afeta os espectadores da ação.

A partir das perspectivas críticas, tanto das práticas extrativistas predadoras para se conseguir os metais e pedras consideradas

.....
08 VER: Latour (2004). A noção de articulação indica o sujeito quando é afetado, posto em movimento por novas entidades. A vantagem que o autor vê na adoção desse termo é fazer referência aos componentes artificiais e materiais que permitem progressivamente adquirir um corpo.

nobres, quanto do sentido hierárquico contido na linguagem da joalheria tradicional - cujo simbolismo se ancora na raridade dos materiais constitutivos como expressão de poder econômico, posse e hierarquia social - evidencia-se um grande desafio para as expressões de joalheria que se construíram sobre a influência predominante da cultura europeia hegemônica.

Tomando o caso da joalheria convencional das sociedades modernas, podemos dizer que a dimensão da afetação frequentemente constitui este tipo de adorno como artefato a ser ostentado, em materializações muito distantes da expressão ritualística que parece predominar na experiência das sociedades ameríndias com seus adornos corporais. As relações estabelecidas neste último universo mencionado (os adornos corporais no contexto ameríndio), sugerem maior sentido de complementaridade social e partilha. As diferenças se iniciam com a própria concepção de ser e corpo, conceitos que, em tais sociedades, não se apartam de sua conexão com o meio ambiente, sua dimensão de natureza.

Questionar e repensar o campo da joalheria, como vem sendo feito pelos afiliados à ideia de arte-joalheria há algumas décadas, coloca-se agora como premência, já que as bases sociais, técnicas e estéticas da constituição dessa categoria de artefatos estão fortemente imbricadas com valores e práticas nocivas ao equilíbrio e ao ideal respeito socioambiental. Vale destacar que este movimento, que se iniciou na década de 1960, atualmente se fortalece com uma conotação biopolítica mais claramente evidenciada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atuação na joalheria contemporânea, bem como sua visibilidade, ainda é muito reduzida, sobretudo na América Latina. Mas ao elencá-la, estamos apresentando um outro contexto para a produção de adornos corporais, mais conectado com as articulações desses objetos ao corpo. Na joalheria de expressão artística, de acordo com a premissa que aqui adotamos, trabalhamos com a perspectiva de um problema de conhecimento, que deve ser instrumentalizado para a abordagem de uma produção específica, sendo as técnicas e materiais escolhidos de acordo e em consonância com a ideia norteadora do problema. Dessa forma, tanto a agência do objeto de arte está vinculada ao pensamento de quem o fez e do outro - quem o porta -, quanto o material adotado em sua confecção deve se coadunar com a proposta do projeto, pois as características do material participam e colaboram com a ideia da obra. Assim, para exemplificar de que maneira os materiais podem participar de modo central na concepção dos trabalhos, temos a obra da artista Nanna Melland (Figura 3), que para tratar do tema da contracepção, reuniu em seu trabalho uma grande quantidade de DIUs (dispositivos intrauterinos), estes usados por inúmeras mulheres. Ao observarmos mais amplamente a atuação da artista, vemos que em seus projetos a escolha do material visa prover diversas camadas de sentido na materialização das obras.

Na maior parte das vezes, a joia precisa do corpo ou de sua referência para ressignificá-lo, diferente de outras linguagens artísticas nas quais a intenção do artista está no próprio objeto. Isto é, a joalheria contemporânea não utiliza apenas uma linguagem para a concepção da joia; a linguagem da joia é associada ao corpo de quem a porta, complementando o sentido sobre as elaborações e deslocando o corpo para outras utopias.

Por fim, a nossa ideia não foi precipitar uma resposta para a relação entre as questões ecológicas do nosso tempo e a atividade joalheira, visto que uma possível solução está ainda longe de chegar a um desfecho. Apesar disso, não podemos nos eximir de questionar sobre as consequências da prática profissional do campo diante das desigualdades sociais e da aceleração do aquecimento global, assuntos que, como vimos, estão interligados. Também a nossa proposta não passa pelo esquecimento de um saber técnico milenar, mas antes pela reflexão sobre a adesão incondicional a um tipo de consumo e produção (na verdade a um estilo de sociedade) que vem se mostrando extremamente predatório. Ativar as questões políticas e artísticas que permeiam o campo talvez seja um caminho pertinente para se encontrar alternativas.

REFERÊNCIAS

DANOWSKI, Déborah e VIVEIRO DE CASTRO, Eduardo. Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins. Desterro – Florianópolis : Cultura e Barbárie : Instituto Socioambiental, 2017.

DEN BESTEN, Liesbeth. On Jewellery – a compendium of international contemporary art jewellery. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2011.

FOUCAULT, Michel. *O corpo utópico; As heterotopias* - São Paulo: n-1 Edições, 2013.

GELL, Alfred. The technology of enchantment and the enchantment of technology. Oxford/New York: Clarendon Press/Oxford University Press, 1992.

_____. Arte e Agência: uma teoria antropológica. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

LAGROU, Els. (2011). Existiria uma arte das sociedades contra o Estado? *Revista de Antropologia*, São Paulo, USP, V. 54 N° 2, 2011.

LATOUR, Bruno. Como falar do corpo? A dimensão normativa dos estudos sobre a ciência. In: *Body and Society*. Texto apresentado no simpósio. v. 10. p. 205-229. 2004.

_____. Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator rede. Salvador: Edufba, 2012.

_____. Onde aterrar? – Como se orientar politicamente no Antropoceno. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

LIMA, Tânia Stolze. O dois e seu múltiplo: Reflexões sobre o perspectivismo em uma cosmologia Tupi. *Revista Mana*, 2(2): 21-47, 1996.

ROJAS, Jorge. Ramón Puig Cuyás: la armonía matemática. In: GOLDTIME | Diario online de información sobre joyería y relojería. Noticias y actualidad del sector de la joyería y la relojería. Disponível em: <http://www.goldandtime.org/noticia/80898/Goldtime/La-armonia-matematica-deRamon-Puig-Cuyas.html> Acesso em 29 Jan. 2016.

VIDELA, Ana Neuza Botelho. Joalheria, arte ou design? — Ana Neuza Botelho Videla. – Recife, 2016. 244 f.: il. Orientador: Kátia Medeiros de Araújo. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Design, 2016. Disponível em <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/18521> Consulta em 25/04/2021.

1. INTRODUÇÃO

Termos como Faktura, Factografia, Fotocolagem — e o conceito mais amplo, que os reagrupa: Montagem — não fazem parte do vocabulário usual dos *designers*, muito embora refiram-se a atitudes que compõem a práxis do Design, entendida como sua dimensão prático-crítica, que irrompe no contexto da relação do homem com a natureza. Montar, reunir, articular, justapor são modos processuais que os *designers* colocam em operação para dar sentido ao mundo das coisas e à natureza na perspectiva de sua transformação. Só assim o Design extrapola suas características aplicadas, isto é, suas especialidades profissionais que são os campos gráfico, ergonômico e produtivista (orientações sugeridas pelo capitalismo) — e torna-se forma de

apropriação consciente e crítica do conjunto das coisas materiais, que representa sua verdadeira justificação social. Considerar a Montagem permite compreender os fundamentos deste campo de ação.

O princípio da Montagem está calcado na articulação (aproximação espaço-temporal) de materiais aparentemente e primitivamente autônomos na concepção e elaboração de objetos da Modernidade, segundo uma lógica industrial, tanto do ponto de vista material (ferro, vidro, plástico, madeira, aço, tinturas químicas, entre outros) como no próprio processo construtivo (divisão técnica do trabalho, emprego de máquinas, olhar diferido). Na perspectiva que adotamos aqui, o próprio termo *Linha de Montagem* parece estar na origem de uma estética que reflete o conjunto do processo industrial que se organizou desde o século XVIII. Como em outros países, muito particularmente na Inglaterra, ponto de eclosão da Revolução Industrial, a Rússia (posteriormente, a partir de 1922, a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas) traduz as transformações nas experimentações artísticas que reverteram a hereditariedade do modelo clássico-renascentista, a crença da historicidade eterna dos materiais “nobres” (o mármore e o bronze, por exemplo) e a legitimidade sagrada do artista (*o hinc et nunc* observado por Benjamin).

2. A HIPÓTESE RÓDTCHENKO: PRIMEIRAS PISTAS

Aleksandr Ródtchenko (1891-1956) foi um dos maiores artífices da expressão nova. Seus territórios de criação eram a gráfica e o laboratório fotográfico, dois ambientes sem a solenidade dos ateliês, nos quais ele representava perfeitamente a principal característica dos operadores da vanguarda russa: a capacidade de empregar múltiplas materialidades expressivas em busca de novas articulações de linguagem. Numa visada especificamente semiológica, haveria nesses termos uma dimensão da Montagem como resultante do reagrupamento de materiais de expressão de ordens diferentes, cada um deles mantendo características autônomas de produção de sentido. O papel e a tela, por exemplo, são carregados de sensações diversas, de histórias perceptivas independentes; quando aproximados, produzem (na acepção industrial) mais do que a soma dessas características, mas um conflito gerado de novos sentidos e novas histórias.

Fotógrafo, escultor e pintor, formado num tempo em que se impunha aos criadores a nietzscheana vontade de poder, Aleksandr Ródtchenko foi um *designer* bem antes da formulação desse campo profissional. Foi

designer sem poder/querer designar-se assim. Notabilizou-se por ter experimentado novas tipografias e diagramações inusitadas de fotografias nas revistas *LEF* (*Frente de Esquerda das Artes*) e *Nóvi LEF* (*Nova LEF*), mas também criou marcas e papelerias, como as da companhia aérea soviética Dobrolet. O mais importante é perceber que, desde antes da Revolução, Ródtchenko fora um ardente futurista, e recebera influências do cubismo e do suprematismo, tendo fundado a corrente ‘produtivista’, em defesa do vínculo da arte com a vida cotidiana.

Tomado no caso particular de um criador como Ródtchenko, o Design surge da vontade de transformação revolucionária, de redefinir o campo artístico, de transtornar o olhar do cotidiano, de incomodar, de fazer pensar. O que vai muito além da perspectiva adaptativa e evolutiva do capital e do consumo, como muitas vezes o Design é entendido. Longe da busca do conforto visual ou material, busca de um choque, de um incômodo, de algo que faça pensar criticamente.



No caso das experimentações da *Nóvi LEF* (Ver Figuras 1a, 1b e 1c), mas não exclusivamente nesses casos, um fator deve ser realçado: a extrema limitação dos recursos disponíveis para a obtenção dos resultados. Apenas duas cores (vermelho e preto), um conjunto modesto de fontes tipográficas, a fotografia em preto & branco. É a manipulação diferenciada desses poucos recursos que permite a Ródtchenko criar algumas das capas mais famosas da indústria gráfica. A rigor, é o que a seguir definimos como Montagem que orienta o resultado. Ao longo da carreira (e sobretudo diante das exigências do tempo histórico), Ródtchenko

Figuras 1a, 1b e 1c.
Capas de Ródtchenko
para a *Nóvi LEF*.

Figura 2. Fotografia de Ródtchenko: *desequilíbrio e planos*, 1930.

foi definindo seu processo: as coisas se articulam em sistemas, em estruturas, que devem ser explicitados (e não camuflados) pelo operador visual ou material. Cada traço, cada elo, cada linha de fuga deve aparecer claramente na medida que elas são a própria condição de existência e a possibilidade de transformação. Revelar é trazer para o olhar do espectador o seu efeito visual máximo, ou seja, o que há de inusitado na aparente banalidade das coisas e das situações. A fotomontagem — outra dimensão da Montagem praticada por Ródtchenko — não se reduz apenas a uma nova forma narrativa ou de construção de sentido a partir de imagens fotográficas diversas coladas sobre uma superfície. A fotomontagem não pode também ser reduzida ao fato de que é possível “montar” numa imagem única, a partir do enquadramento e a incidência da luz sobre os elementos que a compõem, como pode ser verificado na Figura 2. Esses dois aspectos se configuram, na verdade, como uma construção que aparece bem antes do disparo do obturador da câmera.



A imagem dos trabalhadores na diagonal da estrutura da construção, os desvios de linhas produzidos pela incidência da luz solar, são elementos que permitem detectar uma outra condição da Montagem (interna ao plano, no caso) em Ródtchenko: a intensa

articulação entre a figura e a abstração, homens e coisas, luzes e sombras. Essas fotografias explicam muito do trabalho gráfico nas capas da *Nóvi LEF*: é por meio da articulação de elementos autônomos que o observador pode acessar o conceitual na própria apresentação do mundo real e natural. A construção de um telhado, uma mulher que sobe a escadaria carregando uma criança (Ver Figura 3) são cenas do cotidiano em que a Montagem leva o olhar vadio ao ponto de compreensão do conceito, ou à caracterização de um grupo de ideias por meio de palavras e de recursos visuais. A Montagem, entendida assim, é uma coisa (elemento, objeto ou pessoa) concebida, conformada na mente.

Figura 3. Fotografia de Ródtchenko: escadaria e sombras, 1929.



Quando pratica a fotomontagem *stricto-sensu*, recortando e colando imagens isoladas para criar um novo plano visual, Ródtchenko opera no território que Roland Barthes iria definir, muito tempo depois, como o *Studium*, sentimento de amplitude e de interesse histórico, uma experiência de afeto médio, pistas que permitem encontrar as intenções do fotógrafo ou do montador, que seria uma plataforma de reconciliação da imagem com a sociedade. A fotomontagem, nesse sentido, permite uma leitura definitiva, como na Figura 4, na qual Ródtchenko escolheu envolver uma imagem do poeta Vladímir Maiakóvski (1893-1930), seu amigo e colaborador, com imagens de

Figuras 4 e 5. Montagens gráficas de Ródtchenko: crianças e máquinas; mulher, circo e animais.

crianças e de máquinas: uma câmera, um motor, uma torre metálica. Ao observador cabe ler e interpretar, como se fosse possível perceber que o poeta (pelo menos este poeta, Maiakóvski) é um elemento que articula o universo infantil e a linha de montagem industrial.

Há exemplos mais complexos, ou sutis, em que os elementos apontam para sentidos profundamente subjetivos. Nesses casos, como no caso da Figura 5, em que o rosto de Lília Brik, olhando diretamente para a câmera que captura sua imagem, está associado a imagens de atrações circenses e a animais. Como se sabe, o circo assumiu um papel muito importante nas artes cênicas da Rússia e da URSS, notadamente para o pensamento vanguardista. Antes mesmo do cinema, de qualquer experimentação com as imagens técnicas, a ideia de Montagem surge para a vanguarda russa como reflexo da fruição do circo, com sua combinação do espaço-tempo e da ação dos atores no picadeiro. Mais diretamente falando, surge da percepção causada diante da encenação anticlássico, pela mudança brusca da velocidade da atuação, do desmembramento da cena.



Do ponto de vista histórico, não resta dúvida de que a fotomontagem surgiu praticamente ao mesmo tempo da invenção da fotografia. A manipulação dos fotogramas tornou-se comum já na segunda metade do século XIX. No entanto, o trabalho de Ródtchenko, que se concentrou entre 1922 e 1926, extrapola e abre um novo horizonte para os artistas visuais e para os designers. Sua montagem mais conhecida é a do cartaz que executou para a uma editora de livros (Ver Figura 6).

Figura 6. Fotomontagem de Ródtchenko: cartaz de propaganda de 1924.



A partir da fotografia (realizada em 1924) de Lilia Brik (1891-1978), esposa do editor Osip Brik (1888–1945) e amante de Vladímir Maiakóvski, o projeto gráfico realizado no mesmo ano para o Departamento Estatal de Imprensa de Leningrado, faz a mulher lançar um grito (“Livros!”), som visual que sai da boca-megafone para se expandir na busca de um possível leitor. Na caixa cinzenta, à direita do cartaz, está escrito “Para todos os ramos do conhecimento”. Acima e abaixo do rosto feliz

que anuncia, aparece o nome da editora, “Lengiz”, que existiu em Moscou entre 1924 e 1931. Tudo parece simples, claro, diretamente endereçado, mas o conjunto é surpreendentemente articulado pelas linhas, pela posição da fotografia, pelas cores (vermelho, preto, cinza). Transformado em exemplo canônico da vanguarda soviética, o cartaz de Ródtchenko é fonte de inspiração (e eventualmente de cópia) de dezenas de projetos gráficos até hoje. A repetição demonstra sobretudo que a obra de Ródtchenko tornou-se o *protótipo* gerador de *estereótipos* em contextos muito diversos do que caracterizou os primeiros anos da Revolução de Outubro. É também possível encontrar a permanência de sua inspiração no trabalho de muitos fotomontadores e fotógrafos que o sucederam.

3. A HIPÓTESE EISENSTEIN: OUTRAS PISTAS

Sergei Eisenstein (1898-1948) não foi o único cineasta soviético que, no período particularmente rico que vai da pré-revolução ao final dos anos 1920, desenvolveu o conceito de Montagem. Foram igualmente importantes Liev Kulechov (1899-1970), Dziga Viértov (1896-1954) e Vsiévolod Pudóvkin (1893-1953). Kulechov, o pioneiro com apenas 18 anos em 1917, resgata o termo “montage” dos operadores de câmera franceses que chegam para filmar na Rússia. Pudovkin amplia as ideias de Kulechov e as conecta com o contexto narrativo. Eisenstein, no entanto, se destacará deles, com o conjunto teórico muito mais consistente. O historiador da arte Didi-Huberman descreveu com perfeição como era vasto o projeto do cineasta Sergei Eisenstein (1898-1948 — sete anos mais jovem do que Ródtchenko, portanto, e tendo falecido antes dele), como artista e como teórico:

Por um lado, Eisenstein entendia o cinema como uma espécie de gigantesca diástole, ou seja uma extraordinária abertura do campo da imagem: consequentemente, ele trouxe à tona uma antropologia na qual os ditirambos greco-dionisíacos e as peregrinações cristãs, o teatro de marionetes e a pintura *grisaille*, Picasso e os egípcios, os retábulos de Van Eyck e os pergaminhos chineses, os poemas de Verlaine e a ópera peruana, o teatro javanês e a fotomontagem construtivista, entre inúmeros exemplos citados, estariam colocados lado a lado. Isso envolveu colocar o cinema na vanguarda de uma observação geral sobre a eficácia das imagens e os movimentos - psíquicos, físicos e sociais - que eles simultaneamente exigiam e aos quais deram origem. Isso explica por que Eisenstein, apesar do cientificismo “socialista” e das linhas partidárias a que ele constantemente respondia, nunca hesitou em conceber imagens dentro da perspectiva transdisciplinar de uma espécie de *mythopoesis* encontrada em muitos de seus contemporâneos (por exemplo, Aby Warburg e Marcel Mauss, Carl Einstein e Georges Bataille). Por outro lado - e isso não é de forma alguma contraditório com o primeiro ponto - Eisenstein se aproximou do cinema como um pensador e realizador materialista. Ele então se concentraria — por meio de um movimento, digamos, sistólico — também no ponto crucial de sua teoria da montagem, onde novamente tudo se divide e concretamente se reorganiza: eu me refiro, com isso, ao choque visual derivado de sua concepção dialética e dinâmica de imagens. (DIDI-HUBERMAN, 2019, p. 220).

É verdade: Eisenstein não apenas praticou, mas teorizou com máximo rigor a questão da Montagem. As formulações de Eisenstein, gerando uma teoria coesa, extrapolou em muito o campo específico do cinema: hoje compõe uma Teoria Geral da Montagem, aplicável ao conjunto das expressões artísticas. Tal abrangência é evidenciada

Figura 7. Reprodução de ideogramas japoneses.

pelo próprio fato de a Teoria da Montagem de Eisenstein ter sido articulada a partir da sua observação de outros modelos, como o Teatro e os ideogramas chineses e japoneses, entre outros. Eisenstein sempre se interessou pela cultura oriental. Estava atraído pela poesia Haikai e pelo teatro Kabuki. No Haikai, o cineasta soviético percebeu que, assim como no caso dos pictogramas, a combinação de frases curtas que caracteriza o modo poético japonês é capaz de exprimir conceitos abstratos que seriam inacessíveis em outra forma. Um exemplo canônico de Haikai é o escrito por Bashô:

Um corvo solitário
Sobre um galho sem folhas,
Uma noite de outono.

Eisenstein percebia no Haikai a aproximação de dois planos (o corvo solitário — o galho sem folhas) criando uma condição subjetiva única (a solidão de uma noite de outono). Era sintético, era visual, era Montagem. Desde *A greve (Statchka, 1925)*, Eisenstein vai explorar esse tipo de circunstância que combina imagens para produzir metáfora visual que levam a conceitos. No caso do teatro Kabuki, Eisenstein apreendeu o valor da deformação. Do choque provocado pelo que foge do naturalismo, como as máscaras desproporcionais (quando comparadas aos corpos dos atores) que incrementam sentidos para o enredo. Ao observar as escritas chinesa e japonesa, Eisenstein focaliza nas diferenças com a escrita fonética (dígitos alfabéticos, não-icônicos).

日 昇 東
sol erguer leste

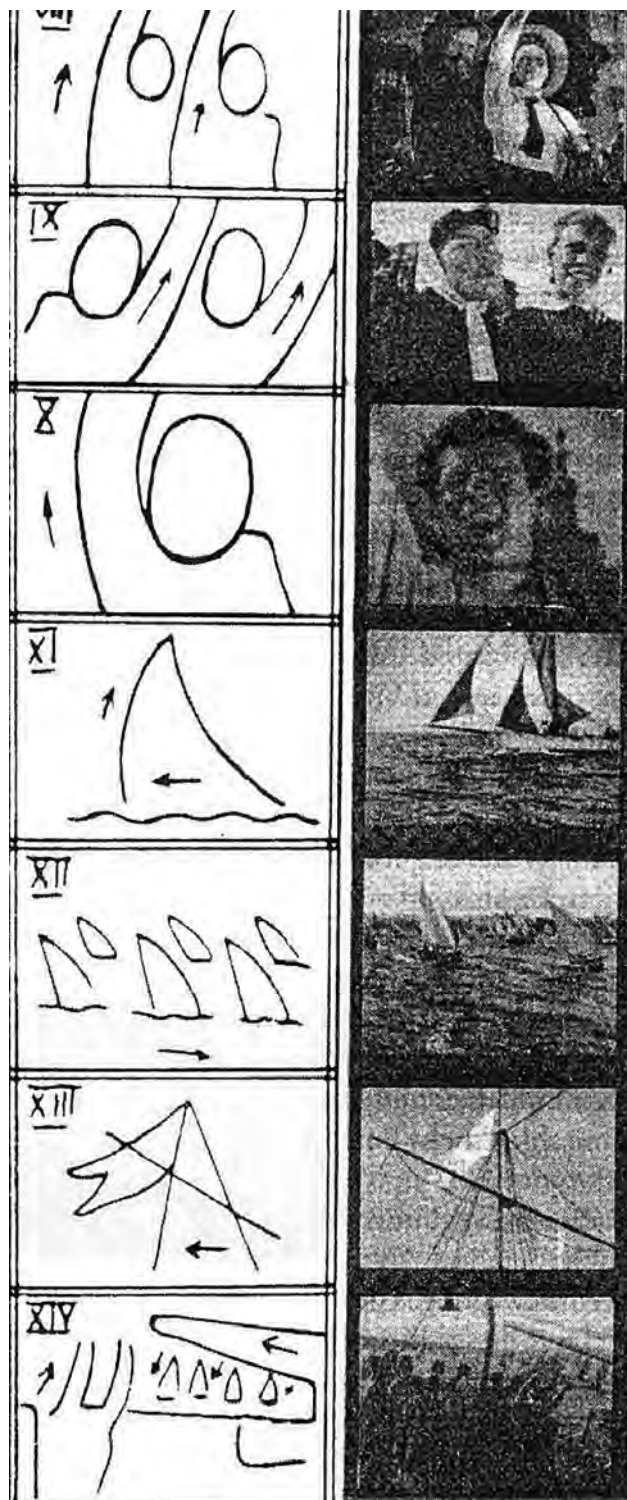
Tais ideogramas, pictóricos, representam cada um uma palavra. No caso dos conceitos que não podem ser representados por um pictograma específico (hieróglifo), ocorre o processo que Eisenstein imediatamente entendeu como Montagem, num sentido amplo, muito além de algo que se resumisse à realização fílmica: a combinação de dois ou mais ideogramas e o urdimento de uma relação dialética entre eles. Se, por extensão, dois planos de uma sequência fílmica poderiam ser pensados como ideogramas, essa era uma questão que só se referia ao conceito amplo de Montagem por analogia.

O que surpreendia Eisenstein era que os japoneses escreviam/descreviam o conceito de “leste” a partir da aproximação de dois outros caracteres: “sol” e “levantar”. Ao articular os dois ideogramas, o observador realizava uma operação conceitual e visual ao mesmo tempo, capaz de levá-lo a considerar que “leste” é o lugar, ou a direção, onde o “sol” se “levanta”. Outro caso é o do conceito de “desespero”, gerado a partir dos ideogramas “coração” e “cinza”. Elaboração conceitual e poética levam a dizer/ver que o desespero é um “coração cinzento”. A Montagem, teorizava Eisenstein, opera a partir da criação de novos contextos e séries intelectuais, e só é possível chegar ao seu potencial mais amplo se a tomarmos numa perspectiva dialética marxista. Ou seja: fugindo do natural, do confortável, a Montagem é o conflito radical, aquilo que no teatro e no cinema faz o espectador pular de sua poltrona (ele empregava o conceito grego de *Ekstasis*: sair do lugar). Quando trabalhava com teatro, colaborando com Vsiévolod Meierhold (1874-1940), Eisenstein desenvolveu outro conceito que levou para a sua Teoria Geral da Montagem: o choque de atrações.

Atração (do ponto de vista teatral) é todo aspecto agressivo do teatro, ou seja, todo elemento que submete o espectador a uma ação sensorial ou psicológica experimentalmente verificada e matematicamente calculada com o propósito de nele produzir certos choques emocionais que, por sua vez, determinem em seu conjunto precisamente a possibilidade do espectador perceber o aspecto ideológico daquilo que foi exposto, sua conclusão ideológica final. (XAVIER, 1983, p. 234)

Figura 8. Estudo de Eisenstein para sequência de Conflito de Movimento.

Quando era mestre de Eisenstein, Meierhold buscava formas teatrais capazes de afetar profundamente os espectadores. O interesse da dupla eram os espetáculos popular, o circo, o *music-hall*, o teatro de feira. Pesquisaram a *commedia dell'arte*, improvisações, pantomima, grotesco e o simbolismo cênico.



Meierhold iniciara sua carreira na companhia fundada por Constantin Sergeevich Alexeiev, cujo nome artístico era Stanislávski (1863-1938), e Vladímir Ivânovitch Niemiróvitch-Dântchenco (1858-1943), o Teatro de Arte de Moscou, paradoxalmente o templo do naturalismo e do realismo psicológico. Até que, em 1902, cansado de naturalismo, dos espetáculos que davam conforto aos espectadores, fundou com Kotchéverov, outro ator do Teatro de Arte, a Sociedade do Drama Novo. A partir das reflexões orientadas pelo universo teatral, Eisenstein atrelou a Montagem à Dialética, ao perceber que sua essência era o *conflito*. No caso dos filmes, cada corte, cada transição entre dois planos resulta em conflito (gráfico, dimensional, especial, temporal, luminoso, entre outros). Para Eisenstein, o papel do criador seria intensificar o conflito, na medida em que se ele é atenuado, a produção de sentido é fraca ou nula. Assim, Eisenstein associava a relação dialética da Montagem ao modo de existência dos ideogramas.



Figura 9. Fotogramas de Encouraçado Potemkin: conflito geral na escadaria.

Nos textos teóricos de Eisenstein, é possível encontrar exemplos diversos de como o cineasta percebia o funcionamento de cortes conflituosos. Muitas vezes, esses estudos davam conta de aspectos extremamente sutis, como o *conflito de movimento* numa sequência em que a população acena para marinheiros nos barcos (Ver Figura 8). Ao lado de cada fotograma da sequência, Eisenstein desenhou as formas e definiu os movimentos de personagens e barcos que considerou significativos.

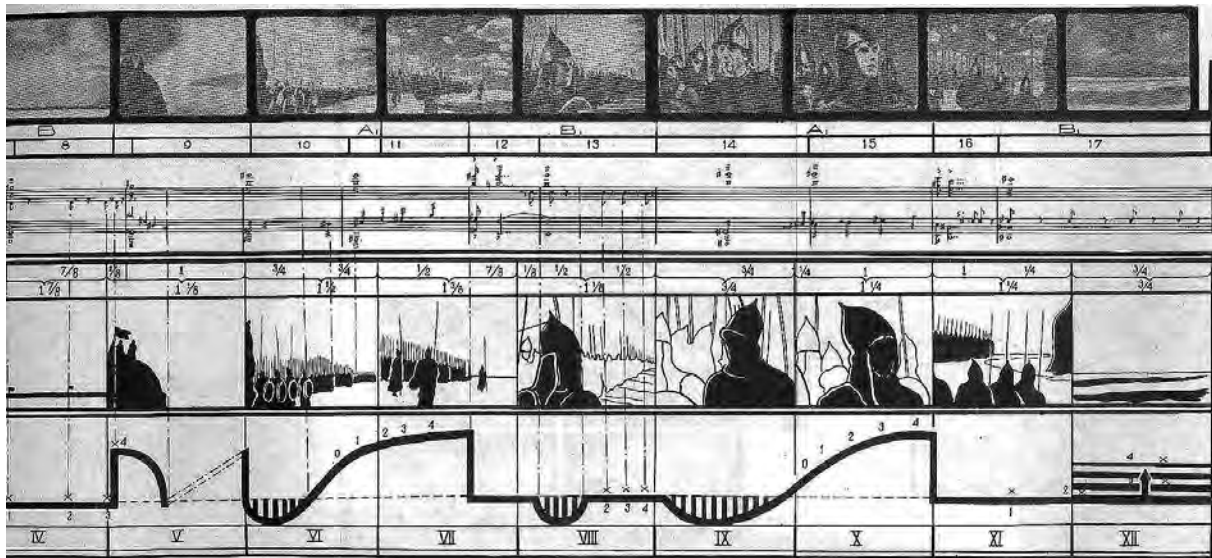
O seu interesse, nesse caso específico, foi demonstrar como seu entendimento de conflito englobava tanto a ruptura quanto a articulação entre os planos. Na verdade, o conflito poderia ser uma diferença (entre os sentidos de dois movimentos, por exemplo) como uma continuidade, um reforço de uma tendência que passaria de um plano para o seguinte. Assim, é possível verificar no exemplo escolhido pelo cineasta como certos movimentos migravam de um plano a outro, enquanto em outros trechos os movimentos se opunham e tensionavam a articulação. Ademais, como é possível verificar, o conflito pode igualmente ser interno aos planos, não apenas produzido pela articulação entre dois planos diferentes.

Efeitos sutis, como os de movimento na sequência dos barcos, são talvez excessões diante das observações de Eisenstein sobre conflitos violentos, que marcam de forma muito mais evidente o seu trabalho no cinema. Uma das sequências mais conhecidas e exemplares do conflito radical na obra do cineasta é a da escadaria do porto de Odessa, no *Encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925). Como se sabe, este filme mostra a rebelião dos marinheiros russos do navio Potemkin e, no seu momento mais tenso, mostra a população da cidade se solidarizando com os marinheiros rebelados. Esse momento de júbilo é quebrado pela chegada da tropa de cossacos, que literalmente massacra os moradores. A sequência é a demonstração da ideia de Montagem como choque de atrações, como pode ser visto na Figura 9.

A Montagem, portanto, combinaria planos (ou objetos, ideogramas, sistemas) cuja função é principalmente descritiva — isolados em significado, praticamente neutros em conteúdo — em contextos e séries intelectuais que, afinal, produzirão sentidos novos. Este é um meio e um método inevitável em qualquer exposição

cinematográfica. E, numa forma condensada e purificada, o ponto de partida daquilo que Eisenstein denominava *cinema intelectual*. Ideogramas, Haikais, encenações Kabuki (no caso da cultura oriental), mas também o circo, o *music-hall*, o teatro popular e a *commedia dell'arte* são processos dialéticos. Não se trata de mera justaposição de elementos isolados, mas do estabelecimento de campos de conflito cuja tensão orienta a construção de sentidos. O que se chama de Dramaturgia ou encenação, no entendimento de Eisenstein, é a resultante desse processo dialético.

Figura 10. Esquema diagramático de camadas de conflito em Aleksandr Nevski.



A elaborada Teoria Geral da Montagem de Eisenstein chegava ao requinte de articular os planos filmados, as notas musicais da trilha sonora escolhida, o posicionamento das “massas” visuais (os pontos densos das imagens) e uma espécie de “notação” conceitual, que permitia ao cineasta entender os momentos de força ou amplificação de cada momento de uma sequência, como é possível verificar na Figura 10, que ilustra um segmento do filme *Alexandre Nevski* (*Aleksandr Nevski*, 1938). Este tipo de diagrama pode nos levar a um erro, que seria considerar que a Teoria Geral da Montagem de Eisenstein como uma leitura pessoal dos seus próprios filmes, uma forma de pensar na sua própria criação a partir das influências que ele recebera do teatro não-naturalista, dos ideogramas chineses e japoneses, da poesia Haikai. Mas seria enganador deixar-nos levar por tal redução.

4. A INTERPRETAÇÃO SEMIÓTICA E CULTURAL DE IVÁNOV

No texto *Dos Diários de Sergei Eisenstein e Outros Ensaios*, o semiótico Vyachesláv Vsevolodovich Ivánov defende que a Montagem praticada e pensada pelos criadores russos na aurora da Revolução de 1917, como Ródtchenko e Eisenstein, pode ser relacionada com as pesquisas linguísticas, literárias, pedagógicas e filosóficas desenvolvidas por intelectuais como L. Vigotiski, V. Propp, M. Bakhtin ou O. Freidenberg — resultando na expressão mais importante de uma semiótica da cultura, construtivista e revolucionária, modalidade de um pensamento crítico que certamente incluiria o campo ampliado que hoje denominamos como Design. Evidentemente, estamos defendendo aqui que avanços como a teoria do dialogismo do círculo intelectual de Mikhail Bakhtin acabariam fatalmente por explicar os estudos da Escola de Tartu (Lúri Lótman) e com a semiótica de Ivánov e de Bóris Uspiênski. Além, é claro, de lançar luz sobre a produção em imagens técnicas de Ródtchenko e de Eisenstein, entre tantos outros.

Contrariamente ao entendimento do Design como território da adaptação produtivista do capitalismo (correção da forma, eficiência na cadeia produtiva, busca de conforto, geração de valor de marca etc.), o que essa modalidade de reflexão e de práxis proclamada para os *designers* é a intervenção crítica do criador sobre a natureza. A razão final de tal intervenção seria a reversão de toda submissão dos seres diante das coisas com as quais se articulam. Nessa perspectiva, a Montagem é um elemento essencial, na medida em que não pensa mais o signo (ou objeto, ou processo) isolado em si mesmo, auto-referente, mas as sequências configuradas dialeticamente. O signo não é mais uma potência transcendente, virtual, mas uma forma imanente, atual, desafiando a vida social.

Fruto da novidade construtivista, mas igualmente do espírito revolucionário que a impulsionou, a Semiótica da Cultura (também chamada de Semiótica Russa) permite portanto compreender que a Montagem é o que explica não só a produção de sentido das imagens técnicas (fotografia, cinema, outras), mas do conjunto de operações

humanas em confronto com a natureza — ou seja, todo tipo de mediação (e de conflitos) entre indivíduos, grupos, coisas materiais e sistemas. Por isso, Ivánov insistirá na prevalência de uma dinâmica (e não de um improvável sentido fechado, de um signo em si mesmo), na importância das conexões.

Hoje sabemos que a geração de Ródtchenko e de Eisenstein recebeu forte influência das pesquisas de L. Vigotiski, V. Propp, F. Kameniétski, O. Freidenberg e M. Bakhtin. Artes gráficas, fotografia, teatro e cinema eram atividades de base material nas quais se experimentavam aspectos discutidos teoricamente pelos intelectuais. Inversamente, os avanços expressivos das fotomontagens de Ródtchenko e dos filmes de Eisenstein eram objeto que demandavam novas reflexões. Tratava-se, por isso mesmo, de uma comunidade de afetos, formada por pensadores e artistas que se dedicavam a atividades diversas, mas a partir de uma conjuntura de pensamento comum. Ivánov vai chamar a atenção, por exemplo, para o fato de que Eisenstein atribuía princípios biológicos à Montagem. É fato que o cineasta procurou aprofundar seus estudos de Biônica, na busca de sistemas biológicos que pudessem ser aplicados a outros campos. A ideia era operar a importação de sistemas que regem os fenômenos naturais para a elaboração de objetos e processos artificiais. O próprio conceito de Montagem

em Eisenstein está vinculado à compreensão da biologia evolutiva, da biomecânica, assim como aos fundamentos dos movimentos (inclusive o gesto) e da psicologia.

A Dialética teria origem nas camadas mais arcaicas da consciência, na passagem do pensamento sensorial (místico, com tendência à “regressão”) ao pensamento lógico (racional, com tendência à “progressão”). A arte equilibraria as tendências opostas, combinando os princípios contraditórios (regressão-progressão, magia-razão). O princípio dialético aparece na criação como conflito e a missão do criador é revelar as contradições. A Montagem aparece quando dois elementos independente são aproximados e criam um novo conceito. A justaposição de elementos diferentes determina a Montagem.

O princípio da Montagem de Eisenstein, guardadas as diferenças materiais e de temperamento, também orientou a produção de Ródtchenko, independente de terem trabalhado ou pensado juntos. Em ambos, tratava-se de estabelecer possibilidades para que o próprio conceito de Montagem gradativamente se incorporasse às práticas expressivas (fossem elas fotografia, cinema ou artes gráficas) e permitissem uma compreensão ativa e crítica das transformações que caracterizavam a modernidade e a era industrial. Ambos foram buscar soluções e sugestões nas inovações dos cubistas e futuristas e na vanguarda suprematista.

Figura 11. O ciclista, de
Natalia Gontcharova.
Óleo de 1913.

5. DA FAKTURA À MONTAGEM

Os primeiros esboços de movimentos modernistas na Rússia pré-revolucionária foram influenciados pelo futurismo italiano, pelo cubismo francês e expressadas no movimento raionista — que defendia uma *estética da máquina*, a importação para o campo artístico dos processos de elaboração industrial e a consciência da necessidade de romper com os modelos que privilegiavam o naturalismo.



Dois artistas, Mikhail Lariónov e Natalia Gontcharova, articularam o raionismo a partir de 1911, depois de terem participado de uma série de palestras sobre Marinetti e o futurismo. Tomaram alguns tópicos como inspiração (velocidade, máquinas, vida urbana) e abandonaram, é claro, aquilo que levou o futurismo italiano a abraçar o fascismo. É suficiente olhar com atenção para o quadro O Ciclista, de Natalia Gontcharova, para perceber como a pintura raionista estava próxima das preocupações de Ródtchenko e de Eisenstein, ao tentar representar movimento e velocidade, acrescentando planos, letras e, finalmente, uma certa ideia de Montagem.

Tais movimentos (raionismo, cubofuturismo) privilegiavam uma estrutura construtiva de arte a partir do conceito de *Faktura*, que já vigorava na arte russa e eslava como uma tendência que privilegiava experiências com os materiais (notadamente as texturas). O termo emerge na crítica da arte russa antes da Primeira Guerra Mundial referindo-se ao aspecto material da aparência — a superfície do objeto deve expor do que ela é feita, a partir da explicitação de suas propriedades. Aos poucos, a *Faktura* assumirá uma visão claramente maquinicista e produtivista do mundo, como no caso de Vladímir Tátlin (1885-1953), pintor e arquiteto, considerado o primeiro teórico do contrutivismo; e dos irmãos Antoine Pevsner (1886-1962) e Naum Gabo (1890-1977), signatários do Manifesto Realista de 1920, que defendiam uma morfologia geométrica em consonância com a teoria suprematista de Maliévitch.

Figura 12. Relevo,
de Vladímir Tátlin.
Técnica mista de 1913.



Figura 13. Capa do livro “Sobre Isto” (ПРО ЭТО), de Maiakóvski.

Tátlin viajou muito para fora da Rússia e descobriu em Paris o processo de Pablo Picasso numa visita ao seu ateliê. De Picasso, Tátlin leva para a Rússia tanto os planos articulados do cubismo, quanto a ideia de mesclar materiais, muito além das tintas, estabelecendo um diálogo entre a pintura bidimensional e formas tridimensionais. Entre as formas diferentes de se fazer arte, surgiam interações e justaposições que fazem sobressair o abstrato do seu entendimento. São, em grande parte, as esculturas que prevalecem, para além dos espaços circundantes, que entram em ação no confronto gerador de tensões e de dinamismos que transcendem as habituais duas dimensões.



Figura 14. Cidade dinâmica, de Gustav Klútsis. Fotomontagem de 1919.

Em Tátlin há Ródtchenko — ou vice-versa. Em Tátlin há Eisenstein — e vice-versa. Sua obra *Relevo*, de 1913, por exemplo. São estas e outras relações que ligam a Faktura ao desenvolvimento estético do conceito de Montagem, que advém da tomada de consciência da materialidade das expressão e da criação como processo, como trabalho (e não como inspiração). De certa forma, as máquinas expressivas (como as câmeras) já incorporavam uma lógica industrial muito antes de serem empregadas pelos criadores.

Assim, a Montagem orientou a passagem da Faktura para a Factografia, na medida em que tornou-se evidente o desmonte maquínico do olhar renascentista. Em torno de 1920, quando surge como conceito, a Factografia representou a tentativa de instituir uma forma comunista de contar histórias. Procurava dar conta do estreitamento do espaço ficcional, da crítica oficial à “arte pela arte” a partir da formulação de uma mitologia coletiva de pessoas reais. Como se sabe, uma modificação em curso na natureza da visualidade e na relação entre o observador e os modos de representação, reconstituem todos os antecedentes históricos desta transformação. Do raionismo ao suprematismo — e deste ao construtivismo — a criação se afasta das representações naturalistas e volta-se para o geometrismo.



A trajetória de Ródtchenko, por exemplo, o vincula ao raionismo e à Escola de Vitebsk. Ora, um dos mestres de Vitebsk era Lázar Márkovich Lissítski (1890-1941), conhecido como El Lissítski — era *designer*, fotógrafo, tipógrafo e arquiteto —, tendo contribuído para a formulação do suprematismo ao lado de Kazimir Maliévitch. A obra de Lissítski acabou sendo absorvida, mas sem a radicalidade crítica, pela Bauhaus. No caso dos soviéticos, as experiências das vanguardas foram todas associadas ao pensamento

Figura 15. Cartaz de Gustav Klutsis. Povos oprimidos do mundo, 1924.

crítico e à Dialética. De sua primeira exposição, em 1919, quando ainda explora a articulação de quadrados pintados em cores primárias, até 1923, quando assume a fotografia e a Factografia como padrão expressivo, Ródtchenko mergulha na ideia da Montagem como princípio ordenador de sua obra. A partir daí, há a produção gráfica da LEF, que o aproxima de vez a Maiakóvski, ao casal Osip e Lilia Brik, a Varvára Stepánova e ao grupo de cineastas (Eisenstein e Dziga Viértov entre eles).



A obra de Ródtchenko que melhor sinaliza a incorporação do conceito de Montagem é a capa do livro de Maiakóvski “Sobre Isto” (ПРО ЭТО) utilizando elementos da fotografia exatamente como fazia com os cartazes que criava para o Commissariado do Povo para a Educação (Narkompros, instituído em 1917 e que se tornaria, em 1946, o Ministério da Educação da URSS), o departamento

responsável pela administração da educação pública e pela maior parte das matérias relativas à cultura. Em 1946, foi renomeado como Ministério de Educação. Para entender a centralidade do Narkompros, é suficiente dizer que entre seus membros estava a esposa de Lenin, Nadiêjda Krúpskaia.

Em 1918, o Departamento cria uma seção com o nome de Departamento de Artes Visuais (cuja sigla, em russo, era IZO). Assim, desde 1918, Ródtchenko, Eisenstein e praticamente todos os artistas de vanguarda da URSS se ligam à estrutura estatal de incremento da arte, nos chamados institutos e comissariados, particularmente o INKhUK (Instituto de Cultura Artística) e o IZO, ambos ligados ao fomento da arte. Desse grupo destaca-se o talento de Gustav Klútsis (1895-1938), fotógrafo pioneiro e membro do grupo construtivista. Klútsis realizou, em 1924, um cartaz semelhante ao criado por Ródtchenko no mesmo ano para a Editora Lengiz, como é possível verificar comparando as Figuras 6 e 15. De novo, percebe-se a prevalência de um certo ar do tempo que circulava entre criadores e ateliês. É nesse universo particular, logo antes e no início do ciclone revolucionário soviético, que se estabelece o conceito de Montagem, a partir do olhar de um novo tipo de observador. É o *Fotoglaz* (Фотоглаз), que vê e justapõe por meio da câmera, o olhar-fotomontador que em um único fotograma desnaturaliza o registro fotográfico, registrando pela câmera o cotidiano como uma construção de texturas e contrastes externos ao observador-máquina. A partir deste momento, as máquinas de visão inferem, junto ao observador crítico e analítico. A arte se liga ao Design e suas intervenções vão às ruas, mesclam-se com os conflitos sociais. A Montagem explica conceitualmente o que ocorreu naquele instante, naquele lugar.

Pelo menos até 1926, quando o centralismo stalinista e o autoritarismo do Partido Comunista sufoca definitivamente o espírito das vanguardas soviéticas, não houve separação entre experimentalismo e arte revolucionária e libertária. Muito menos separação entre a criação artística e a vida cotidiana. Em maior ou menor grau, todos os membros dessa comunidade de afetos revolucionária vai se afastar dos museus e dos modelos canônicos da arte para assumir as técnicas “menores” (*design* gráfico, fotografia, cinema), as imagens técnicas para justamente questionar o papel da criação na sociedade.

5. CONCLUSÃO

A fotomontagem buscou afastar a fotografia do estático e da tradição pictórica clássica. A Montagem, cuja dimensão mais totalizante foi revelada pelo cinema, aproximou a criação visual da dimensão crítica que se originou com a Revolução de Outubro. A Montagem engloba a Faktura, a Factografia, a fotocoloragem e a fotomontagem mas lhes é superior posto que resulta de um princípio de ordem geral, um conceito que extrapola as soluções práticas e formais nas quais aparece concretamente.

Como elemento conceitual, a Montagem é uma dimensão que interfere na ideia de Design, ainda que suas primeiras experiências tenham sido anteriores à própria definição deste campo. Sem a ideia de Montagem, ou seja, sem a certeza de que o Design é algo maior do que um conjunto de práticas adaptativas vinculada à expansão do consumo capitalista, estaríamos reduzindo o papel dos *designers* a um mero instrumento do comércio de bens, produtos e serviços. É evidente que o Design coloca em operação o que poderíamos chamar de olhar estético, capaz de aproximá-lo de outros campos de ação humana (Arte, Filosofia, Ciência), com os quais necessariamente necessita negociar. Afastado da dimensão da Montagem, da linha de produção, da visão crítica, o Design é apenas ferramenta, elemento secundário no choque entre natureza e cultura.

Talvez pudéssemos pensar que a fotomontagem está para a fotografia assim como a Montagem está para o cinema, na medida

em que ajudam a desconstruir o velho padrão da arte naturalista e pictórica das representações, introduzindo o choque de atrações, a Dialética, permitindo elaborações conceituais. Mas, na verdade, é necessário entender que evidentemente já há Montagem na fotomontagem, na medida em que os processos de construção de imagens pelos meios mecânicos ou de aparelhos operam na linha da criação e da produção que não se restringe ao material de expressão (imagem fotográfica ou cinematográfica, por exemplo).

O que suporta a ideia da Montagem no campo do Design é a própria transformação nas estratégias humanas de relação com natureza e na produção crítica de objetos (sejam eles visuais, industriais, artesanais ou processuais). Montagem e Design respondem ambos — o primeiro como conceito, o segundo como campo de conhecimento — às transformações industriais e estéticas conforme foram postuladas pelas vanguardas russas do início do século XX, principalmente pelo Construtivismo, que concentrou correntes e movimentos como o Suprematismo e o Produtivismo, bem como os mais do início do século como o Raionismo e o Cubofuturismo.

Assim, em resumo, visando uma conclusão provisória, defendemos que Faktura, a Factografia, a fotocoloragem e a fotomontagem são técnicas, mesmo que elas ultrapassem em muito as artes gráficas, a fotografia e o cinema, sendo empregadas em muitos outros domínios, seja na arte, seja na

indústria. Já a Montagem, em si, é o conceito organizador que dá ao campo do Design uma força crítica que o libera das especialidades adaptativas do consumo capitalista para dotá-lo de capacidade de tornar-se uma dimensão prático-crítica efetiva, que se dá no contexto da relação do homem com a natureza. Desse modo, montar, reunir, articular, justapor são modos processuais que os *designers* colocam em operação para dar sentido ao mundo das coisas e à natureza na perspectiva de sua transformação.

O *design* gráfico (e seus elementos constitutivos, como a química das tintas, a tipografia ou a diagramação), a fotografia e o cinema são expressões da Modernidade e da era industrial. Todas elas são estruturadas por meio do princípio da Montagem, assim como todas elas exploram o que Walter Benjamin chamou de reprodutibilidade técnica. Que a Montagem, como conceito, esteja associado à reprodução em série a partir de uma mesma matriz só consolida a ideia de que esta e aquela solicitam a própria existência do Design como campo de conhecimento, muito além de suas tarefas especializadas.

Na contramão da alienação da linha de montagem industrial, que esconde o processo e a ação do produtor, o Design institui a Montagem como comportamento crítico, perfazendo um caminho inverso ao da alienação, mostrando, entendendo e até combatendo o trabalho humano por trás do objeto industrial. Esse modo de existência perpassará quase todas as criações vanguardistas russas, do cinema à *Agitprop* da fotomontagem aos cartazes educativos, à produção dos *VKhUTEMAS* (Ateliês Superiores de Arte e Técnica). No auge da sua adesão à Revolução Soviética, o poeta Vladímir Maiakóvski afirmou: “Sem forma revolucionária não há arte revolucionária”. Digamos: sem pensamento crítico, não existe Design. Os *designers* de hoje ganhariam em observar de perto e a pensar com Ródtchenko, El Lissítski, Eisenstein, Maliévitch e Stepánova, que elaboraram não só um projeto artístico, mas também uma visão do mundo moderno e industrial, no qual o Design encontra o seu sentido mais profundo.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. A dialética do esclarecimento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

ALBERA, François. Eisenstein e o construtivismo russo. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

BENJAMIM, Walter. Work of art in the age of mechanical reproduction. Media and Cultural Studies Key works, 48–70. <http://doi.org/10.1162/grey.2010.1.39.11>

BENJAMIM, Walter. Pequena História da Fotografia. In Obras escolhidas, vol. 1: Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura, trad. Sérgio Paulo Rouanet, São Paulo: Editora Brasiliense, 1985; 3ª Ed., 1987, 253 pp.

BUCHLOH, B. H. D. From Faktura to Factography Author (s): Benjamin H . D . Buchloh Source : October , Vol . 30 (Autumn , 1984), pp . 82-119 Published by : The MIT Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/778300>

BUCHLOH, B. H. D. Institutions Conceptual Art 1962 - 1969 : From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions, 55, 1990, 105–143.

CAMPOS, Haroldo de (org.). *IDEOGRAMA: Lógica, Poesia, Linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1977, p. 9-113.

CHATEAU, Dominique. Contribution à l'Historie do Concept de Montagem. L'Harmattan, Paris, 2019.

- DAWN, Ades. Fotomontaje. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Páthos e Práxis (Eisenstein versus Barthes). *Vazantes*, volume 03, n. 02, 2019.
- EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. São Paulo: Zahar, 2002b, p. 35-48.
- EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. São Paulo: Zahar, 2002a, p. 13-50.
- EISENSTEIN, “Montagem de atrações”, em XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, p. 189.
- FENOLLOSA, Ernest. “Os Caracteres da Escrita Chinesa Como Instrumento para a Poesia”. In CAMPOS, Haroldo de (org.). *IDEOGRAMA: Lógica, Poesia, Linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1977, p. 115–162.
- IVÁNOV, V. V. Dos diários de Sergei Eisenstein e outros ensaios. São Paulo: Edusp, 2009.
- LIMA, Celso; JALLAGEAS, Neide. *Vkhutemas: desenho de uma revolução*. São Paulo: Kinorus, 2020.
- MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial/Fapesp, 2003.
- MAST, Gerald, COHEN, Marshall & BRAUDY, Leo (org.). *Film Theory and Criticism*. New York and Oxford: Oxford University Press, 1992, p. 127-138.
- PAIVA, Cristina. Além da teoria da montagem de Eisenstein: princípios gerais da construção de obras de arte. *Tessituras & Criação*, Número 2 - Dezembro de 2011.
- POPOVA, Livbona. Fotomontagem. [Л. Попова. ФОТО-МОНТАЖ. Леф. 1923 N 4. Em Леф и МАПП [Статья], 3. <http://monoskop.org/LEF#LEF4>. Baixado data: 28 nov 2015.
- POUSADA, P. R. (n.d.). O INKHOUK: apontamentos sobre “ a luta pela estrutura sobre o estilo ” The INKHOUK: notes on “ a fight for construction instead of style ,” 41–67. <http://doi.org/10.5965/2175234606112014041>
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. El montaje cinematográfico: teoría y análisis [Introducción]. Vicente Sánchez-Biosca, *El Montaje Cinematográfico: Teoría Y Análisis [Introducción]*, Barcelona, Paidós, 1996, ISBN 8449303192, Pp. 15-22. <http://roderic.uv.es/handle/10550/29911> \n http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/29911/montaje_cinematografico.pdf?sequence=1.
- TARABUKIN, N. From the Easel to the Machine. Source: Nikolai Tarabukin, *Ot mol'berta k maskine* (Moscow, 1923), ch. 1-12, https://monoskop.org/images/9/98/Tarabukin_Nikolai_1923_From_the_Easel_to_the_Machine.pdf.
- TARABUKIN, N. The art of the day. *OCTOBER* 93, Summer 2000, pp. 5 7-77. 02000 October Magazine, Ltd. and Massachusetts Institute of Technology. Translated by Rosamund Bartlett Introduction by Maria Gough.
- TARABUKIN, N. El Ultimo Cuadro./ Por uma teoria de la pintura. Barcelona, Gustavo Gili. 1977. “Por una teoría de la pintura”, in Tarabukin, *El último cuadro*, ed. Andrei B. Nakov, Barcelona: Gustavo Gili, 1977. (Catalan).
- XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do Cinema*. São Paulo: Graal, 1983, p. 199-202.

INTRODUÇÃO

A criatividade sempre foi motivo de grandes discussões, não apenas entre os estudiosos da área da psicologia. Complexa em se permitir mensuração, multifacetada em conceitos e, até hoje, de difícil circunscrição.

No rico universo do design a criatividade figura como o aspecto central da criação e concepção de quase tudo o que é material e imaterial.

Imerso no rico universo do *design* encontra-se o maior responsável pela criação e concepção de quase tudo o que é material e imaterial. O *designer* tem a incumbência de dar forma aos produtos para que estes sejam consumidos, usados, adorados por um público cada vez mais exigente. Além da estética, funcionalidade, inovação, ergonomia, viabilidade construtiva, entre outros

requisitos relevantes, o valor emocional incorporado à peça tem sido ultimamente um grande aliado no que diz respeito a valor agregado, e o profissional responsável por essa criação certamente deverá se carregar de motivações intrínsecas e extrínsecas para se conceber um produto que atenda aos anseios de determinados grupos.

A validação de um produto industrial dependerá de um rol de profissionais qualificados (Campo) que terá a função principal de avaliar esse artefato, levando em consideração pontos importantes como viabilidade de construção, ergonomia, possibilidade de reprodução industrial, entre outros, e, assim, após ser levado em consideração todos esses conteúdos, o produto poderá ser refutado ou legitimado. Havendo sua validação, o artefato será, então, incorporado no domínio (cultura).

Csikszentmihalyi (2014) indica a criatividade como um fenômeno sistêmico que se manifesta das inter-relações entre o indivíduo, a audiência e os sistemas sociais. Ao apresentar a criatividade como um fenômeno sistêmico, ele coloca o indivíduo criativo como agente coadjuvante, mas não menos importante, da criação demonstrando que, para um bom funcionamento do sistema, as demais partes envolvidas, também devem estar em equilíbrio.

Sobre o que seria a criatividade segundo Mihaly, Neves-Pereira (2020, p.93) diz que “a criatividade consiste no processo de mudança simbólica realizado por um agente humano em um contexto social e com a participação de outras pessoas que vão

avaliar o ato criativo”. Neves-Pereira (2020, p.98) complementa que “para que o ato criativo ocorra, uma série de práticas, crenças e valores devem ser transmitidos do domínio para o indivíduo. O indivíduo pode, por meio da significação dessas informações culturais, produzir algo novo a partir do domínio”.

Ainda sobre a criatividade, pode-se considerar, dentro do universo do Design, como um processo visto que o indivíduo, no seu processo de criação, deverá acionar vários elementos de domínio para a concepção de determinada peça. Ele dependerá desses elementos de erudição para criar algo novo. Se ele não tiver acesso a esses elementos, haverá uma grande possibilidade de que este produto venha a ser indeferido pela audiência.

Este artigo tem como proposta principal apresentar o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo de origem húngara conhecido pelos seus trabalhos sobre o estudo da felicidade e da criatividade. O documento também é parte da tese do proponente em que se investiga o processo criativo do *designer* contemporâneo de mobiliário sob o Modelo de Perspectivas de Sistemas desenvolvido por Mihaly, e apresenta como possível ferramenta viável para *designers* no processo de desenvolvimento de produto. Neste modelo preconizado por Mihaly, infere-se que a criatividade é movida por uma tríade composta pelo indivíduo (criador), pelo campo (quem legitima) e pelo domínio (cultura)⁰¹. O ele-

01 Csikszentmihalyi (2014, p.51) atenta que o ponto de

mento designado Campo terá neste *paper*, um maior destaque⁰², como também, serão apresentados os resultados deste elemento da tríade tomando como base o modelo de Mihaly.

Entendemos dessa forma que o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi surja como uma possível ferramenta que funcionará como uma forma de conhecimento do processo criativo. Acreditamos que o profissional de *design* terá seguramente maiores e melhores condições em direcionar seus elementos de erudição no processo criativo ao perceber e entender como o Campo analisa e valida o(s) produto(s). Da mesma forma, caso se consiga atingir os resultados esperados e satisfatórios quanto à aplicação do Modelo de Perspectivas de Sistemas, deve-se relevar que o uso de habilidades pessoais e a aquisição de conhecimento de domínio precisarão ser complementados com uma compreensão complexa do modo como o Campo funciona e toma decisões.

O Modelo de Perspectivas será detalhado a seguir para melhor entendimento.

partida do processo criativo é puramente arbitrário. Normalmente pode se pensar de imediato que a ideia floresça sobretudo por parte do indivíduo, no entanto, Mihaly elucida que a informação que vai junto com a ideia já existia bem antes dela chegar ao indivíduo, ou seja, já havia sido incorporado no sistema símbolo da cultura, das práticas comuns, da língua, do domínio. A título de exemplo, uma pessoa, por mais capaz ou qualificada que seja, não é capaz de escrever uma sinfonia criativa sem ter um conhecimento aprofundado do domínio, ou seja, o universo da música. Portanto, ao demonstrar no seu modelo que o processo criativo pode partir de qualquer um dos subsistemas da tríade, Mihaly definitivamente sugere abandonarmos um modelo ptolemaico da criatividade na qual o indivíduo está no centro de tudo, para um modelo copernicano na qual a pessoa faz parte de um sistema de influências e informações mútuas.

02 Para maiores aprofundamentos e entendimento a respeito da pesquisa, segue o link da tese em repositório: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/32253>. Acesso em: 17 jul. 2021.

O MODELO DE PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

Mihaly lança um modelo ativo que busca entender melhor o ato criativo e sugere a interação de uma tríade que se inter-relaciona constantemente municiados pelo indivíduo (ser criativo), o domínio (seria um composto estável inerente à área ou ao conhecimento) e o Campo (consiste na audiência que legitima a ideia e a insere no domínio)

Cada um desses três elementos tem a sua devida importância dentro do sistema e esta interação é suficiente para explicar como algo pode vir a ser criativo. Csikszentmihalyi (2014, p.51) destaca que é importante perceber que cada um dos três sistemas principais: indivíduo, campo e domínio afetam uns aos outros. Por sua vez, pode-se dizer que os três sistemas representam três “momentos” do mesmo processo criativo.

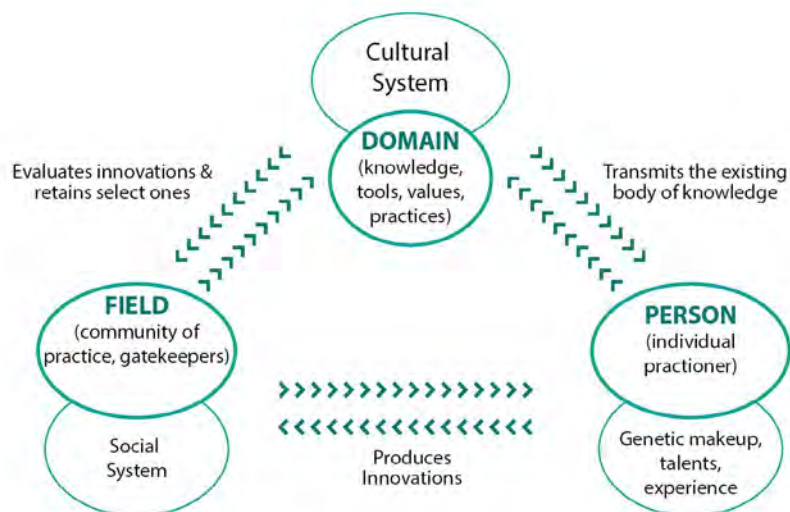
Para demonstrar a eficácia do seu Modelo de Perspectivas de Sistemas, Csikszentmihalyi, em um artigo intitulado “O modelo de sistemas de criatividade e suas aplicações”, apresenta três exemplos de emprego do seu modelo por outros profissionais em áreas não correlatas, o que demonstra a validade do modelo. Uma aplicação foi feita pelo psicólogo neozelandês Philip McIntyre com a música Yesterday dos

Beatles. Em um outro exemplo, um casal de *chefs* criou três volumes de livros definidos pela tríade que compõe a criatividade sob a perspectiva de Mihaly: A história da culinária (domínio), Grandes *chefs* (indivíduo) e Restaurantes e críticos de culinária (campo). Um outro emprego do modelo está direcionado na área da astrofísica⁰³.

Ainda a respeito da importância de cada elemento da tríade, McIntyre (2007) reforça a premissa fazendo uma alusão que assim como o ar, o pavio e faísca são elementos essenciais para que se obtenha fogo, e a falta de algum desses impossibilita a sua produção, os três elementos estabelecidos por Mihaly: Indivíduo, Domínio e Campo, são considerados elementos primordiais para a criação de uma ideia ou produto criativo, reforçando dessa maneira que o ato de fomentar a criatividade não está apenas no sujeito, mas nos demais componentes da tríade, podendo ser gerado por qualquer um deles. A seguir, encontra-se um gráfico referente ao modelo preconizado por Mihaly Csikszentmihalyi.

.....
03 No final do ano de 2018, o proponente deste artigo defendeu sua tese analisando o processo criativo do profissional de mobília contemporânea brasileira sob o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi apresentando sua eficácia no campo do Design.

Figura 1- O Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.



Com base no gráfico, será explicado brevemente cada elemento da tríade para melhor compreensão.

O INDIVÍDUO

O indivíduo produz variações e insere mudanças no domínio ou área de conhecimento.

O indivíduo é responsável pela variação do conteúdo do domínio e esta variação será então avaliada pelo elemento Campo, figurado por especialistas e críticos (instâncias de legitimação). Csikszentmihalyi acredita que a criatividade significa a capacidade de adicionar algo para a cultura. Ainda sobre o indivíduo criativo, Mihaly (2024 p.120) explica que para que ele faça alguma contribuição criativa, este não deve apenas produzir uma novidade ao Domínio, mas também lançar de forma que o Campo o releve e entenda como melhoria viável à sociedade e que perdure nos preceitos do Domínio. No caso de não acontecer, esta contribuição então perecerá.

Um fator de grande valia consiste no indivíduo estar inserido num ambiente em que haja estímulos em produção criativa, que este possa ser valorizado no seu processo de aprendizagem e que seja oferecido oportunidades de acesso ao conhecimento como

especialistas, livros, revistas etc. Existe, é claro, uma reunião de elementos formadores que favorece ao indivíduo no que diz respeito a produção de mudanças no domínio. Esses elementos consistem no histórico pessoal do indivíduo, englobando o *pool* genético⁰⁴, do qual provêm experiências pessoais, abarcando também influência familiar, classe social e oportunidades educacionais, o tutor como figura de referência e elemento norteador no seu processo de construção do conhecimento. Esses elementos auxiliam no ingresso que o indivíduo pode ter ao domínio como também, é claro, ao Campo. Nesse caso, o indivíduo deve passar por um processo de aculturação no domínio em que assimilará novos códigos e convenções, assim como regras apropriadas a esse domínio. É importante também que o indivíduo conheça o Campo⁰⁵, de modo que possa se socializar e entender, além de reconhecer suas normas e valores; e conseqüentemente a tomada de decisões quanto à seleção e escolha das novas ideias.

.....
04 Um Pool Gênico é a população de cópias gênicas que são coletivamente mantidas pelos indivíduos de um deme. Demes são caracterizados por frequências genotípicas.
Fonte: <http://www.ufscar.br/~evolucao/grad/HW.pdf>.
Acesso em: 16 jul. 2021.

05 No caso deste artigo, o Campo se reserva a especialistas na área de mobiliário que, a depender do processo avaliativo e de legitimação da peça, podem ser peritos do setor moveleiro, marceneiros, artesãos e clientes.

O DOMÍNIO

Csikszentmihalyi aborda o domínio como um conjunto de regras e procedimentos simbólicos estabelecidos culturalmente que regulam a consciência humana (pensamentos, emoções, conhecimento acumulado, transmitido e compartilhado em uma sociedade ou por várias sociedades, crenças e atos intencionais como as várias tecnologias desenvolvidas ou adotadas no âmbito da cultura).

As regras culturais transmitidas podem ser subdivididas em vários domínios, por exemplo, o domínio da gastronomia contém regras sobre como preparar alimentos. Milhares de receitas existem em muitas culturas e são transmitidas sob forma de instruções orais ou escritas de geração para geração. Centenas de domínios existem em cada cultura e a questão importante a ser considerada é que para que um produto possa ser considerado criativo, este precisa estar em um domínio já existente ou que se estabeleça um novo domínio de regras.

Sobre os aspectos da cultura, Lubart (2007, p.83) refere como “à divisão de um conjunto de pensamentos, de condutas, de tradições, de valores e de símbolos que estruturam o modo como um grupo de indivíduos vai interagir com seu ambiente psíquico e social”. Lubart afirma que a cultura de uma comunidade é absorvida e passada a cada geração e que sua natureza evolui facilmente por meio de revoluções e inovações, mas também pela abertura à outras culturas.

Ostrower (1987, p.11) complementa as ideias de Lubart quando comenta que o comportamento de cada ser humano é moldado por princípios culturais, históricos, do grupo em que ele está inserido e, portanto, vive.

Portanto, por mais talentosa que seja a pessoa, seria muito pouco provável que ela contribua de forma significativa caso ela não tenha acesso a um determinado domínio. Uma vez adquirida as informações a partir do domínio, esta pessoa será capaz de mudá-lo por meio de motivações e estímulos.

O CAMPO

O Campo é a parte da sociedade que atua como *gatekeeper*⁰⁶ ao domínio. Sua função seria de decidir se a nova ideia ou produto criativo é passível ou não de ser incluído no Campo do domínio. Mihaly (2014, p.51) explica que a maneira mais fácil de descrever um Campo, é dizer que neste inclui todas as pessoas que podem afetar a estrutura de um domínio.

Desse modo, no campo da arte por exemplo, se incluem professores de arte, historiadores de arte, por eles adquirirem informações pertinentes do domínio e passarem estas informações simbólicas para as próximas gerações; críticos de arte, estes dão suporte aos artistas individuais; colecionadores, que tem papel fundamental na manutenção das obras dos artistas e trabalhadores; donos de galerias e curadores de museus, pela preservação e responsáveis pelo estado da arte na área; e por fim, o que Mihaly define como *Peer Group* ou grupo de pares de artistas cujo convívio define estilos e revoluções de gosto.

.....
06 Essa teoria surgiu nos anos 50, nos Estados Unidos, como forma de deferência ao jornalismo e ao seu poder. Acredita que o processo de produção da informação é um processo de escolhas, no qual o fluxo de notícias tem que passar por diversos "gates" (portões) até a sua publicação. Entende que há intencionalidade no jornalismo e que o processo é arbitrário e subjetivo. Fonte: <http://teoriadojornalismouniube.blogspot.com.br/2010/11/teoria-do-gatekeeper.html>. Acesso em; 12 jul. 2021.

Mihaly (2014 p.110) também traz à tona alguns questionamentos a respeito da importância do Campo no processo de validação do produto criativo e indaga sobre quem teria o direito de decidir o que é criativo ou creditá-lo como uma possível melhoria ou até mesmo algo sem relevância e, assim, não ser aproveitado ou rejeitado. No caso do Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly, os *gatekeepers* que têm poder de incorporar uma nova informação a um domínio são qualificados como Campo e explica que alguns Campos, algumas vezes, podem ser muito restritos por conta dos limitados elementos de domínio como a literatura assíria. Por outro lado, Campos como a engenharia eletrônica torna-se um terreno bastante fértil devido ao grande número de especialistas e estudiosos na área. No caso de produtos de consumo, Mihaly comenta que o Campo pode ser bem mais amplo, composto não apenas por especialistas e críticos como também pelo público consumidor. Dessa forma, infere-se que o público consumidor, mais especificamente a este recorte deste estudo, mobiliário doméstico, pode também ser considerado integrante do Campo.

McIntyre (2007) define o Campo como um espaço estruturado que é organizado em torno de tipos específicos de conjuntos de conhecimentos de domínio. McIntyre também delimita o conceito de Campo como uma arena de contestação na qual ocorrem as posições competitivas dos atores em sua luta pela acumulação e monopolização de diferentes tipos de capital cultural e simbólico.

Diante dessa premissa pode-se dizer que a tarefa fundamental do Campo seria selecionar variações promissoras e incorporá-las ao domínio.

Percebe-se, nesse sentido, que o Campo exerce influência sobre a criatividade do indivíduo. Isso indica que a criatividade não pode ser compreendida como algo meramente individual ou social, mas sim como uma interação dos diversos Campos. Há, de fato, uma interdependência no processo criativo.

METODOLOGIA

É importante lembrar que este artigo é parte da tese do proponente. Neste documento, será dada uma maior atenção ao resultado de apenas um componente da tríade, mais precisamente, os componentes do Campo e seu importante papel como validador das criações por parte dos profissionais de mobília contemporânea.

Para melhor entendimento, será apresentada, de forma geral e resumida, as fases metodológicas perpetradas pelo pesquisador em sua tese e logo após será esquadrinhada, como já dito anteriormente, apenas o elemento da tríade reservada ao Campo e seus respectivos resultados.

Esta pesquisa respalda-se na investigação do processo criativo dos *designers* contemporâneos de mobiliário brasileiro sob o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e, dessa forma, para que obtivéssemos resultados mais fidedignos, será apresentada a seguir cada etapa contemplada e suas especificidades.

Na primeira parte da pesquisa, como forma de poder conhecer o cenário do móvel contemporâneo brasileiro com foco no indivíduo criativo, este como o *designer* contemporâneo de mobiliário nacional, em princípio, numa visão mais panorâmica, foi feita uma investigação de cunho exploratório por meio de bibliografia

especializada como livros, revistas do segmento, sites, entre outros, no intuito de se conseguir uma listagem deste profissional que desenvolve mobília, da qual se chegou a 98 profissionais.

Em seguida, uma segunda filtragem foi realizada, tomando como fator relevante premiações nacionais e internacionais, visto que este elemento torna-se vital para entendermos melhor o desempenho e eficácia do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, e, com base nesse dado norteador, se chegou a 72 profissionais premiados. Foi produzido um questionário que foi enviado para todos os 72 profissionais, assim como agendadas entrevistas em primeira mão. Diante das respostas dos profissionais baseadas no modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, buscou-se encontrar fatores expoentes em seu processo de criação⁰⁷.

.....
07 Para maiores aprofundamentos e verificação dos resultados dos demais elementos da tríade, segue link da tese: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/32253>. Acesso em: 16 jul. 2021.

Figura 2: Etapas metodológicas executadas no indivíduo criativo.
Fonte: próprio autor



Uma outra pesquisa se fez necessária para que se pudesse apreciar um elemento da tríade do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi nominada Campo. Foi dividido esse

elemento em dois perfis de profissionais: o primeiro se reserva àqueles intitulados juízes, participantes de comissão julgadora, responsáveis por legitimar e validar as peças, nesse caso, objetos de mobília; e o segundo se restringe àqueles que comercializam as peças legitimadas pelos juízes.

Por meio de pesquisa a diversas fontes se chegou a oito profissionais participantes de comissão julgadora. Quanto aos profissionais que são responsáveis pela comercialização das peças, também foi contabilizado um total de oito estabelecimentos.

Foi enviado um questionário para cada um dos profissionais, assim como agendamento para entrevistas em primeira mão.

Diante das respostas advindas destes profissionais, foi possível aplicar o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e posterior análise dos resultados, e por fim foram geradas as conclusões.

O pesquisador conseguiu colher dados importantes de dois profissionais do Campo, considerados agentes legitimadores da mobília, e um estabelecimento que comercializa peças de *design* assinado. Esses resultados serão apresentados a seguir.

EXEMPLOS DA IMPORTÂNCIA DO CAMPO COMO ELEMENTO VITAL NO PROCESSO AVALIATIVO DO PRODUTO INDUSTRIAL

De forma a validar a real relevância e importante papel do Campo no processo de legitimação do produto industrial, será apresentado a seguir três exemplos de especialistas da área de mobiliário; dois avaliadores e um que comercializa peças de *design* assinado. Estes serão discriminados como: INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 1, INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 2 e INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 3.

INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 1

Este integrante do Campo se formou em Desenho Industrial pela FAAP em 1970 e no curso de propaganda pela ESPM em 1970; fez também cursos de extensão na área de cinema nesse mesmo período. Tem mestrado na área de História, educação e cultura pela Mackenzie em 2008 e doutorado pela USP.

A respeito de sua participação como membro de júri na área do Design, este integrante contabiliza próximo de quatrocentas participações:

Em 1972 foi realizado um concurso da revista Transportes Modernos em que se premiavam as pinturas de frotas de caminhões e ônibus; Júri do Museu da Casa Brasileira desde 1987 até então; por quatro vezes no Carnaval do Estado de São Paulo; 10 edições pelo prêmio Alcoa de Design do alumínio; Embalagem Marca por 10 edições; Movesp; Embanews; Prêmio de Sustentabilidade da revista Casa Cláudia por oito edições; foi presidente e curador de várias premiações da House Gift Fair; desenvolve curadoria técnica das edições do Prêmio Tok&Stok desde a sua primeira edição até o momento.

Além de todas essas participações, ele ainda cita participações na FENIT de setor têxtil, da Renner e outras premiações em que participou esporadicamente das quais não houve desdobramentos.

Diante dos questionamentos a respeito de quais elementos uma ideia ou produto necessitam ter para que se considere um produto criativo, o integrante do Campo número 1 deixa claro que antes de mais nada é preciso estabelecer algumas diretrizes por se tratar de um tema complexo e, por isso, defende amplamente o que Mihaly Csikszentmihalyi preconiza que, tanto para o indivíduo criativo como para aqueles que contemplam o fator Campo, há a necessidade de considerável imersão no domínio para que os resultados cheguem a produtos criativos, não como o integrante intitula como “novidadeiros”. Ele dá alguns exemplos que corroboram com seus questionamentos no que se refere à criatividade citando o primeiro protótipo voador produzido por Santos Dumont em que ele recorre ao bambu como elemento estrutural, o que deixa claro que a criatividade está intimamente ligada à ciência e seus desdobramentos ao longo do tempo. Certamente, Santos Dumont recorreu a informações

preciosas contidas no domínio como estudos referentes à resistência do bambu, aliadas a uma soma de atributos de seu idealizador e pesquisa constante para se chegar ao 14 Bis. Assim, conclui o integrante do Campo número 1:

Enfim, uma ideia ou produto é a soma de inúmeros fatores do espaço, tempo, dos séculos... e mais do que nunca ao lado do avanço dos produtos digitais precisamos voltar ao passado urgentemente para avaliarmos como inúmeros projetos se perderam no tempo e poderiam ser extremamente contemporâneos⁰⁸.

Quanto aos critérios utilizados ao se avaliar um produto, o integrante número 1 inicia estabelecendo as diretrizes recorrentes nas comissões julgadoras como projeto criativo, aquele que atenda às necessidades dos usuários, que possibilite viabilidade construtiva, que seja viável quanto à sua produção industrial, seja ergonômico e, por último, que seja sustentável. Ele atenta que antes de qualquer processo avaliativo é preciso previamente estabelecer quais critérios deverão ser contemplados durante a avaliação dos juízes, pois existem diferentes tipos de avaliação para cada categoria – setor moveleiro, têxtil, eletrônico etc. –, em que certamente não somente outros domínios são acessados, mas também, às vezes, é preciso acessar particularidades do Campo que é exemplificada pelo integrante do Campo número 1:

Precisamos, grande parte das vezes, consultar expertises de outras áreas do conhecimento para contemplarmos com uma premiação um determinado projeto⁰⁹.

No que se refere à relevância da formação do *designer* como fator importante no seu processo criativo, o integrante discorre de modo

.....
08 Respondido em questionário enviado para o profissional.

09 Respondido em questionário enviado para o profissional.

conciso que as boas instituições comprometidas em construir um corpo docente e técnico no sentido de estimular e apresentar desafios diversos, induzindo-os a novas experimentações e possibilidades metodológicas diversas, certamente ajudarão no desenvolvimento criativo de cada um, porém, ele deixa claro que o curso forma o aluno para se tornar um *designer*, mas a grande maioria carregará apenas o título consigo. Para se tornar “O” *designer*, deverá existir o que ele chama de “inquietação interior”, certamente movida pela curiosidade e incessante vontade de resolver problemas aliada a outras condições como visão empreendedora, políticas públicas de comércio, além de muita transpiração e dedicação ao que se faz.

Sobre o cenário atual do *design* autoral brasileiro, ele mais uma vez deixa claro que o acesso ao Domínio por parte do *designer* é vital para o desenvolvimento do produto. É importante deixar claro que a criatividade está presente nas diversas áreas, entretanto, essa pesquisa se restringirá estritamente à criatividade no que tange à mobília contemporânea nacional. Dentre os *designers* que o integrante do Campo número 1 vê como um profissional pleno, que tem grande conhecimento aliado à técnica e humildade em poder entender os processos de chão de fábrica e maquinário industrial, o *designer* Guilherme Bender atende a esses pré-requisitos em que ele julga essenciais. Outro profissional que o integrante do Campo número 1 cita por também ser um profundo conhecedor dos processos industriais, isto somado a uma visão comercial e empreendedora, é o *designer* Fernando Jaeger que atende a um determinado nicho de usuários com alto poder aquisitivo.

Abaixo encontram-se duas figuras que evidenciam características importantes que integram o Campo, e também atributos pertencentes ao produto criativo.



Figura 3 - Fatores expoentes do profissional do Campo segundo o integrante do Campo número 1.

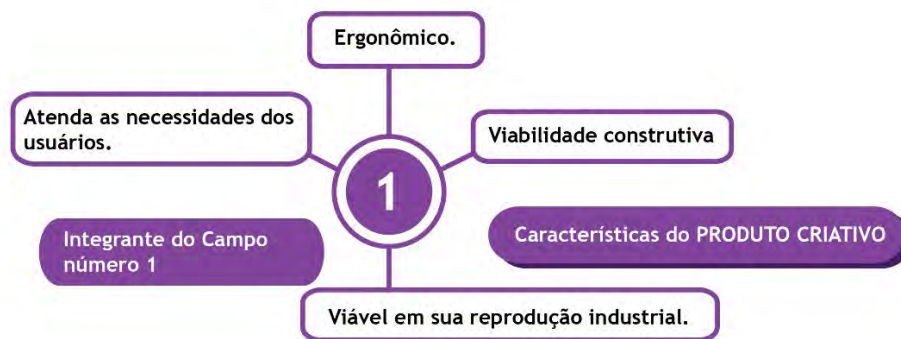


Figura 4 - Fatores expoentes do produto criativo segundo o integrante do Campo número 1.

INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 2

O integrante do Campo número 2 tem graduação em jornalismo pela Escola de Comunicação de Artes da USP (ECA-USP), em 1973, e seu primeiro contato com o *design* aconteceu um ano antes quando trabalhava para o jornal O Estado de São Paulo, quando fez uma reportagem sobre mobiliário urbano que, nesta época, já dava sinais de crescimento em cidades como Curitiba no Paraná.

O integrante tem ampla atuação no cenário do *design* brasileiro e hoje atua em três frentes: Os textos, referentes a livros e imprensa; as exposições, voltadas para gestão cultural; e as palestras e aulas que costuma dar por todo o país e também no exterior.

Quando perguntado sobre a questão do que torna um produto criativo, ele destaca que, antes de mais nada, o indivíduo criativo deve estar atento às novas possibilidades que surgem como técnicas

e materiais, inclusive estar atento a tudo que o rodeia, que esteja em seu entorno e, assim, possa dar uma resposta original a algum problema e justifica o seu raciocínio: “a gente pode encontrar esse raciocínio, tanto num projeto de um *designer* famoso, formado e tudo quanto, por exemplo, em uma bancada de trabalho que um camelô projeta pra vender seus objetos na rua”.

O integrante do Campo número 2 quis mostrar o quanto o brasileiro é criativo diante das adversidades e consegue resolver problemas. Ele complementa o raciocínio citando um termo abordado e trabalhado muitas vezes por Aloísio Magalhães, quando ele complementa a palavra criatividade pela “inventividade” que se resume a objetos que resultam de uma extrema funcionalidade produzidos de maneira a atender a determinadas demandas de pessoas que buscam resolver aquele problema, ou seja, ver o *design* como uma resposta a um determinado problema.

Quanto aos critérios que comumente são utilizados para se julgar um produto criativo, percebe-se que houve grandes mudanças entre as avaliações dos produtos da década de 80 para com os da década de 90, isto porque, nos anos oitenta, priorizava-se, comenta o integrante do Campo número 2, mais os aspectos inovadores e funcionais. Havia um certo “pudor” em se tentar analisar a peça pela estética. A partir dos anos noventa, um novo critério foi levado em consideração na avaliação do produto que consistia na questão da sustentabilidade, um ponto de constantes debates, aprofundamentos e análises de forma a expandir mais o repertório sobre esse tema. Hoje, esse critério é fundamental nos processos de avaliação dos produtos, sem falar nos já relacionados acima e complementados nos dias de hoje por mais dois pontos muito importantes que são a estética e o apelo emocional. O integrante alerta quanto ao conjunto de atributos em um produto: “[...] eu acredito também que mais importante do que cada critério isoladamente, o que conta numa avaliação é a soma de todos eles. Então não adianta você ter... ser um objeto super sustentável e com nada de inovação por exemplo ou anti funcional¹⁰...”.

Quanto ao perfil dos componentes de uma banca avaliadora, o

.....
10 Entrevista com o autor.

integrante defende a ideia de um conjunto que pode ser nominado como um júri de cunho amplamente democrático. Ele sugere um corpo de indivíduos com formações e campos bem heterogêneos em que cada um desses componentes tenha olhares à peça avaliada de forma bem particular, que atendam às suas expertises. Esses participantes seriam compostos por *designers* da área de mobília, representantes da sociedade civil que usam, consomem e analisam o *design*. O integrante explica: “...o *design* quer estar no dia a dia das pessoas comuns, não das pessoas especiais, das pessoas que tenham formação, de todo mundo. Por isso que esse representante do público, digamos assim, é muito importante. Nesse caso se incluem as pessoas que analisam o *design*, os historiadores de *design*, os curadores, os jornalistas da área”.

Ele lembra de mais um eixo que poderia ser importante na composição deste grupo no processo de avaliação do produto. Trata-se daquele *designer* que projeta e uma determinada comunidade de artesãos que produzem por poderem colaborar na questão dos detalhes de fabricação e técnicas de produção.

Com a difícil tarefa de analisar o cenário

atual do *design* autoral e elencar os *designers* de que mais gosta, o integrante deixa claro que não existe para ele essa ideia de “os melhores”, mas sim aqueles profissionais que mais admira pela sua trajetória. Diante de tantos *designers* que aprecia, ele cita alguns como Cláudia Moreira Salles, por sua linguagem concisa ao móvel; Gerson Oliveira e Luciana Martins da ,Ovo pela vasta utilização de materiais nos produtos, além de uma linguagem clara e coerente dada às peças; também cita Carlos Motta por sua rica trajetória e utilização consciente da matéria prima. Outros *designers* que ele aponta é Jader Almeida pela sua facilidade em conjugar o *design* autoral com a produção em série; a Marcenaria Baraúna pela instigante visão arquitetônica dada ao móvel; e outros profissionais como a Lattoog design, Lia Siqueira, Rodrigo Calixto e os profissionais da O Ebanista do Rio de Janeiro que trabalham com uma gama de cores de madeira brasileira e desenvolvem um tipo de mobília que chega a beirar a arte. O integrante do Campo número 2 também lembra de Jaqueline Terpins pelo seu trabalho com vidro e utilização de outros materiais como o corian, que dá muita plasticidade à peça

Figura 5 - Fatores expoentes do profissional do Campo segundo o integrante do Campo número 2.

e, por último, cita Sérgio Matos, por sua linguagem regional incorporada ao móvel.

Figura 6 - Fatores expoentes do produto criativo segundo o integrante do Campo número 2.



INTEGRANTE DO CAMPO NÚMERO 3

Este integrante é proprietário de uma loja localizada em Recife que, além de vender peças de mobília de *design* assinado, também oferece outras possibilidades de produtos como objetos de decoração, luminárias, entre outros.

No que se refere ao processo de escolha das peças que compõem o acervo da loja, este se divide claramente em duas partes distintas: a primeira por intermédio da tecnologia e o segundo por participação em eventos nacionais e internacionais. Sobre a busca de produtos potencialmente comercializáveis pela loja, o integrante

do Campo número 3, que é o sócio proprietário do estabelecimento, explica que no intuito de poder conhecer melhor o perfil de seu consumidor e como ele vive, é feita uma grande pesquisa pela internet na intenção de poder rastrear e identificar novidades e tendências nas áreas de decoração, mobiliário, artes plásticas, artes visuais tanto no âmbito nacional como também no internacional. Dentro dessa análise aprofundada, o integrante do Campo número 3 e sua equipe conseguem filtrar dados essenciais como produtos mais clicados, os mais abandonados no carrinho, combinações mais recorrentes feitas pelo usuário, cores, fotos mais curtidas e assim, diante dessa gama de informações coletadas e filtradas, pode-se traçar uma estratégia de compra e aquisição desses produtos para a loja, levando a estética em consideração, mas não esquecendo da necessidade do cliente pesquisado que poderá adquirir o produto tanto pela loja física como também pelo seu site.

Sobre os critérios de seleção, apesar de figurarem no fator Campo, as estratégias e aspectos definidores de se validar um produto difere dos profissionais que contemplam esse núcleo responsáveis pela

legitimação da peça. No caso em questão, a loja faz uma espécie de filtragem daquilo que já faz parte do domínio, ou seja, as peças já estão valoradas pela audiência e passarão mais uma vez por um processo de seleção em que aspectos definidores serão relevados em consideração como qualidade, proposta estética, conforto, procedência da madeira e insumos, tintas utilizadas, entre outros, para enfim, as peças selecionadas serem adquiridas pela loja.

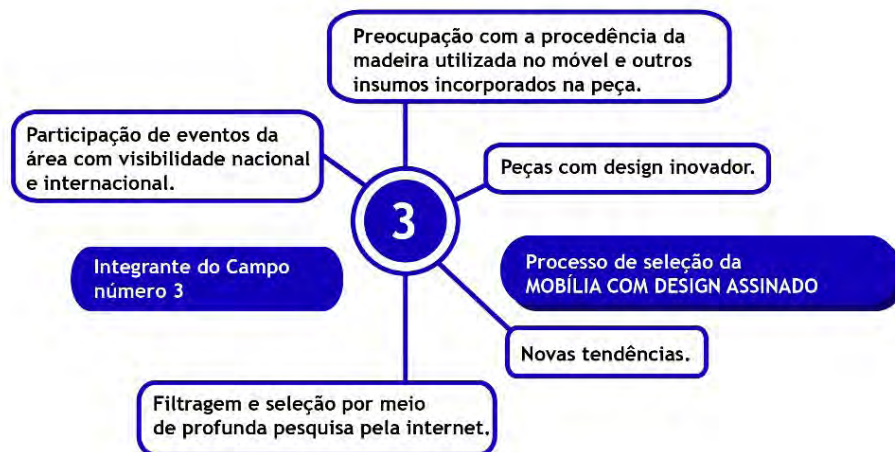
A utilização da tecnologia como aliada no processo de venda de produtos é reconhecidamente eficiente e versátil. Um ponto que deve ser levado em consideração consiste no estoque físico da loja, na maioria das vezes inexistente ou muito pequeno para guardar uma elevada quantidade de Sku's. Este termo é dado quando o mesmo produto sofre variações de cor. Caso o produto tenha cinco opções de cor, este terá cinco Sku's e, por isso, a utilização de um site como suporte de venda dá certa flexibilidade, necessitando apenas de uma peça por produto em loja.

No momento, a loja trabalha com aproximadamente cem *designers* de mobília assinada e, aproximadamente, seis mil Sku's.

Figura 7 - Fatores expoentes do consumidor segundo o integrante do Campo número 3.

Nas Figuras 6 e 7 serão apresentadas características importantes por parte do perfil do consumidor (Figura 6) e características relevantes do móvel com *design* assinado (Figura 7).

Figura 8 - Fatores expoentes do processo de seleção da mobília com *design* assinado segundo o integrante do Campo número 3.



CONCLUSÃO

O Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi consegue buscar e entender que artifícios utilizados pelo Campo foram suficientes para legitimar aquela ideia ou produto criativo. Dessa forma, o modelo de perspectivas de sistemas atende a essa premissa indo ao encontro do indivíduo criador e dos responsáveis pela audiência, com objetivos de legitimação e incorporação deste produto criativo na cultura.

Com base no Modelo de Mihaly, é possível que o projetista (indivíduo criativo), consciente do problema a ser solucionado, consiga acessar áreas do Campo e do Domínio de forma a conseguir maiores e melhores informações no que se refere aos propósitos daquele projeto ou problema em que ele está inserido. Ao acessar o Campo, o *designer* conseguirá compreender quais critérios de validação os juízes tomam como referência e que normas são tomadas para que as novas ideias produzidas (produtos) sejam legitimadas e incorporadas ao Domínio. Da mesma forma, a partir do momento em que o *designer* entende as diretrizes tomadas pelos integrantes do Campo, acredita-se que o processo de *design* se torna mais fácil, pois ele terá maior segurança em acessar e aprofundar elementos de Domínio enriquecendo e incrementando dessa forma seus conhecimentos, oferecendo uma maior amplitude em elementos de erudição com vistas de viabilização e sucesso.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice Soriano de; FLEITH, Denise de Souza, **Criatividade: múltiplas perspectivas**. Brasília: Ed. UnB, 2009.

AMABILE, Teresa M. **What Does a Theory of Creativity Require?**, Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Psychological Inquiry, 1993, Vol.4, No.2, 179-237.

BODEN, Margareth A. **Dimensões da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BORGES, A. **Claudia Moreira Salles: Designer**. São Paulo: Ed. BEI, 2005.

BORGES, A. **Móvel brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Aeroplano, FGV Projetos, 2013.

BURDEK, Bernard E. **História, teoria e prática do design de produtos** — Bernard E. Burdek; trad. Freddy Van Camp. – São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

CALS, Soraia. **Sérgio Rodrigues**. Rio de Janeiro: Icatu, 2000.

CANTI, Tilde. **O móvel no Brasil: origens, evolução e características**. Edição abreviada por Fernanda Castro Freire. Rio de Janeiro: Cândido Guinle de Paula Machado, 1980.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi**. New York, Springer, 2014.

- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Does Overinclusiveness Equal Creativity?** Taylor & Francis, Ltd, Vol. 4, No. 3 (1993), pp. 188-189.
- GARDNER, Howard. **Mentes que criam: uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi.** Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- GORDON, William J. J. **Synectics** (New York: Harper and Row, 1961); paperback (Toronto: Collier - Macmillan, 1968).
- GUILFORD, J.P. **Creativity.** University of Southern California, CA, p.444-454, June 1950.
- KAUFMAN, James C.; BEGUETTO, Ronald A. **Beyond big and little: the four C model of creativity.** Review of general psychology (March, 2009).
- KNELLER, George Frederick, **Arte e ciência da criatividade.** São Paulo, IBRASA, 1978.
- LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade.** Porto Alegre, Artmed, 2007.
- MCINTYRE, Phillip; FULTON, Janet; PATON, Elizabeth. **The creative system in action: understanding cultural production and practice.** New York, Palgrave Macmillan, 2016.
- MCINTYRE, Phillip. **Paul McCartney and the Creation of ‘Yesterday’: The Systems Model in Operation.** Cambridge University Press, Vol. 25, No. 2, UK, (May, 2006), pp. 201-219.
- MCINTYRE, Phillip. **Rethinking Creativity Practice in the Light of Mihaly Csikszentmihalyi’s Systems Model of Creativity.** 3rd Global Conference on Creative Engagements – Thinking with Children, Sidney, February. 2007.
- NEVES-PEREIRA, Mônica Souza (org.). **Teorias da Criatividade.** Campinas, SP: Alínea, 2020.
- OSBORN, Alex F. **O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do “Brainstorming”.** São Paulo, IBRASA, 1987.
- OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística.** Campinas, Unicamp, 2013.
- PLUMMER, Gordon S. **Twenty Highlights in Creativity Research, National Art Education Association.** Vol. 35, No. 1 (Jan., 1982), pp. 30-33.
- SIMONTON, D. K. **Varieties of (Scientific) Creativity: A Hierarchical Model of Domain-Specific Disposition, Development, and Achievement.** Perspectives on Psychological Science, Vol. 4, No. 5 (September 2009), pp. 441-452.

SOLOMON, Miriam. **Standpoint and Creativity, Wiley on behalf of Hypatia.** Inc., Vol. 24, No. 4 (Fall, 2009), pp. 226-237.

SUMMERS, Irvin; WHITE, Major David
E. **Creativity Techniques: Toward Improvement of the Decision Process.** The Academy of Management Review, Vol. 1, No. 2 (Apr., 1976), pp. 99-107.

TORRANCE, E. Paul. **Understanding Creativity: Where to start?.** Psychological Inquiry, Vol. 4, No. 3 (1993), pp. 232-234.

WECHSLER, S. M, **Criatividade: descobrindo e encorajando.** Campinas/SP, Editora Psy, 1993.

1. ALIENAÇÃO

A história da arte é a história do progresso da sua autonomia, dizia Theodor Adorno (2008, p. 20). O que uma certa cultura ocidental definiu, avaliou e historiografou como arte talvez possa mesmo ser entendido como algo que evoluiu até alcançar a autonomia. Narrativas hegemônicas costumam inclusive indicar que a “arte” surge nas pinturas rupestres como magia, vai se transformando em arte aplicada, até chegar na “arte pura” da modernidade. Uma arte enfim emancipada, supostamente livre das indesejáveis intromissões da religião, da moral e até da política.

Enquanto construção discursiva tipicamente europeia, essa arte teria consumado sua autonomização depois das chamadas revoluções burguesas. A intensificação da

divisão do trabalho com a industrialização no século XIX demarcava os limites entre as “belas artes”, o artesanato e o *design*, ao passo que as democracias emergentes propiciavam liberdades temáticas e formais até então desconhecidas. Dirigida também às classes médias anônimas urbanizadas, a arte começava então a escapar do antigo mecenato aristocrático e religioso e a circunscrever uma esfera social com mercados, regras e instituições próprias.

Sendo assim, a arte se “autonomiza” à medida em que se distancia de demandas específicas da vida social ordinária, tornando-se, por conseguinte, mais “subjetiva”, mais “experimental”, mais “abstrata”. O abstracionismo pictórico, a propósito, eclodiria no início do século XX como coroamento histórico dessa arte que parecia se livrar não apenas de imposições temáticas e formais particulares mas do seu fundamento clássico – a milenar concepção aristotélica de *mímesis*.

Enaltecido como uma das maiores realizações dessa cultura ocidental, o abstracionismo se desenvolve, contudo, sob o ataque de movimentos culturais antagônicos aos valores da própria modernidade burguesa. A cisão da arte com o cotidiano era vista por estas “vanguardas históricas” como sintoma do fracasso de uma sociedade capitalista instituída precisamente no trabalho “abstrato”. Aquela heroica história de uma arte que progride até alcançar sua emancipação teria que se defrontar com a contra-história de uma decadência, que culminava justamente nesta alienação moderna.

2. TÉCNICA

Alienando-se da alienação generalizada, ou seja, da própria realidade do trabalho alienado, a arte abstrata procurava converter sua própria autoalienação em um programa estético, ético e político – precisamente o de separar-se do mundo da mercadoria, para, assim, poder elaborar e apresentar “formas significativas”, arranjos de linhas e cores capazes de suscitar “emoções estéticas”. Tal esteticismo assumia sua falta de “função social”, afirmando-se, em contrapartida, como o último refúgio para um tipo de experiência proscrito de todo o resto da realidade social.

Já a partir da primeira década do século XX, aquelas vanguardas afastam-se desta orientação “expressionista”, para conceber a arte como “técnica” de estranhamento, com o intuito de reanimar criticamente percepções embotadas pela automatização do dia a dia moderno. Formulado pioneiramente por Viktor Chklovski (1999) na teoria literária, o *estranhamento* consistia na “singularização” de objetos familiares, por meio de violações do uso prosaico da língua. Em vez do beletismo do século anterior ou das tradicionais simbologias para “explicar o desconhecido pelo conhecido”, o escritor deveria “criar uma percepção particular do objeto”, criar uma “visão” e não apenas um “reconhecimento”.

Nas artes visuais, em particular, esta concepção vai se manifestar rigorosamente na produção daqueles movimentos críticos ao “expressionismo” pictórico. O deslocamento de objetos comuns dos seus contextos usuais, efetuado por Marcel Duchamp com o *readymade*, é a síntese acabada dessa técnica de estranhamento. Aquilo que a rotina obliterava reaparece *singularmente* em espaços expositivos, provocando choque e inquietação.

O observador iria também enfrentar impasses semânticos diante das “montagens” de elementos pré-fabricados derivadas do procedimento duchampiano, uma vez que as partes do artefato não guardavam relações orgânicas entre si nem com o todo. Ao “desautomatizar” a percepção de formas prosaicas, a nova *técnica* das artes plásticas acarretava uma incerteza intelectual próxima da sensação do “estranho”, como formulada por Sigmund Freud (2010) justamente naqueles anos. O processo de *singularização* poderia, assim, ser compreendido como o movimento de algo familiar que deveria permanecer oculto pelo hábito, mas, apareceu.

3. REGIME

Os *readymades* e as montagens identificavam uma tendência estética que costumava vislumbrar em certo abstracionismo pictórico a representação mesma da cultura burguesa. Enquanto este modernismo confiava na expressividade de obras únicas para emocionar o público à maneira da música, aquele niilismo Dada expunha os detritos industriais de civilizações imperialistas, provocadoras de guerras mundiais. Se tal modernismo convidava o espectador a uma solitária e longa apreciação de complexas composições em “equilíbrio dinâmico”, a “vanguarda negativa”, por contraste, zombava deste burguês abastecido dos elevados princípios de qualidade estética, originalidade e autoria.

Parte desta “antiarte” foi, contudo, ironicamente assimilada, até se converter no próprio paradigma da chamada “arte contemporânea”. O Dada vai ressurgir nos anos 1950 numa vasta produção “neodadaísta”, que explorava não só o *readymade* propriamente dito, mas tecnologias, mídias, materiais, linguagens e processos até então exteriores ao mundo da arte. Instalações, videoarte, arte pop e arte conceitual constituíram algumas das novidades que abalariam o secular “duplo” da pintura e da escultura, com base em procedimentos de *estranhamento* cada vez mais institucionalizados e previsíveis.

Se, por um lado, a arte consolida um subsistema relativamente autônomo, propício

ao experimentalismo e às *singularizações*, por outro, tende a codificar suas experiências criativas e estéticas. Fundado em espaços “neutralizados” para espectadores anônimos de artefatos sem finalidade, o “regime estético” vai caracterizar o próprio modo de organização e funcionamento da arte moderna e contemporânea. Um regime cuja relevância residiria, segundo Jacques Rancière (2012), precisamente na “eficácia de uma desconexão” entre os objetos e seus efeitos práticos, presumivelmente capaz de promover “dissensos” nos regimes sensoriais estabelecidos.

O “regime estético” resgata, então, aquele contraditório programa político da “arte autônoma” do início do século XX, quando a *autonomia* constituía o próprio dispositivo para a “redefinição das coordenadas do visível, do dizível e do factível”. Uma política da arte que parece, todavia, se restringir às esferas do “visível” e do “dizível”, já que se mantém, a priori, distante dos *regimes*, dos saberes e dos efeitos inerentes às práticas. No “regime estético” redefine-se coordenadas sensoriais, *singulariza-se* objetos, reanima-se percepções e questiona-se realidades sociais, desde que se preserve as cisões e hierarquias do *status quo*, evidenciadas por dicotomias como artista/público, produção/recepção, trabalho/lazer, sujeito/objeto.

4. PRÁXIS

A concretização de processos de *singularização* de objetos surge acompanhada da crítica ao próprio caráter objetual da arte. Enquanto o *readymade* se mostrava como uma das mais decisivas operações da sua história, outras “manifestações” Dada pretendiam dissolver a arte na vida cotidiana. Mais significativo e urgente do que *singularizações* de objetos era a *singularização* da “práxis vital”. Tratava-se de realizar uma estética incorporada em gestos, comportamentos e personalidades “espontâneas” e “intensas”, que por vezes até poderia ser formalizada em declamações, manifestos e explorações do espaço público.

Ainda nos anos 1920, os primeiros surrealistas, inspirados pelas recentes conquistas da psicanálise e do socialismo soviético, procuravam sistematizar o furor Dada, conferindo especial importância à conjugação da estética com a política. A desobediência às leis da lógica e da moral por meio do “automatismo psíquico” – exercitado ora em escritos e desenhos ora em deambulações urbanas – fundamentava este movimento que se propunha a “reencantar o mundo” por meio da abolição de uma racionalidade instrumental que interditava as “iluminações profanas”. Afirmar a “onipotência do desejo” tendo em vista o “maravilhoso” no próprio cotidiano constituía uma práxis que acabaria por levar à tão ansiada revolução.

Mesmo comprometidas com processos de reintegração da arte com a vida ordinária e em franca oposição à celebrada arte autônoma modernista, estas vanguardas raramente abandonaram as posições objetuais. Quanto a esta aparente contradição, Guy Debord (1997, p. 125) vai declarar que “o dadaísmo quis suprimir a arte sem realizá-la; o surrealismo quis realizar a arte sem suprimi-la”, apontando, assim, um dos maiores desafios a serem enfrentados pelas neovanguardas do pós-guerra: a própria “superação da arte”.

Se aquelas experiências pioneiras frequentemente desdobraram-se, décadas depois, em neodadaísmos domesticados por galerias de arte ou em surrealismos estereotipados mediante inofensivas imagens oníricas, por outro lado, não deixaram de sedimentar uma tradição político-cultural cada vez mais avessa à institucionalização da arte. Em meados do século XX, muitos artistas desta linhagem

vão inclusive se reconhecer como um tipo de revolucionário, na medida em que recusavam tanto o trabalho alienado quanto a produção de arte como mercadoria.

5. INSURREIÇÃO

O campo da arte também não deixou de assimilar a desmaterialização do trabalho artístico e a consagrar muitos “artistas sem obra”. *Happenings*, performances e ações urbanas alcançaram grande prestígio cultural já nos anos 1960. Artistas como Allan Kaprow e Marcel Broodthaers e movimentos como o *Fluxus* e a *Crítica Institucional*, mesmo questionadores de toda arte *separada*, objetualizada e institucionalizada, mantinham posições ambíguas quanto à sua *superação*. Reprovavam, subvertiam e escapavam das convenções formais, dos rituais e espaços especializados, sem deixar, todavia, de situar suas práticas e discursos exatamente neste campo social que se expandia e se autocriticava tanto quanto controlava e protegia suas fronteiras e seus acessos.

Embora ambíguas e intrinsecamente dependentes de instituições que lhes asseguravam visibilidade e a própria inteligibilidade, tais tendências incrementaram aquela tradição vanguardista fundada menos na singularização de objetos do que dos próprios momentos vividos. Uma tradição que, nos seus experimentos mais radicais, dedica-se tão somente à construção de “situações”, enquanto descontinuidades no tecido espaciotemporal reificado das sociedades capitalistas. Artistas que por vezes

abandonam a “arte” para se lançar em aventuras existenciais e políticas que desafiam inclusive as categorias ofertadas pelo mercado cultural.

Trata-se, nestes casos, de projetos e manifestações de modos de vida que usualmente têm de lidar com o dramático dilema entre submeter-se ao trabalho alienado ou arriscar-se à privação e à marginalidade. Aquele “nunca trabalhe” de *Maio de 68* persistindo aqui como uma das divisas revolucionárias por excelência, na medida em que atinge o cerne do sistema vigente de exploração e alienação, ao mesmo tempo que postula, negativamente, uma outra existência, dedicada à sua própria “transformação em uma qualidade passional superior”.

“Arte”, aqui e agora, como prática – e modelo de prática – desalienada, como conjunto de conhecimentos, técnicas e posturas na construção de “utopias localizadas” e de experiências inevitavelmente desviantes, porque orientadas sempre pelo princípio de reduzir ao máximo “os momentos nulos” da vida cotidiana. Espaços, tempos e comportamentos desalienados que exigem, para ser efetivados, comunidades tão poéticas quanto *beligerantes*, porque dispostas a fazer coincidir sua autorrealização com a própria insurreição, e a demonstrar, desta forma, que a contínua, expansiva e contagiante *singularização* dos momentos vividos pode hoje se constituir na própria revolução em curso.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.. **Teoria estética.**

Lisboa: Edições 70, 2008.

CHKLOVSKI, Viktor. A arte como processo. In:

TODOROV, Tzvetan. **Teoria da Literatura - I.**

Lisboa: Edições 70, 1999. p. 73-95.

DEBORD, Guy, **A sociedade do espetáculo.**

Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil:** (“O homem dos lobos”): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p.328-376.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

INTRODUÇÃO

Até o surgimento da moda como sistema, o vestuário não delimitava território segundo o sexo. Foi só no final da idade média que a vestimenta sofreu uma transformação que instituiu uma diferença muito marcada entre os trajes masculinos e femininos. De acordo com Lipovetsky (2009), essa mudança drástica lançou as bases da indumentária moderna, padronizou as silhuetas e forjou uma ideia que foi difundida por toda Europa e, depois, pelo mundo ocidental: um sistema aberto para as mulheres (saia, vestido) e um sistema fechado para os homens (as calças). Esse padrão foi mantido de geração em geração e a moda, em suas diferentes manifestações, exerceu um papel fundamental na criação e propagação de discursos e representações que ajudaram a legitimar e perpetuar essa diferença na estética dos sexos.

Ao mesmo tempo que a moda passa por diferentes formas de expressão e está em constante mudança, podemos apontar, também, seu caminhar junto à política, ocupando um lugar indiscutível no ativismo social de todos os tempos. Muitas vezes como inspiração, outras tantas em parceria muito próxima, a moda e a arte, por meio de suas diferentes linguagens, possibilitam questionar padrões, quebrar paradigmas e olhar a realidade sob novos ângulos. Alguns artistas/*designers* fazem de suas obras um discurso fomentador do desenvolvimento social, imprimindo na sua arte uma expressão de resistência e transgressão.

É o caso de alguns artistas do século XX. Segundo Garza (2015), no século passado a arte tradicional se transforma, dando lugar à diversidade de explorações empreendidas pelas vanguardas artísticas. Ganha força a arte performática, acontecimento que apresenta o artista em ação, usando o corpo diante do público e, com o intuito de esquecer o passado e misturar arte com vida cotidiana, alguns artistas centraram suas atenções na vestimenta.

O objetivo do presente artigo é fazer um breve comparativo entre dois acontecimentos singulares da história da arte e da moda, que colocaram a vestimenta como foco principal das suas obras e deram à saia o papel mais importante nas suas apresentações: o icônico *new look* de Christian Dior, com sua famosa saia *corolle*, e o polêmico *new look* de Flávio de Carvalho, com sua irreverente e revolucionária saia curta. Ditas expressões compartilhavam o nome, mas diferiam em intenção. Enquanto a primeira procurava resgatar a feminilidade das mulheres perdida nos anos de guerra, a segunda procurava conceber um tipo de roupa masculina mais adequado ao clima de um país tropical. A proposta deste artigo é acompanhar, por meio dessas manifestações artísticas, a trajetória de uma peça de vestuário, a saia, que com o passar dos séculos tem se transformado e reinventado de maneira considerável e, quando é constituída dentro do pronunciamento artístico, tem o poder de ressignificar alguns códigos. Com esta breve reflexão, procura-se um maior entendimento sobre o papel da roupa na sociedade e sua capacidade de mudar os caminhos tradicionais, confundir categorias, provocar a moral e quebrar alguns preconceitos.

NEW LOOK(S)

Ao longo do século XIX, a moda instalou-se por completo no mundo ocidental. De acordo com Lipovetsky (2009), a burguesia ascendeu ao poder e passou a impor na sociedade seus padrões de gosto e de comportamento, fazendo surgir uma costura de alto padrão estético e de acabamento impecável, para atender às exigências de uma classe sofisticada e de gosto refinado. Iniciou-se então uma nova fase na moda denominada de “Alta-Costura”, a qual pretendia fazer moda da mesma forma que se faz arte, de forma exclusiva, autoral e com liberdade criativa.

Mesmo que a costura não seja formalmente considerada uma arte, alguns estilistas têm sua genialidade reconhecida como artistas, como no caso de Christian Dior, figura aclamada quase consensual e mundialmente como uma espécie de realeza da moda.

Dior foi o estilista mais cultuado e admirado no mundo. Seu nome sempre foi associado a elegância e sofisticação. Em 1947, inaugurou sua maison na França, lançando uma icônica coleção que chamou de: *Ligne Corolle*, mesma que passaria a formar parte importante de todos os futuros livros de *design* e história da moda. Com a coleção, o estilista propunha uma renovação da silhueta feminina após os tempos difíceis da segunda guerra mundial, quando foram impostas severas restrições para o uso de materiais empregados na produção do vestuário, eliminando exageros e simplificando a vestimenta feminina. A ideia da

coleção era devolver às mulheres da época a imagem de sonho que tinham perdido nos anos anteriores. Sobre o estilo proposto por Dior, Quintino comenta:

O estilo idealizado por Dior cumpria o destino da moda em fazer retornos ao passado, como sistema caracterizado por alterações cíclicas nos modos de construção da imagem externa do indivíduo, e retomava a silhueta usada em meados do século XIX, em que, vendo-se de baixo para cima, a arquitetura da figura feminina iniciava com uma saia elevada convergindo para a cintura mínima, a sustentar seios ogivais. A novidade, ou a renovação de um velho estilo, enfrentou polêmicas, como campanhas contra o seu uso, mas encantou – e vestiu! – mulheres do mundo inteiro ao longo dos dez anos seguintes à sua re(invenção), sendo mais duradouro do que o próprio Christian Dior poderia imaginar. (QUINTINO, 2015, P.13,14)

Logo depois, a *Ligne Corolle* foi rebatizada pela editora de moda norte-americana Carmel Snow, que depois de assistir o primeiro desfile do estilista, exclamou: “*wow, this is a new look!*”. O visual passou a ser reconhecido pelas revistas e livros de história da moda como: o *New Look* de Christian Dior (Figura 1).

A importância da peça para os arquivos da moda é enorme, o *New Look* com sua magnífica saia *corolle* é considerado como a primeira moda a atingir todos os continentes. O visual foi acolhido e super elogiado pela crítica da moda. No entanto, a extravagância do produto gerou muita polêmica, primeiro pelo custo da peça, pois cada saia usava entre 10 e 25 metros de tecido, demasiado para uma época marcada pela recessão econômica da pós-guerra, e depois por ser qualificado por alguns como uma tentativa de limitar e coibir a liberdade feminina.

Segundo Quintino, sua adoção por mulheres dos quatro cantos do planeta enfatizou a separação entre os sexos:

propiciada pelo apelo erótico das curvas arquitetadas nas dobras e franzidos dos panos, enchidos e armados com a intenção

de criar volumes para a edificação de uma forma feminina semelhante à ampulheta, ou, como se disse no Brasil, o corpo-violão. (QUINTINO, 2015, P.14)

Para o autor, o *new look* e sua saia contribuíram para a construção de uma imagem feminina associada à maternidade, imagem bem comum na publicidade da época que apresentava a mulher como mãe, esposa, filha e amiga: a rainha e dona absoluta do lar.

Para alguns historiadores (QUINTINO, 2015), Christian Dior queria que as mulheres voltassem para casa e abandonassem o trabalho remunerado que tinham realizado durante a guerra e a vestimenta por ele projetada pedia precisamente isso, já que ficava quase impossível para a mulher desempenhar qualquer atividade usando o figurino. Após décadas de guerra, racionamento, mortes e tristeza, a moda celebrava a volta da mulher para a casa.

Apesar da polêmica envolvida em torno do lançamento, Christian Dior conseguiu reinventar a moda feminina dos anos 1950 e dar brilho à figura desgastada das mulheres da época. O *new look* passou a ser reconhecido como uma das peças mais icônicas da história da moda.



Alguns anos depois de Christian Dior ter encantado as mulheres dos cinco continentes e ter-lhes devolvido a feminidade por meio do vestuário com o afamado *new look*, uma performance elaborada por um artista brasileiro intitulada “experiência n.3”, também chamou a atenção do mundo.

Flávio Resende de Carvalho foi um dos nomes mais respeitados da geração modernista brasileira. Viveu grande parte de sua vida em São Paulo, onde realizou a maioria de suas produções e ações culturais. Foi pintor, desenhista, arquiteto, cenógrafo, decorador, escritor, teatrólogo, engenheiro entre outros rótulos. Em sua versatilidade de atuações, Flávio de Carvalho se colocava como um agitador que desmembrava e propunha remodelações na cultura que o inseria.

Além de surpreender com a multidisciplinaridade e o caráter diverso de suas atividades artísticas, o intelectual brasileiro fez história com suas controversas intervenções

Figura 1 - *New Look*
Dior, Fonte: <http://modahistorica.blogspot.com/2013/05/1947-o-new-look-dior.html>

públicas. Segundo Mattar (1999), Carvalho, incentivado pela preocupação com a dimensão humana do mundo, procurou, por meio das suas performances, desenvolver projetos provocativos e irreverentes para promover reflexões sociais.

No dia 18 de outubro de 1956, na cidade de São Paulo, o artista desfilou pelas principais ruas da capital paulistana com um traje aberrante para a época (figura 2), que foi chamado pela imprensa de “traje do homem do futuro”, o conjunto era formado por um blusão e minissaia masculina. Para Ferreira (2019), o que torna o traje ainda mais significativo é o ato do artista projetar a saia acima dos joelhos. Esta ação de vestir saia curta em 1956 antecipa o movimento de emancipação feminina simbolizado pela criação da minissaia pela estilista inglesa Mary Quant na década de 1960. Lotufo descreve assim a controversa e criticada marcha de Flávio de Carvalho:

saiu de seu ateliê no nº. 297 da Rua Barão de Itapetininga, percorreu as ruas centrais da cidade de São Paulo chegando até o saguão da sede do jornal Diários Associados, vestindo blusa amarela de mangas curtas, saia verde de comprimento acima dos joelhos, meias de rede, sandálias de couro e um pequeno chapéu de náilon branco transparente. (LOTUFO, 2009, P.8)

Mas, o polêmico passeio não foi coisa improvisada. Acontece depois de muitos estudos e reflexão por parte do autor. Segundo Lotufo (2009), a trajetória criativa, que culminou na Experiência nº. 3, está presente nos 39 artigos escritos por ele, analisando as mudanças dos trajes femininos e masculinos no decorrer do tempo, e publicados pelo jornal Diário de São Paulo.

Em algumas dessas publicações, o artista Flávio de Carvalho (2010), criticando a vestimenta adotada pelo povo brasileiro, escreveu que a moda masculina da época era sobrevivência da calça, colete e casaco do século XVII e possuía ainda as cores sombrias e escuras imposta à burguesia pela nobreza como condição depreciativa. Assim, inconformado por essa situação, ele apresenta seu *new look*, propondo uma nova forma de vestir para o homem que mora nos trópicos.

Figura 2 - *New look*,
Flávio de Carvalho.
Fonte: [https://
artebrasil.com.br/
arte/flavio-de-carvalho-
uma-experimentacao-
permanente](https://artebrasil.com.br/arte/flavio-de-carvalho-uma-experimentacao-permanente).

De acordo com Ferreira (2019), o artista teve sempre a coragem de se portar como um iconoclasta que quebra mitos de uma tradição colonizadora, tida por ele como ultrapassada. Ele rejeitava a vestimenta herdada pelos europeus, alegando não fazer sentido nenhum em um país tropical com um clima quente e úmido como o Brasil. Na opinião dele, o típico traje masculino não estaria de acordo com os conhecimentos do homem contemporâneo e com seu desenvolvimento cerebral. A sua proposta (o *new look*), levava em consideração a ventilação do corpo e possibilitava a evaporação do suor com maior rapidez.

Para Chiarelli (1999), a Experiência nº 3 pode ser vista como uma manifestação narcisista, porém com uma preocupação relacionada à liberdade do homem contemporâneo, numa sociedade que tendia a subjugar-lo ao fluxo implacável do capital, perceptível no contexto urbano de uma cidade como São Paulo.



Não é à toa que Flávio de Carvalho intitulou sua criação de “*new look*”, a mesma designação da proposta de silhueta feminina, apresentada por Christian Dior alguns anos antes, que tinha como peça principal a famosa saia *Corolle*. Para Lotufo (2009), o artista se apropriou, ironicamente, de um termo estrangeiro para enfatizar seu descontento com uma maneira de vestir importada de outras culturas e não apropriadas para o clima tropical.

Com o termo *new look*, Carvalho também desafia o emblema da masculinidade hegemônica nas sociedades ocidentais, questionando as convenções do vestir masculino e feminino e as normas da indústria da moda impostas pela capital francesa com pretensões de adoção universal.

Segundo Garza (2015), a minissaia utilizada por ele deixava ao descoberto as pernas masculinas, que tinham permanecido escondidas atrás das calças durante décadas. O seu corpo feminilizado e exposto como um objeto de desejo invertia os papéis dos sexos e as políticas do olhar tradicional, em que os homens têm um papel ativo que olha e as mulheres um papel passivo que recebe os olhares.

A proposta de vestimenta de Flávio de Carvalho, com sua polêmica minissaia, não era apenas uma supérflua criação de moda, pois não era essa sua intenção, mas muito mais um questionamento de cunho antropológico e social. Com sua visão da saia como uma peça confortável e adequada para o contexto brasileiro, entregava a ela uma acepção livre de gênero, tirando dela seu significado histórico.

Foi por meio da moda, especificamente do *new look*, que Carvalho sintetizou e externou todo o conhecimento adquirido ao longo de sua carreira artística, apresentando por meio da saia sua ideia de um ser humano livre de tabus do passado e consciente em sua evolução social.

A minissaia do “traje do homem do futuro” não só era adequada para o clima brasileiro, mas representava um modelo antecipador de acontecimentos que contribuiriam ao nivelamento social entre os sexos. Para Moreschi (2020), o artista decodifica e codifica nas roupas profecias sobre o destino histórico. A roupa utilizada na experiência n.3 estaria tentando contar à sociedade da década de 1950 que, num futuro próximo, haveria uma sociedade um pouco mais justa, moderna e equilibrada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No final dos anos 40, depois de uma época marcada pelo pragmatismo e a escassez econômica, a saia volta com todo seu esplendor. Deixando para trás os escuros tempos passados, o *New Look* de Christian Dior devolve ao guarda-roupa das mulheres todo o glamour, o luxo e a beleza que a guerra havia roubado. A famosa saia *Corolle*, que destacava e expandia a silhueta feminina, atravessou toda a década de 1950 e se manteve como base para a maioria das criações desse período, contribuindo, assim, para a construção de uma identidade de gênero que associava o sexo feminino com o lar.

Exatamente nove anos após o lançamento da coleção “*Corolle*”, Flávio de Carvalho, caminha pelas ruas paulistanas com seu *new look*, composto por uma minissaia e caracterizado por ter, segundo o artista, um *design* funcional e adequado para o homem dos trópicos, pois ele afirmava que os modelos importados da Europa não condiziam com o clima brasileiro, por conta do tecido pesado utilizado e pelo corte incômodo.

Embora não haja uma concretude sobre a influência direta da criação de Christian Dior sobre Flávio de Carvalho, há a coincidência do nome “*new look*” e uma proposta contraditória ao conceito apresentado pelo designer francês, na qual pretendia claramente uma nítida diferenciação dos sexos no vestuário. O fato é que, mesmo em contextos diferentes, em sociedades distintas, com diferentes discursos e ideologias, ambos os *designers* souberam imprimir suas convicções por meio da roupa e demonstrar ao mundo como o ato de vestir é uma prática social complexa que carrega inúmeros significados. Por meio da mesma peça de vestuário, a saia, os artistas conseguiram, no caso de Dior reafirmar e no caso de Carvalho questionar, algumas categorias binárias como masculino e feminino.

O legado de ambos é inquestionável, estes artistas fazem parte de uma vanguarda que criou cânones na história da arte e da moda. O *new look*, tanto o francês como o brasileiro, evidencia o grande poder da vestimenta para mudar e questionar dinâmicas e comportamentos sociais.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Flávio de. **A moda e o novo homem**. São Paulo: Azougue, 2010.

CHIARELLI, Tadeu, **Flávio de Carvalho: Questões sobre a arte da ação**. Catálogo da Exposição Flávio de Carvalho – 100 anos de um revolucionário romântico. 1999.

FERREIRA, Paulo de. **Corpo trajado: liberdade em Flávio de Carvalho**. MG: UFU, 2019

GARZA, Claudia de la. **El papel de la falda**. México: UNAM, 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero: a moda e seus destinos na sociedade moderna**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

LOTUFO, Flávio. **O Processo criativo de Flávio de Carvalho ao elaborar sua Experiência nº. 3**. 2009.

MATTAR, Denise. **Flávio de Carvalho: 100 anos de um revolucionário romântico**. Rio de Janeiro: CCBB-RJ, 1999.

MORESCHI, Marcelo. **The second coming of Flávio de Carvalho's Bones**. Campinas: Remate de males, 2020.

QUINTINO, João. **Moda e gênero: o vestuário sexualizado no New Look de Christian Dior (anos 1950)**, Caicó: mneme, 2015.

PREMISSA HISTÓRICA

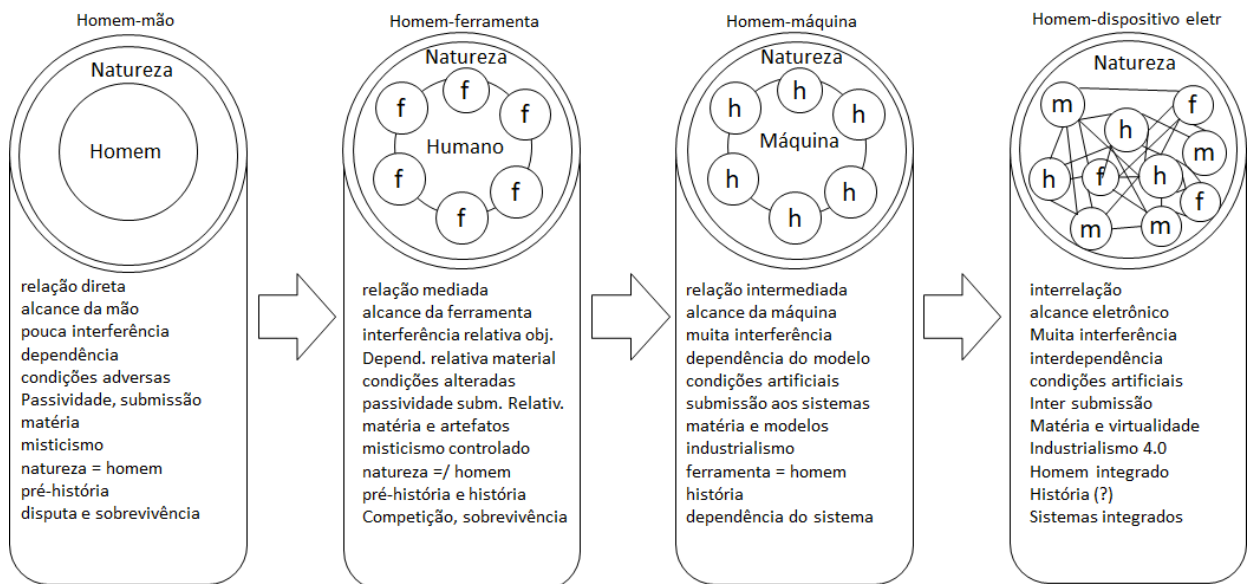
A transição humana, de grupos extrativistas nômades para sociedades produtoras sedentárias, deve-se ao conhecimento empírico acumulado que permitiu o domínio gradativo da natureza. Se antes o meio natural impunha suas condições e aquelas tribos migravam entre ambientes propícios à sobrevivência [como outros grupamentos humanos], o reconhecimento de padrões recorrentes, repetitivos e cíclicos, como as domesticações de vegetais e animais, o cultivo, as culturas, assim como toda uma codificação abstrato-comportamental associada e relativa a elas foi gradativamente mudando o sentido desses deslocamentos. O conhecimento potencializou capacidades por meio de abstrações que permitem planejar o mundo, o futuro.

É evidente que a capacidade de transformar o meio natural de acordo com as necessidades distingue a espécie humana das outras e a torna reconhecida como única que aprende, de modo consciente e abstrato, as leis que regem o universo para assim continuar transformando-o, planejando-o. ‘Aprender’ a matéria, imprimir sobre ela digitais humanas que também permite ao elemento humano ser ‘impresso’, ou ‘aprender’ por meio dela. Ao tomá-la nas mãos, objetivando uma transformação produtiva, o homem abstrai, gerando outras realidades, essas construídas, permeadas por artefatos que podem potencializar suas capacidades e aprimorar a sua maneira de perceber.

A matéria serve, assim, para tornar real, concreto, aquilo que era ideia, imagem mental e passa a ‘preencher’ o que fora abstraído, ‘plasmando’, ‘formando’, isto é, concebendo formas para atender a determinados fins. Por isso, é possível compreender o homem a partir de seus objetos, pois estes refletem sua cultura, suas ideias, seu comportamento.

A natureza, antes soberana, reverenciada e até sacralizada em divindades diversas se torna, então, mais um objeto para o *homo faber*, uma fonte de recursos e de ideias por vezes usada contra ela mesma. Podemos pensar nessa inserção e no papel exercidos pelo homem nessas fases de evolução artificial como segue:

Fonte: Elaborado pelos autores, com base em Flusser: O Mundo Codificado, “A Fábrica”, p. 37).



Dessa maneira, compreende-se que a intermediação por meio de artefatos potencializa a interferência humana e confere autonomia sobre o mundo natural, porém permite que exista um afastamento gradual da natureza e de seus princípios.

A imposição do mundo artificial sobre o natural tem conduzido a métodos e modelos comprovadamente insustentáveis, por reproduzirem a lógica da máquina, da replicação incansável e infinita das linhas de produção, diferente dos ciclos naturais, em que tudo está interligado e inter-relacionado. Por milênios o meio natural sustentou e suportou modelos diversos de civilizações, porém, no último século, um conjunto de fatores socioculturais intensificaram o impacto do comportamento humano sobre o planeta.

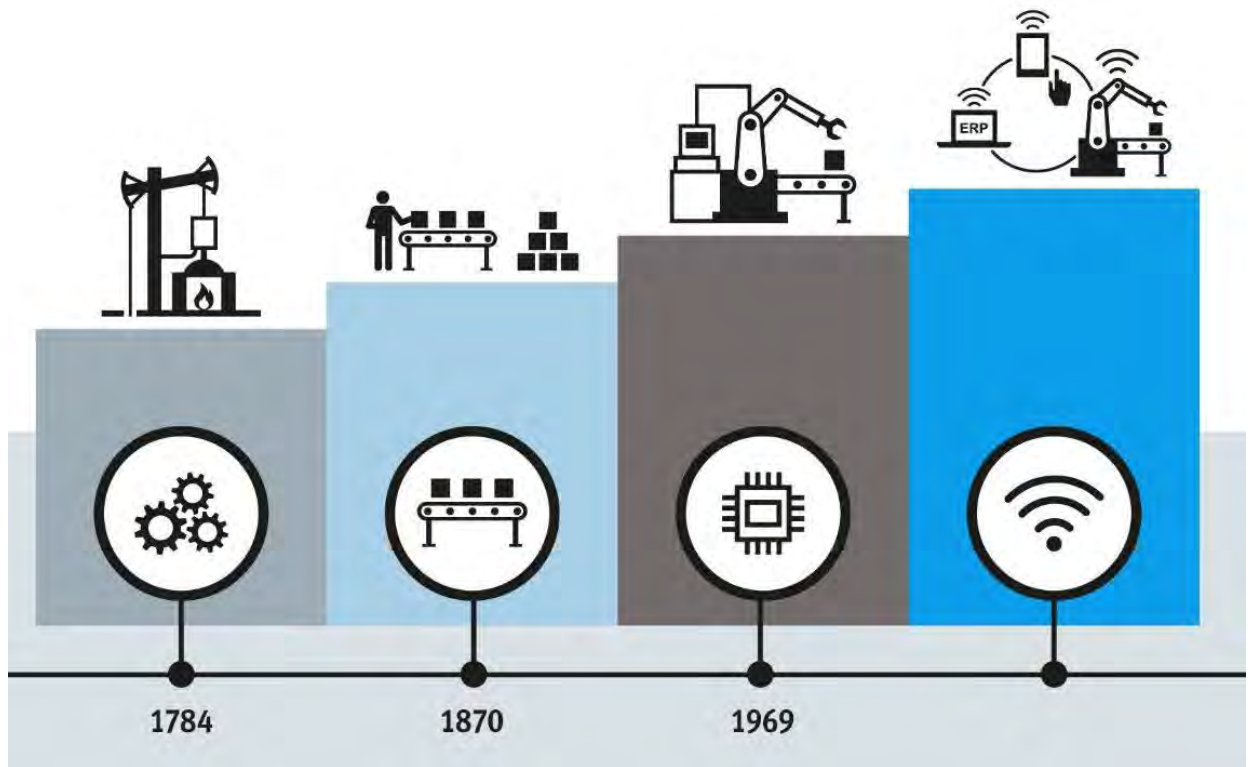
Por milênios, a produção de objetos ficou condicionada à disponibilidade daquelas matérias-primas encontradas com facilidade, uma vez que as tecnologias de obtenção, aplicadas a alguns materiais eram incipientes ou inexistentes e, assim, aqueles mais requintados [ou raros] eram de preço elevado e reservado às classes privilegiadas.

A produção de bens era artesanal, limitada, dependente das habilidades de quem as concebia: o artesão conhecia profundamente os materiais, dominava as técnicas e os planejava do começo ao fim, de modo que o contato com a matéria também o aproximava da realidade do projeto como um todo. Da mesma maneira, o aprendizado era muito próximo: o mestre-artesão recrutava aprendizes que demonstrassem capacidades para o ofício e os preparava durante longos períodos. Vale ressaltar que esta era

uma época de pouca instrução, letramento ou acesso ao conhecimento científico, exceto em alguns setores que exerciam ou serviam ao poder político. As famílias aristocráticas, a nobreza e o clero, que gozavam de algum prestígio [ou podiam pagar por ele] tinham condições de adquirir educação por meio do acompanhamento de professores.

Avanços sociais, científicos e técnicos, em parte proporcionados pelo momento histórico levaram ao desenvolvimento da manufatura, que utilizava uma estrutura próxima à artesanal, mas apresentava divisão de tarefas na produção, já apontando como seria parte da atividade nos processos mecânicos e automatizados no modelo industrial. Assim, a indústria surgiu como consequência de fatores relacionados, presentes na sociedade inglesa: capital acumulado, tecnologias e mão de obra capazes, além de um crescente mercado consumidor.

Os conceitos de expansão, progresso e desenvolvimento que antes justificaram a invasão de terras e a escravidão, também serviram como justificativa para outras imposições, inclusive socioculturais, técnicas e científicas, dos dominantes sobre suas colônias. A substituição da força motriz animal pelo vapor movia de locomotivas a máquinas de tear. Logo, a mecanização multiplicou também a produção de peças, em máquinas que produziam novas máquinas, porém, a indústria evoluiu com mais velocidade a partir do advento da energia elétrica, da automação, informatização e atualmente com a utilização de inteligência artificial, conferindo às máquinas capacidade de tomadas de ‘decisão’ autônomas.



Como visto na figura acima, atualmente, setores da indústria são assistidos pelo sofisticado aparato de inteligência artificial, o que contribui para processos mais precisos, autônomos e massivos. No entanto, as máquinas seguem uma programação definida por seus gestores, aqueles que tomam as decisões e conduzem a produção. Se o modelo atual não for reformulado para processos fundamentalmente sustentáveis, os efeitos da pressão ambiental continuarão e se intensificarão pela capacidade desse maquinário.

INTRODUÇÃO

Ao longo do desenvolvimento dos modelos produtivos, a atividade projetual incorporou e serviu a interesses diversos, expressando as culturas por meio de suas tecnologias e tendências sociocomportamentais. Outras vezes impôs as estéticas [formais] de preferências particulares, ou seja, do poder financeiro e/ou político de quem dominava e impunha as tecnologias, reforçadas pela ubiquidade da replicação mecânica.

Da Indústria 1.0 à Indústria 4.0: Adaptado pelos autores de www.aberdeen.com/opspro-essentials/industry-4-0-industrial-iot-manufacturing-sneak-peek/.

Foi justamente essa capacidade escalável, massificante, antes apreciada como característica desejável, que se tornou motivo de críticas ainda nos primórdios da Indústria e uma das principais causas dos problemas contemporâneos relacionados ao consumo, reafirmadas e somadas a emergências ambientais diversas. Além dos ajustes e questionamentos inerentes, o modelo industrial tem replicado uma percepção distorcida e alienada da natureza a partir da perspectiva de uma abundância infinita, que considera o ambiente natural uma fonte inesgotável de recursos, capaz de superar quaisquer impactos antropogênicos [gerados pela espécie humana]:

Apesar de sermos uma única espécie entre os estimados 10 a 14 milhões de espécies atuais, e de estarmos habitando a Terra muito recentemente, nos últimos séculos estamos alterando profundamente a face de nosso planeta. O desenvolvimento da agricultura e o início da Revolução Industrial levaram a um explosivo crescimento populacional, que hoje atinge 7,3 bilhões de seres humanos. Éramos cerca de 700 milhões em 1750, no início da Revolução Industrial e, somente no século XX, a população humana cresceu de 1,65 para 6 bilhões. Tal crescimento populacional fez pressões importantes sobre os recursos naturais do planeta. A necessidade crescente de fornecimento de alimentos, água, energia e mais recentemente de bens de consumo em geral está transformando a face da Terra. (ARTAXO, 2014)

A ideologia e a lógica expressas na máquina criaram outro tipo de ‘ser’ no ser

humano. As transformações da matéria e do mundo conduziram a novas configurações socioculturais, consequências psíquicas e políticas, demonstradas na educação padronizada, seriada, suficiente para a realidade mecânica automatizada. Gerações inteiras capacitadas e especializadas em operar máquinas sem questionar o modelo. Consequentemente, esse aprendizado limitante também alienou o Homem de seu valor, seu papel e sua responsabilidade no mundo, justificando a sua exploração e a da natureza como ‘preço do progresso’.

Em meados do Século XX, diante da recorrência de efeitos indesejáveis, danosos para a Biosfera e a sobrevivência humana, crises e acidentes diversos, a comunidade científica se debruçou sobre as causas dos desequilíbrios ambientais e promoveu os primeiros encontros voltados a estudar a escalada do impacto antrópico sobre o meio natural.

As pesquisas subsequentes repercutiram na abordagem e na compreensão da atividade projetual: se a indústria produz e reproduz massivamente aquilo que os projetistas idealizam, seria oportuno propor um modo mais responsável de projetar, consciente, cíclico, atento aos limites naturais, integrando as pessoas, os ambientes e todo o sistema vivo de maneira ecológica. Percebe-se que o modo produtivo tem implicações psicológicas, filosóficas e sociais, indicando uma abordagem que também considere tais fatores. Essa perspectiva mostra que o problema não é o modelo ou sua capacidade replicante, mas a utilização das potencialidades industriais sem a devida responsabilidade:

Numa época de produção em massa, quando tudo deve ser planejado e projetado, o design se tornou a ferramenta mais poderosa com a qual o homem molda suas ferramentas e ambientes (e, por extensão, a sociedade e ele mesmo). Isso exige alta responsabilidade social e moral do designer. (PAPANEK, 2006)

O Design corresponde assim, conceitualmente, a sistemas envolvidos na produção artificial [de artefatos], que deveriam incluir, na experiência produtiva, fatores que antecedem e sucedem a fabricação. Os métodos de *design*, antes semelhantes aos das ciências exatas, lineares e sequenciais, evoluíram para percepções complexas, cíclicas, inter ou transdisciplinares, que devem incluir valores socioambientais [tanto no sentido filosófico quanto financeiro]. A gradativa conscientização ecológica [de alguns setores] resultou em aplicações paliativas que infelizmente não atingiram efetivamente as causas do problema. Ainda é o meio corporativo que dita as regras de mercado, impõe o consumo e aliena o consumidor da responsabilidade sobre aquilo que utiliza. Para as empresas que competem por margens de lucro, a produção é um meio de obter vantagens e vencer a concorrência, diferente da compreensão sustentável de produzir. Na Biosfera, o princípio para o sucesso das ‘negociações’ é a cooperação, colaboração e interdependência dos envolvidos: todos ‘ganham’, pois os ciclos definem a dinâmica dos materiais e das energias que compõem toda a estrutura natural.

Porém, não basta utilizar metodologias produtivas ecológicas para alcançar a sustentabilidade sistêmica como ética projetual: é necessário criar uma nova maneira de pensar a elaboração artificial, uma nova abordagem de projetos como parte da educação fundamental. Um aprendizado que sensibiliza a percepção e a abstração, indicando os modelos e padrões presentes na natureza como exemplos de excelência de Design, como projeto integral. Um conhecimento que permita compreender e projetar o ambiente artificial como parte de uma realidade ampla, complexa e viva que o suporta e deve ser respeitada justamente como a fonte de tudo que necessitamos para continuarmos projetando e produzindo o futuro.

Estamos em um momento histórico em que o conhecimento e a comunicação apontam as competências necessárias para novas culturas e modos de vida: as transformações culturais podem ocorrer em décadas ou séculos, mas preparar as novas gerações para um compromisso com o próprio futuro conduzirá a modelos projetivos sólidos, essencialmente sustentáveis.

O DESIGN COMO AGENTE ESTRATÉGICO

O Design, como campo de conhecimento e prática, vem ganhando espaço e reconhecimento em um ritmo promissor nos últimos anos.

Com o sucesso de empresas e projetos cujos líderes destacam o seu papel para além daquilo que Bonsiepe (2011) refere-se como “efêmero, da moda, do obsoletismo rápido”, os olhos de profissionais de diferentes áreas começaram a voltar-se para metodologias e processos comuns ao repertório do *designer* para auxiliá-los nos seus próprios desafios.

Tal noção vem contribuindo para uma maior disseminação de uma visão estratégica com foco no usuário na criação de produtos, serviços, programas de comunicação e até processos, com o objetivo de gerar mais valor àqueles que podem ser impactados pelas atividades e resultados conquistados pelos agentes que lançam essas soluções à sociedade.

O Design, portanto, vem galgando cada vez mais o seu papel estratégico à medida que contribui para o desenvolvimento das mais diversas propostas de valor, seja de impacto interno ou externo, e tem o potencial de ser um agente fundamental na criação e solidificação do posicionamento de destaque de uma organização - seja ela uma empresa ou instituição de qualquer outra natureza - no seu mercado de atuação.

Hoje, não falar do Design e de seu papel fundamental nas empresas revela falta de conhecimento da realidade. O debate atual sobre empresas, estratégias de ação, desenvolvimento tecnológico, política de

importação e exportação, qualidade total e integração de mercados fica incompleto se não se inclui também o Design. Deve-se admitir que a palavra Design aparece quase sempre envolvida por uma nuvem de mal-entendidos, que se manifestam na maneira com a qual as empresas lidam com o Design e que valor, afinal, lhe atribuem. [...] O acesso ao potencial do Design depende de uma mudança do que se entende por gestão. Em épocas anteriores, um empresário ou gerente poderia ser considerado bem-informado quando soubesse resolver problemas de produção, finanças, desenvolvimento, vendas, marketing e relações trabalhistas. Hoje isso não é mais suficiente, o jogo mudou. Antes era viável a inovação como um caso excepcional, hoje se deve produzir inovação permanentemente. Por isso, as grandes empresas começam a criar o cargo de vice-presidente de Design. (BONSIEPE, 2015, p. 152/ 153)

Nesse contexto, a disciplina do Design Estratégico (DE) consegue sintetizar os elementos que serão importantes para que haja uma nova compreensão do efeito do Design nas instituições e em suas ações, deixando clara sua abrangência, impacto e guiando os profissionais a melhor interpretar oportunidades à sua volta e propor soluções projetuais aos problemas da sociedade, principalmente no sentido de fomento à tão falada (e importante) busca pela inovação.

O Design Estratégico é uma atividade projetual na qual o objeto é a interface empresa-cliente-sociedade e no qual o objetivo é a convergência do ponto de vista da empresa, do cliente e dos outros stakeholders em um único processo de coprodução de valor. Isto significa uma inovação no sistema produto, que envolve uma reconfiguração da interface entre empresa, mercado e sociedade. (MANZINI, 1999 apud FREIRE, 2014, p. 2/3)

O Design Estratégico surge, portanto, para auxiliar os profissionais e organizações a transformarem suas visões em realidade, com o melhor aproveitamento dos recursos (financeiros, pessoais e ambientais) na criação de soluções de valor e coerentes com aquilo que a sociedade demanda e a instituição assumiu como seu propósito. Como afirma Meroni (2008), ele tem uma orientação sistêmica, buscando conferir a entidades econômicas e sociais um conjunto de valores, crenças, regras e ferramentas para lidar com o ambiente externo de maneira a construir e desenvolver seu posicionamento, identidade e foco projetual ao mesmo tempo que gera impacto e ajuda na evolução de tudo o que está à sua volta.

Percebe-se, assim, no DE, além do olhar mercadológico, um direcionamento à busca da inovação e sustentabilidade como partes integrantes da identidade organizacional e como diferenciais competitivos valorizados pelos consumidores e demais *stakeholders*.

Tais direcionamentos, além de assegurar, no longo prazo, uma operação menos custosa, ajuda a construir uma relação benéfica entre a empresa e a comunidade – criando laços importantes para o desenvolvimento institucional e da região – e melhora a imagem da corporação junto ao público e demais agentes socioeconômicos, elevando o seu valor e o apreço para com a sua marca e seus produtos.

O DE, portanto, com sua forte conexão aos valores, apresenta-se como uma abordagem, um direcionamento – que tem como fio condutor a busca por soluções aos problemas existentes de maneira mais inovadora e sustentável – e não um método definido com ações delimitadas e pré-determinadas. Caracteriza-se, essencialmente, pela busca de iniciativas de Design abrangentes, e com foco no longo prazo, para o cumprimento dos objetivos organizacionais, sabendo que no meio do processo serão realizadas avaliações e potenciais revisões, sempre de acordo com o conceito estratégico previsto (IKEDA, 2009).

Dessa maneira, tudo aquilo que a organização se propõe a entregar, representará verdadeiramente a sua identidade. Nesse momento, a marca será o elo que irá conectar todo o sistema e transmitir, por meio de suas diversas aplicações e ações de relacionamento, o conceito da empresa que foi tangibilizado em uma oferta. Entra em cena o programa de gestão da marca, ou *Branding*.

BRANDING: CRIANDO UM SISTEMA DE TRANSMISSÃO DE SENTIDO

Em um processo de DE, tal essência deve estar representada em todo o Sistema-Produto Serviço, que, por sua vez, engloba os bens, serviços, pessoas e a comunicação (MERONI, 2008). Aos olhos do público, o elo que liga a identidade da empresa e todas as suas expressões é a marca. Ela que identifica o produto e a sua procedência, carregando em si toda a carga simbólica que está sendo trabalhada no SPS. Tais elementos simbólicos são construídos com base em toda a experiência do consumidor com a marca.

Portanto, a marca torna-se um ativo estratégico para a organização. Por esse motivo, a sua gestão, contemplando da sua concepção até todas as aplicações e momentos de interação, deve ser realizada com excelência, entendendo a importância do consumidor e da forma como ele enxerga as experiências vividas com aquele bem fornecido por determinada marca.

O termo Branding pode ser definido como “conjunto de atividades que visa otimizar a gestão das marcas de uma organização como diferencial competitivo”. Envolve atividades como Design, naming, proteção legal, pesquisa de mercado, avaliação financeira, posicionamento e comunicação (em seu sentido mais amplo). É importante, portanto, não reduzir o Branding a uma ou duas atividades apenas. Fazer Branding requer a integração de um conjunto de atividades. É necessário também comprometimento e visão de longo prazo. (KELLER; MACHADO, 2006, p. 15)

Ao contrário do que muitos pensam, a criação de uma marca e de suas expressões não é uma fase final do método de criação de um negócio e de suas ofertas. Como um processo complexo, o *Branding* será composto de atividades que estarão presentes em diversos momentos da vida organizacional, inclusive nas fases iniciais de planejamento

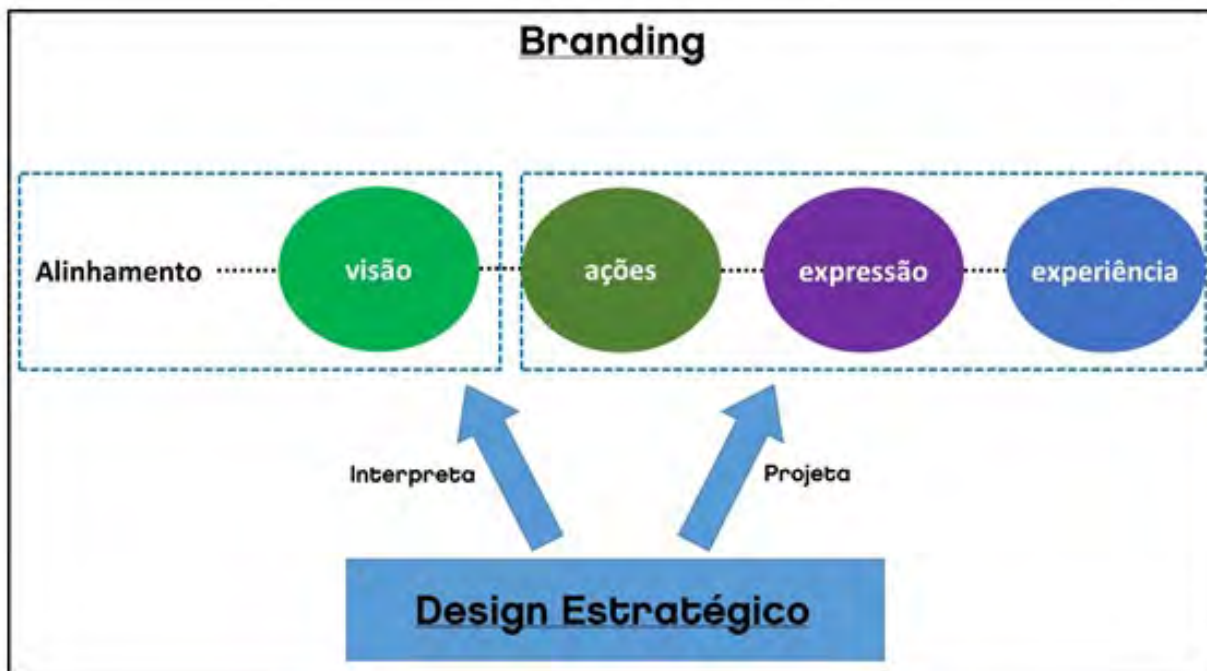
Aspectos do Branding por meio do design estratégico: (adaptado de Weeler, 2012).

estratégico do negócio, na concepção do seu Sistema Produto-Serviço e em tudo aquilo que será necessário para tornar esse posicionamento uma realidade, inclusive políticas e processos internos.

Pode-se considerar, assim, o *Branding* como um modelo de gestão que coloca a marca em primeiro lugar e ajuda a organização a direcionar suas ações de forma consistente ao seu propósito e o que quer deixar de legado para a sociedade como um todo (HILLER, 2012). É nesse contexto, portanto, de conexão entre a identidade conceitual da organização e a sua tradução em tudo aquilo que leva a sua marca, incluindo (mas não se restrito a) seus produtos e serviços, que o Design Estratégico e *Branding* se conectam.

Identifica-se uma grande potencialidade de parceria entre o DE, como abordagem projetual, e o *Branding*, como um modelo de gestão centrado na marca, à medida que ambos atuam no alinhamento entre a estratégia organizacional – podendo auxiliar, inclusive, em sua melhor definição – e tudo o que será produzido sob o nome da organização, ou seja, todo o SPS.

A figura abaixo, representa essa relação entre as duas disciplinas:



Levando em consideração o potencial da relação supracitada, torna-se importante levantar uma reflexão a respeito do “como” tornar esses elementos conceituais presentes e bem aproveitados no momento de projetar soluções aos problemas que encontramos no dia-a-dia.

Aqui temos, no Metaprojeto, uma prática que é chave no estabelecimento das bases necessárias para a melhor concepção e execução do projeto.

O METAPROJETO COMO MOTOR DE ALINHAMENTO

Como afirma Moraes (2006), o Metaprojeto pode ser compreendido como o “projeto do projeto”. Na prática, representa um momento no qual a análise do problema e a concepção de suas possíveis soluções é potencializada por meio de uma estrutura que precede e direciona a prática projetual.

Essa prática, quando aliada às experiências do *designer* e dos demais profissionais envolvidos, ajuda na escolha de processos metodológicos de coleta e leitura de dados relevantes (por meio de pesquisas contextuais e não-contextuais) para a melhor interpretação da realidade e ação para a proposição de novas propostas.

O designer, ao longo do trajeto metaprojetual, analisa, seleciona, associa, separa e hierarquiza os dados coletados, relaciona elementos de um paradigma com outro para construir

novos sintagmas, que serão usados no projeto dos sistemas-produto-serviço. (SCALETSKY; COSTA; BITTENCOURT, 2016, P. 19)

Nesse processo são avaliadas a catalogadas informações do contexto interno e externo no qual o problema se encontra, incluindo a pesquisa com usuários, análise da organização e do seu mercado, para que o processo de interpretação do problema seja bem-sucedido e possa ser compreendido de forma abrangente e clara. Em seguida, o esforço volta-se à construção de cenários, a partir da investigação de estímulos e tendências ligadas ao contexto do problema e dos *stakeholders* envolvidos.

Assim, espera-se que as propostas de solução consigam - a partir da compreensão situacional e da sua relação com a identidade abraçada pela organização, sua expectativa de geração de impacto e capacidades projetuais - gerar valor para todos os envolvidos enquanto propõe soluções de impacto, muitas vezes com alto grau de inovação, e solidificam o papel da marca como agente de destaque no setor de atuação e na sociedade.

BIOMIMÉTICA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL

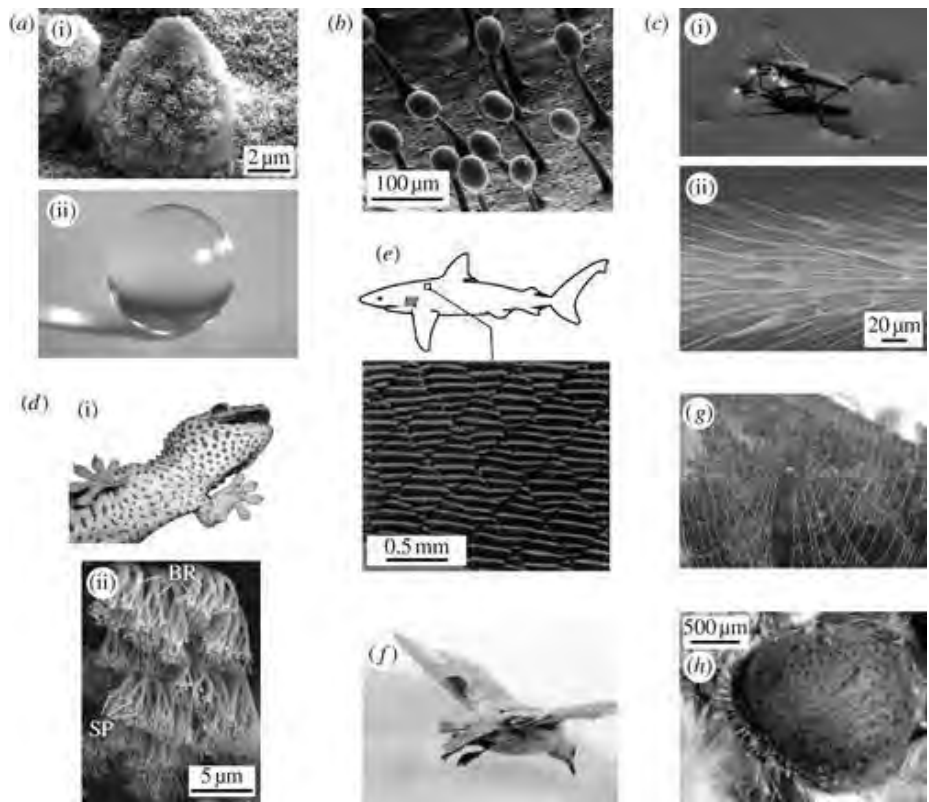
A biomimética é uma abordagem metodológica que investiga e prospecta soluções disponibilizadas no meio natural. Segundo Benyus, a natureza pode ser reconhecida como modelo, medida e mentora, de modo que emular suas características amplia a percepção e a compreensão da biosfera

[ambiente ou domínio biológico] como Fonte Criativa original, que foi esquecida ou abandonada ao longo do desenvolvimento artificial.

Entretanto, esses aspectos não devem ser compreendidos separados: conforme os princípios naturais, eles se relacionam e complementam, pois tudo é interdependente e integrado nos fenômenos biológicos. A emulação deve ir além da inspiração superficial ou morfológica para se tornar sistêmica e incluir níveis éticos como condicionantes da sustentabilidade. Assim, a aplicação de princípios biomiméticos deve ter, como objetivo fundamental, tornar os processos produtivos sustentáveis.

Além das vantagens projetuais, a inspiração biomimética tem como um dos princípios considerar a natureza como mentora, como guia na tomada de decisões, sejam éticas, morais, educacionais, filosóficas e políticas. Considerando as emergências ambientais da atualidade, a UNESCO solicitou que as nações implementem a educação ambiental aos currículos do ensino fundamental até 2025 como esforço para a conscientização ecológica das novas gerações. A biomimese pode contribuir com essa iniciativa por meio da sensibilização, da abstração das formas naturais, demonstrando a importância das espécies para o equilíbrio ecológico e a manutenção da vida terrestre. As aplicações tecnológicas inspiradas na natureza são essencialmente complexas por descreverem diversas áreas do conhecimento e a interdisciplinaridade dos projetos.

Uma breve análise de exemplos biomiméticos em ambiente de ensino pode desencadear a curiosidade e levantar discussões acerca do valor intrínseco da biodiversidade, da contribuição das espécies tanto para o equilíbrio ecológico-ambiental quanto para o desenvolvimento de tecnologias, do conhecimento descrito nos seres e nos elementos e fenômenos naturais, que, por sua vez podem ser explorados didaticamente em disciplinas variadas. Um único projeto bioinspirado levanta discussões de conceitos filosóficos, éticos, políticos, biológicos, matemáticos, históricos, físico-químicos, geográficos, entre outros.



Montagem com alguns exemplos da natureza. (a) efeito de lótus (b) glândulas de planta carnívora secretam adesivo para prender insetos (c) inseto 'patinando' sobre a lagoa (d) pé de lagartixa com adesão reversível (e) textura da pele do tubarão: melhor hidrodinâmica (f) asas de pássaro em aproximação para pouso, (g) teia de aranha feita de seda, e (h) olho da mariposa: anti-reflexo; Fonte: Artigo intitulado 'Biomimetics: Lessons from Nature - an Overview' (Bhushan, 2009).


A natureza interdisciplinar e polissêmica do Design encontra nas analogias das mimeses biológicas um vetor interessante para aguçar o interesse dos estudantes pelas tecnologias da produção, processos, métodos, contribuições artísticas auxiliares ao aprendizado científico e análises projetuais diversas

Uma excelente consequência de imitar a natureza [dos níveis éticos aos morfológicos] é que os projetos bioinspirados se tornam mais econômicos, lógicos, inteligentes, eficientes e belos. As soluções baseadas na natureza tendem a crescer nas próximas décadas segundo projeções de analistas econômicos

Soluções baseadas na natureza podem trazer benefícios econômicos



Fonte: Verdone e Seidl, Roots of Prosperity (florestas); Millenium Ecosystem Assessment (rios & zonas úmidas); A. Wu, Como a restauração de paisagens degradadas pode gerar retornos financeiros? (áreas de cultivo); The Nature Conservancy, Beyond the Source (cidades); Comissão Global de Adaptação, Adapt Now (litoral).

 WORLD RESOURCES INSTITUTE

Mesmo assim, tal aplicação requer um nível de compromisso ecológico nem sempre observado nos meios produtivos e acadêmicos, sobretudo naqueles em que a atividade do Design é utilizada superficialmente, segundo interesses de mercado. Autores como Papanek e Bonsiepe criticaram esse esvaziamento ético na prática do Projeto.

Para solucionar estas contradições e incoerências, a alternativa é preparar as novas gerações por meio de ferramentas didáticas que incrementem a imaginação, a abstração e nutram a criatividade. A demonstração do valor da natureza para solucionar demandas projetuais deve elevar a percepção ecossistêmica e conseqüentemente a maneira de produzir artefatos. Dessa maneira, podemos compreender as esferas do Projeto (Design), da Inspiração Biológica (Biomimética) e da Educação Ambiental como sistemas que se interconectam na compreensão e aplicação de requisitos para a sustentabilidade.

Além disso, a inspiração biológica como ferramenta da educação ambiental deve promover ganhos em todos os níveis e áreas do conhecimento, pois restaura a natureza como fonte de saberes estratégicos e funcionais:

Educação ambiental é o processo de reconhecimento de valores e esclarecimento de conceitos, a fim de desenvolver habilidades e atitudes necessárias para compreender e apreciar a inter-relação entre o homem, sua cultura e seu entorno biofísico. A educação ambiental também envolve a prática na tomada de decisões e na auto-formulação de um código de comportamento sobre questões relativas à qualidade ambiental. (IUCN, 1970)

Nesse contexto, percebemos que a educação ambiental pode contribuir com uma formação integral e mais profunda, mais rica e complexa que a dos sistemas de ensino tecnicistas tendem a oferecer ou o fazem de modo precário. Vale lembrar que os valores do pensamento ecológico despertam outros, derivados dessa abordagem sistêmica e humanística:

O desenvolvimento econômico e o cuidado com o meio ambiente são compatíveis, interdependentes e necessários. A alta produtividade, a tecnologia moderna e o desenvolvimento econômico podem e devem coexistir com um meio ambiente saudável. (DIAS, 1994: 141)

Além dessa possibilidade, há outras implicações na educação ambiental como estratégia pedagógica integral:

A educação ambiental representa uma visão de mundo que é ontologicamente distinta da educação científica, uma filosofia que obriga a participação na ação sócio-democrática. A educação ambiental para a mudança social deve ser considerada como uma educação crítica que considera o ensino como um projeto de pesquisa em ação. As questões ambientais podem ser exploradas criticamente do ponto de vista ético e científico. (Hart, 2002, p. 1248)

Adotar a natureza como fonte de saberes, como um arquivo imensurável de tecnologias e conhecimentos é uma maneira excelente de fundamentar as bases para uma educação ambiental. Devemos adotar, em última análise, a Biosfera como mentora e guia de nossas decisões, pois tudo que produzimos voltará para o suporte natural que nos sustenta.

CONCLUSÕES

Como parte da disciplina de Design Estratégico, ministrada na Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco no primeiro semestre de 2021, os alunos foram solicitados a construir projetos que representassem uma proposta de criação de uma empresa com viés bioinspirado. Partindo da observação de problemas do cotidiano, eles tinham a missão de unir práticas da criação de modelos de negócios empresariais com aquelas do Design Estratégico para propor soluções bioinspiradas.

O case que trazemos no presente trabalho, com objetivo de demonstrar e validar esse contexto, observou no mercado educacional uma oportunidade de mercado para uma proposta bioinspirada, com o objetivo de fomentar o aprendizado de competências socioemocionais em diferentes estágios da infância.

O projeto, batizado de “MUDA - Laboratório Interativo”, utilizou-se das árvores, polvos e amebas como inspiração para proporcionar o aprendizado de 4 habilidades: autonomia, autoconsciência, cooperação e comunicação.

Como pode ser visto nas imagens abaixo, as características naturais dos seres foram utilizadas como inspirações conceituais para características de personalidade da marca, representada na concepção direta de atividades, artefatos e ambientes, por exemplo. De igual forma, serviu como influência na concepção das relações e de alguns processos conduzidos para criar conexão entre os diferentes *stakeholders* envolvidos.



Problema

Falta de um ensino integrado que contemple o **desenvolvimento de habilidades socioemocionais**, para além de uma educação conteudista.

Falta de **atenção e investimento para a primeira infância**, fase de maior definição de habilidades físicas, cognitivas, emocionais e sociais.

A enorme quantidade de crianças que crescem sem **reflexão crítica e compreensão de si**.

Dificuldade de **formar cidadãos** que sabem lidar com suas próprias questões e com outras pessoas de maneira holística.



Problema

Falta de um ensino integrado que contemple o **desenvolvimento de habilidades socioemocionais**, para além de uma educação conteudista.

Falta de **atenção e investimento para a primeira infância**, fase de maior definição de habilidades físicas, cognitivas, emocionais e sociais.

A enorme quantidade de crianças que crescem sem **reflexão crítica e compreensão de si**.

Dificuldade de **formar cidadãos** que sabem lidar com suas próprias questões e com outras pessoas de maneira holística.



Anéis de Crescimento

Anéis de Crescimento como forma de compreensão dos momentos da vida, da sua própria história, como nossas relações vão se somando, fazendo parte da nossa identidade.

AUTONOMIA

AUTOCONSCIÊNCIA





Natureza como guia e aliada dos nossos processos de educacionais

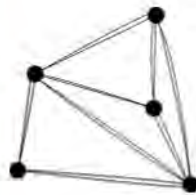


MEMÓRIAS

RELAÇÕES

FAMÍLIAS

RELACIONAMENTOS



M U D A
LABORATÓRIO INTEGRATIVO

Somos um **Laboratório Integrativo** que trabalha o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em diferentes estágios da infância tendo a natureza como guia.





Oportunidade



Vida Secreta das Árvores

CONECTIVIDADE



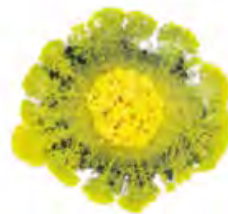
Anéis de crescimento

IDENTIDADE



Polvos

CORES, TEXTURAS
TOMADA DE DECISÃO



Amebas

SOCIABILIDADE

Metodologia

Nossa metodologia é Bioinspirada nos **anéis de crescimento das árvores** e na **rede de conectividade da natureza** e a partir disso desenvolvemos módulos que levam em consideração a faixa etária e as habilidades socioemocionais específicas.



Além de desenvolver áreas psicomotoras, cognitivas, sensoriais, o MUDA intensifica o crescimento das **4 habilidades socioemocionais**

AUTONOMIA

COOPERAÇÃO

AUTOCONSCIÊNCIA

COMUNICAÇÃO

M U D A
[BIOINSPIRADO] [INTEGRATIVO]





Redes e Conexões



Redes e Conexões



Pontos de Contato



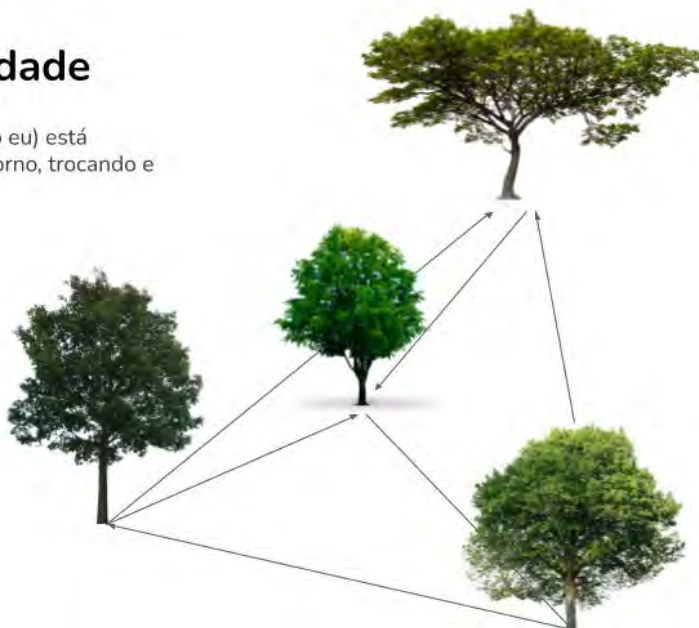
Rede de Conectividade

Ao mesmo tempo em que a árvore (o eu) está totalmente entrelaçado com seu entorno, trocando e se comunicando o tempo inteiro.



COOPERAÇÃO E EMPATIA

COMUNICAÇÃO



REFERÊNCIAS

ANDRÉ, J. C. (2019). **Industry 4.0: Paradoxes et conflicts**. UK: ISTE Group. ISBN 978-1-78630-482-7.

ARRUDA, A. J. V.; SOARES, T. L. F.; OLIVEIRA, A. R. M.; LIBRELOTTO, L.; FERROLI, P. (Org.). **Tópicos em design: biomimética, sustentabilidade e novos materiais**. Curitiba, PR: Insight, 2019.

ARRUDA, A. J. V.; LOPES FILHO, C. H.; SOARES, T. L. F.; OLIVEIRA, A. R. M.; MELLO, L. A. **Re-branding de marca corporativa: aspectos de co-design entre atualizar, modificar ou revolucionar**. In: 5ª CIDAG - Conferência Internacional em Design e Artes Gráficas, 2018, Lisboa. 5ª CIDAG - Conferência Internacional em Design e Artes Gráficas, 2018.

BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. Ed. Blucher. São Paulo, 2011.

DIAS, Genebaldo Freire. **Educação Ambiental: princípios e práticas**. 3ª ed. São Paulo, Gaia, 1994

HART, P. **Environment in the science curriculum: the politics of change in the Pan-Canadian science curriculum development process**. *International Journal of Science Education*, 42 (11), 2002, p. 1239-1254.

HILLER, M. **Branding: A Arte de Construir Marcas**. Trevisan Editora. São Paulo, 2012.

IKEDA, M. **Strategic Design**. In: M. ERLHOFF; T.MARSHALL. *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Basel, Birkhäuser, p. 373-376, 2008.

KELLER, K. L; MACHADO, M. **Gestão Estratégica de Marcas**. Pearson Prentice Hall. São Paulo, 2006.

LANGELLA C., **Design e Scienza**, ListLab, 2019.

MERONI, A. **Design Estratégico: onde estamos agora? Reflexão em torno dos alicerces de uma disciplina recente**. Strategic Design Research Journal, 1 (1): 31-38, jul-dez, 2008.

MORAES, D. **Metaprojeto: o design do design**. In: CONGRESSO DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. Unicamp. Curitiba-PR, 2006.

SCALETSKY, C.C. **Design Estratégico em Ação**. Ed. UNISINOS. São Leopoldo-RS, 2016.

WHEELER, A. **Design de Identidade da Marca: Guia Essencial Para Toda a Equipe de Gestão de Marcas**. Bookman. Porto Alegre-RS, 201

autores.



VIRGINIA PEREIRA CAVALCANTI

Doutora e Mestre em Estruturas Ambientais e Urbanas pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (USP). Designer pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco – PPGDesign – UFPE.

virginia.cavalcanti@ufpe.com



KÁTIA MEDEIROS DE ARAÚJO

É graduada em Desenho Industrial mestre em Antropologia pela UFPE. Fez doutorado em Antropologia na UFPE, com estágio doutoral nas Universidades de Salamanca/ES e Lancaster/UK (Department of Sociology). É professora do Departamento de Design e do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE. Coordena o grupo de estudos Design, Consumo, Artefatos e Relações de Gênero, registrado junto ao CNPQ desde 2013.

katia.araujo@ufpe.br

ANA NEUZA BOTELHO VIDELA

É graduada em Ciências Sociais na UFF. Fez mestrado em Design na PUC-Rio e doutorado em Design na UFPE, com período sanduíche no Departamento de Antropologia da UAM, Cidade do México. Realizou Pós-Doc no PPGSA da UFRJ. Possui formação em Joalheria pelas Escolas Contacto Directo e Ar.Co, em Lisboa. É Professora Adjunta do curso de Design da Universidade Federal do Cariri (UFCA) desde 2010. Coordena o grupo de pesquisa Benditos – Núcleo de Design Antropologia, registrado junto ao CNPq desde 2016.

ana.videla@ufca.edu.br

MARIA IZABEL REGO CABRAL

Doutoranda e Mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Docente dos cursos de Arquitetura e Design de Interiores do Centro Universitário UNIFAVIP – Caruaru.

maria.rcabral@ufpe.br



ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

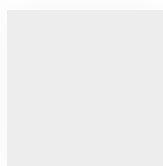
Possui graduação em desenho industrial pela Universidade Federal de Pernambuco (2003), mestrado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2011) e doutorado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2017). Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal de Pernambuco no departamento de Design. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Mobiliário, Processo Criativo e Materiais e processos de produção.

adailton.alencar@ufpe.br

PAULO CUNHA

Professor titular aposentado na Universidade Federal de Pernambuco. Doutor em Artes e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I - Panthéon-Sorbonne (1989), foi 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. É membro permanente do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE.

paulocunha@gmail.com



PAULO DINIZ

Graduado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco UFPE (1993) e Licenciado em História pela Universidade Católica de Pernambuco UNICAP (1993), obteve o Mestrado em Comunicação (2001) e o Doutorado em Design (2018), ambos pela Universidade Federal de Pernambuco. É Professor do Instituto Federal de Pernambuco IFPE - Campus Olinda, onde atua nas nas áreas de Design e História.

ISABELA MORONI

Possui graduação em Administração de empresas, Mestre e Doutoranda Pelo PPGD em Design da Universidade Federal de Pernambuco. Atua na linha de pesquisa de Tecnologia e Cultura e desenvolve trabalhos e projetos no laboratório de pesquisa BIODESIGN. É pesquisadora nas áreas de gestão do design, design estratégico, empreendedorismo, startups, inovação e criatividade. Publicou artigos em revistas e congressos nacionais e internacionais sobre o design e sua importância e práticas no contexto corporativo e organizações.

JORGE LUIS PINEDA GARCÍA

Mestrando em Design no PPG em Design da UFPE na linha de pesquisa Design, cultura e artes, Graduado em Administração pela Universidade La Salle México e Graduado em Design de moda pelo Centro Universitário de João Pessoa, UNIPE. É bolsista CAPES e pesquisa sobre moda e novas masculinidades.

jorgepinedagarcia@gmail.com.



GENTIL PORTO FILHO

Professor Associado 2 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

JUSTINO BARBOSA

Graduado em Design Industrial (2002), Mestre (2018) e Doutorando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE (2019/2022). Funcionário da mesma Instituição, lotado no Núcleo de Televisão e Rádios Universitárias - NTVRU-UFPE, atuando no setor de Operações, nas atividades de Videografismo. Experiência em Cenografia (Set Design: construção e pintura cenotécnica), Videografismo e Projeto de Produto. Habilidades em Desenho à Mão Livre, Ilustração (Editorial e Científica), Modelagem, Escultura, Prototipagem e Técnicas de Representação. Cursos de nível Técnico em Química Industrial (ETEPAM) e Química Têxtil (SENAI-CERTTEX). Experiência na Indústria química de borracha sintética e beneficiamento têxtil (Malharia). Interesse nas áreas de Design, Design de Produto, Biodesign (Biomimética e Biônica), Produção Industrial, Sustentabilidade, Ecologia, História e Filosofia da Ciência e da Arte.

PABLO BEZERRA

Graduado em Administração pela Universidade de Pernambuco (UPE) e Mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), onde desenvolveu pesquisa sobre o papel do Design e do Branding na valorização de produtos locais, pautada em teorias como o Design Estratégico, Design de Experiências, Economia da Experiência e Branding - sob orientação do Prof. PhD Amilton Arruda. Realizou estágio de docência na disciplina de Design Estratégico e atuou no mercado em empresas multinacionais, como Coca-Cola e TIM Celular, bem como em empresas de pequeno e médio porte, com experiência nas áreas Comercial, Marketing e Logística. Atua desde 2016 no mercado musical, como Empresário Artístico, e dirigindo uma Organização Sem Fins Lucrativos - a PAC Music - que tem como objetivo fomentar a cultura empreendedora aos agentes do mercado musical, através de consultorias e elaboração de projetos de modelagem de negócio, Branding, inteligência de mercado e design de serviços. Em 2019 foi convidado para ser Planner e Gerente de Projetos na Agência Pac, uma empresa que implementa departamentos de marketing em empresas em fase de crescimento.



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 mestrandos 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



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.

simone.grace@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 Grießhammer 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 idiossincrasias 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 2021.

Source® Sans Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
"!@#\$%&'*(_+`{^}<>:?'[~],.;/^oo/*-+123£¢¬§

Source® Serif Variable

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
"!@#\$%&'*(_+`{^}<>:?'[~],.;/^oo/*-+123£¢¬§

Source® Code Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
"!@#\$%&'*(_+`{^}<>:?'
[~],.;/^oo/*-+123£¢¬§

apoio



incentivo



realização

PPGDesign

Programa
de Pós-Graduação
em Design

dDESIGN

Departamento
de Design

