



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
IFCE *CAMPUS* FORTALEZA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

JOHN HEBERT ALVES BALBINO

**ARTE – DESIGN – ARTE: POR UMA POÉTICA DE DESIGN COMO
EXPERIÊNCIA ESTÉTICA**

FORTALEZA

2022

JOHN HEBERT ALVES BALBINO

**ARTE – DESIGN – ARTE: POR UMA POÉTICA DE DESIGN COMO
EXPERIÊNCIA ESTÉTICA**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus* Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Herbert Rolim de Sousa

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal do Ceará - IFCE
Sistema de Bibliotecas - SIBI

Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B172a Balbino, John Hebert Alves.
 ARTE-DESIGN-ARTE : por uma poética de design como experiência estética. / John Hebert Alves
Balbino. - 2022.
 250 f. : il. color.

 Dissertação (Mestrado) - Instituto Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Artes, Campus
Fortaleza, 2022.
 Orientação: Prof. Dr. Francisco Herbert Rolim de Sousa.

 1. Artes visuais e design contemporâneos. 2. Arte-design-arte cearense. 3. Etnografia. 4. Lugar de
mestiçagem. 5. Estética relacional. I. Título.

CDD 700

JOHN HEBERT ALVES BALBINO

**ARTE – DESIGN – ARTE: POR UMA POÉTICA DE DESIGN COMO
EXPERIÊNCIA ESTÉTICA**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus* Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Aprovado (a) em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Herbert Rolim de Sousa (Orientador)
Programa de Pós-Graduação em Artes/IFCE

Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales (Examinador interno)
Programa de Pós-Graduação em Artes/IFCE

Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho (Examinadora externa)
Programa de Pós-Graduação em Artes/ UFC

À Balbino e Eliana

À Clara e Lis

AGRADECIMENTOS

Meus maiores agradecimentos ao meu pai, Francisco Soares Balbino e à minha mãe, Maria Eliana Alves Balbino, por terem me dado, além de muito amor e cuidados, a oportunidade de aprender e crescer através da educação.

Ao meu irmão e minhas irmãs, por terem sempre as melhores palavras de incentivo e motivação, por acreditarem em mim e em minhas vitórias.

À Cristiane Gonçalves, por não ter me deixado desistir, quando eu estava tão perto de terminar.

À minhas lindas filhas, Clara e Lis, à quem eu sempre quis inspirar através das coisas que me dedico a fazer.

Aos meus amigos e amigas de turma, por terem me ensinado tanto, principalmente a ser além de artista, sonhador.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Francisco Herbert Rolim de Sousa, por mostrar os melhores caminhos para essa escrita tão desafiadora, pelas cobranças, tão importantes para dar andamento à pesquisa, e principalmente, pela motivação e pela inspiração.

Ao Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales, por aceitar o convite para a banca. Sem as suas correções e sugestões eu provavelmente não teria decifrado o enigma que liga arte e design.

À Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho, também por aceitar o convite para a banca e por ter me ensinado o que eu precisava saber para dar o sentido que eu almejava para esta pesquisa. Suas orientações e sugestões e principalmente seus questionamentos e o seu olhar crítico foram fundamentais para eu chegar a estes resultados, porém, o que me mais me marcou foi a sua paixão em discutir a relação entre arte e design.

E por fim, ao PPGArtes IFCE, na pessoa de sua coordenadora, a Profa. Maria de Lourdes Macena de Souza, por me aceitar como mestrando e ter me dado todo o suporte de recursos didáticos e pedagógicos para esta pesquisa.

“Algumas pessoas gostam de apenas contemplar a arte, outras gostam de sentar-se nela.” (COLES, 2005, p.8).

RESUMO

Esta é uma pesquisa em/sobre/para arte e design, cuja abordagem, do ponto de vista conceitual, histórico e prático, trata de investigar as imbricações entre arte aplicada e experiência estética, sob a perspectiva do pensamento pós-moderno, em que arte e design passaram a questionar os efeitos negativos promovidos pela cultura de massa e as desigualdades geradas pela industrialização e globalização, nos campos sociais, econômicos e culturais. Tem como objetivo refletir e atualizar este fenômeno, a que chamamos arte-design-arte, no âmbito das artes visuais e do design, no contexto cearense, tendo em conta a criação de um “livro catálogo” (objeto artístico/produto), a ser publicado nos meios digitais. Para isso toma como principais pressupostos teóricos, no campo do design, autores como MUNARI, 1984, 2008; BÜRDEK, 2010; SCHNEIDER, 2010; DENIS, 2002; LATOUR, 2014; FORTY, 2007 etc.; e, no plano da arte, nomes como READ, 1967; GOMBRICH, 1999; CATTANI, 2004; BOURRIAUD, 2009; e outros. Metodologicamente, considerando os aspectos qualitativos, apoia-se nas ideias de design como pensamento (NEVES, 2017); de pesquisa em arte (ZAMBONI, 2001; BAQUÉ, 2002; LANCRI, 2002; FORTIM e GOSSELIM (2014), de processos de criação (MUNARI, 2008; BÜRDEK, 2010; LOBACH, 2001; SALLES, 1998, 2006, OSTROWER, 2001), de pesquisa de campo (FONSECA, 2002; GIL, 2002) etnografia (LÓPEZ, 1999; FORTIN, 2009). Concluiu-se, por meio da criação e reflexão de um livro/catálogo, que borrar as fronteiras, entrecruzar arte e design, potencializa ambos os campos, o poético e o utilitário, configurando-se num *corpus* complexo com reflexos na arte e no design contemporâneos.

Palavras-chave: Artes visuais e design contemporâneos. Arte-design-arte cearense. Etnografia. Lugar de mestiçagem. Estética relacional.

ABSTRACT

This is a research in/about/for art and design, whose approach, from a conceptual, historical and practical point of view, tries to investigate the overlapping between applied art and aesthetic experience, from the perspective of postmodern thought, in which art and design began to question the negative effects promoted by mass culture and the inequalities generated by industrialization and globalization, in the social, economic and cultural fields. It aims to reflect and update this phenomenon, which we call art-design-art, within the scope of visual arts and design, in the context of Ceará, taking into account the creation of a “book catalog” (artistic object/product), to be published in digital media. For this, it takes as its main theoretical assumptions, in the field of design, authors such as MUNARI, 1984, 2008; BÜRDEK, 2010; SCHNEIDER, 2010; DENIS, 2002; LATOUR, 2014; FORTY, 2007 etc.; and, in terms of art, names like READ, 1967; GOMBRICH, 1999; CATTANI, 2004; BOURRIAUD, 2009; and others. Methodologically, considering the qualitative aspects, it is based on the ideas of design as a thought (NEVES, 2017); of art research (ZAMBONI, 2001; BAQUÉ, 2002; LANCRI, 2002; FORTIM and GOSSELIM (2014), of creation processes (MUNARI, 2008; BÜRDEK, 2010; LOBACH, 2001; SALLES, 1998, 2006, OSTROWER, 2001), field research (FONSECA, 2002; GIL, 2002) ethnography (LÓPEZ, 1999; FORTIN, 2009). design, leverages both fields, the poetic and the utilitarian, forming a complex corpus with reflections on contemporary art and design.

Keywords: Contemporary visual arts and design. Art-design-art from Ceará. Ethnography. Place of miscegenation. Relational aesthetics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - José-Manuel Benito Álvarez. Réplica de eólitos. Espanha, 2007.	18
Figura 2 - Jarro de cerâmica polido em prata. Predynastic adiantado, Badarian, quinto milênio BC.....	19
Figura 3 - Vaso decorado. Neolítico Antigo do Mediterrâneo Ocidental. Monte da Vinha (5º milênio AC). Museu Nacional de Arqueologia/GAMNA.....	19
Figura 4 - Sofá Superonda. Andrea Branzi - (1966). Exibição em Paris. 2019	22
Figura 5 - Curaçao. Franz West. Museu Mumok Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien. 1996	24
Figura 6 - Exposição dos irmãos Campana no Museu Oscar Niemeyer. 2017	24
Figura 7 - Melissa Costela de Adão”. Irmãos Campana. 2010.....	25
Figura 8 - Espedito Seleiro e irmãos Campana. Galeria Multiarte. Fortaleza, 2019.....	26
Figura 9 - Exposição "Espedito Seleiro - 80 anos de couro e alma". Museu da Universidade Federal do Ceará. 2019	26
Figura 10 - Catálogo Morris and Co de propriedade de Willian Morris. Movimento Arts and Crafts. 1861.....	34
Figura 11 - Capa para "The Century Guild - Hobby Horse", 1884-1894.....	35
Figura 12 - Tapot. Christopfer Dresser. 1876.....	36
Figura 13 - Mesa de chá. Émile Gallé. (Por volta de 1900)	37
Figura 14 - Serviço de chá. Wiener Werkstätte, 1903.....	38
Figura 15 - Cadeiras de Charles Rennie Mackintosh. Por volta de 1900.....	38
Figura 16 - "Dama motorista" com Mercedes-Benz em frente ao prédio de Le Corbusier no Weissenhofsiedlung (1928) Foto: Mercedes-Benz Classic.	39
Figura 17 - Ventilador de mesa, Peter Behrens em 1910	40
Figura 18 – “Reclame para cadeiras “tipo Viena”. Gerdau, 1919	42
Figura 19 – Cama Patente. Celso Martinez Carrera - São Paulo, 1915. Foto: Marcelo Andrade.	43
Figura 20 - Cadeira vermelha e azul (Cassina). Gerrit Rietveld, 1918	44
Figura 21 - Cartaz para o departamento estatal da imprensa de Leningrado. Foto de Lilya Brik. Rodchenko “Livros”. 1924	45
Figura 22 - Design para cartaz. Theo van Doesburg. 1919	46
Figura 23 - Cadeira Wassily. Marcel Breuer, 1925 - 1926.....	48

Figura 24 - Wagenfeld-Leuchte, Karl J. Jucker e Wilhelm Wagenfeld. 1924	50
Figura 25 - Braun TP 1, Rádio Transistor Portátil e Fonógrafo, design de Dieter Rams. 1959	52
Figura 26 - Mobile bar Black. Alessandro Mendini. (Studio Alchimia).1985.....	58
Figura 27 - Estante Carlton. Ettore Sottsass / Grupo Memphis. 1981	59
Figura 28 - iMac G3 original. Apple. 1998	62
Figura 29 - Jorge Pardo, Volkswagen New Beetle, 1995. Coleção: Volkswagen Design, Simi Valley, Califórnia e Wolfsburg, Alemanha. Foto: Cathy Carver	64
Figura 30 - Autotheater. Museum Ludwig, Ergebnis. Franz West. 2008.....	64
Figura 31 – Logotipo do III Colóquio de Pesquisa e Design (UFC).....	83
Figura 32 – Imagens relativas ao Centro de Design do Ceará.....	84
Figura 33 – “O Olhar Do Grito” de Mateus Montenegro, 2019.....	85
Figura 34 – Cadeira Caré. Design de Leo Ferreiro, 2020.....	86
Figura 35 – Novo logotipo da Pardal. Abracadabra Design, 2015.....	87
Figura 36 – Logotipo da chancela Fortaleza, cidade criativa do design, 2018.....	88
Figura 37 – Cartaz Ceará Design Week, 2019	89
Figura 38 – Ambiente Ateliê do Design na Exposição Janelas Casacor, 2020.....	92
Figura 39 – Carrinho Tapioca – Adalfan Filho, 2020	93
Figura 40 – Coleção Célula – Érico Gondim, 2019	93
Figura 41 – Arandela Ventana Sol - Armênia Rocha, 2020.....	94
Figura 42 – Luminária Tapueba - Valter Costa Lima, 2020	94
Figura 43 – Rever – Leonardo Buggy, 2020	95
Figura 44 – Caal. Pintura itinerante. A arte-educadora Ana Mae Barbosa ao lado do coletor de material reciclável e do artista. Mostra de Arte Urbana Benfica. SAUB. 2010. Bairro Benfica. Fortaleza-CE.....	97
Figura 45 – Arquibancada do pôr do Sol, localizada no Espigão da Praia de Iracema.....	98
Figura 46 – Cadeiras Positivo e Negativo – Irmãos Campanas - 1989	103
Figura 47 – Castiçal Cativoiro – Irmãos Campanas - 2021.....	104
Figura 48 – Cadeira Pirarucu Verde – Irmãos Campanas - 2013.....	105
Figura 49 – Cadeira Favela – Irmãos Campanas - 1991.....	105
Figura 50 – Poltrona Cangaço – Irmãos Campanas - 2015	106
Figura 51 – Banda Cabaçal dos Irmãos Aniceto	108

Figura 52 – Etapas do processo de criação da atividade final da disciplina Matrizes Estéticas de Tradição	110
Figura 53 – Referências visuais – Irmãos Aniceto	111
Figura 54 – Pannel do conceito produzido através de imagens coletadas na internet.....	111
Figura 55 – Pannel de referências visuais produzido através de imagens coletadas na internet.	112
Figura 56 – Geração de alternativas. (Modelo 02) – 2020	112
Figura 57 – Geração de alternativas (modelo 02) - 2020	113
Figura 58 – Poltrona Aniceto, trabalho final da disciplina Matrizes Estéticas da Tradição. .	114
Figura 59 – Poltrona Aniceto, trabalho final da disciplina Matrizes Estéticas da Tradição. .	114
Figura 60 – Poema “Cabaçal” - 2021	115
Figura 61 – Geração de novas alternativas (desenho 01) - 2020.....	116
Figura 62 – Geração de novas alternativas (desenho 02) - 2020.....	116
Figura 63 – Seleção de formas - 2020	117
Figura 64 – Músico da banda dos Irmãos Aniceto, segurando o Zabumba.	117
Figura 65 – Amarras do zabumba como estrutura do móvel, ilustrando os músicos da banda.	118
Figura 66 – Modelagem 3D (imagem 1) – Cabaçal - 2020	119
Figura 67 – Modelagem 3D (imagem 2) – Cabaçal - 2020	119
Figura 68 – Ficha Técnica – banqueta/pufe Cabaçal– 2020.....	120
Figura 69 – Desenho Técnico – banqueta/pufe Cabaçal– 2020	121
Figura 70 – Desenho Técnico – banqueta/pufe Cabaçal– 2020	121
Figura 71 – Produção do protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020	122
Figura 72 – Produção do protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020	122
Figura 73 – Protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020	123
Figura 74 – Protótipo – banqueta/pufe Cabaçal – Ateliê do Design - Janelas Casacor – 2020	123
Figura 75 – Logotipo Undobject – 2021	126
Figura 76 –Undobject, texto fictício de Bruno Munari – 2021	126
Figura 77 –Undobject, texto fictício de Philippe Starck– 2021	127
Figura 78 –Undobject, arma de fogo– 2021	127
Figura 79 –Undobject, gaiola de pássaros– 2021	128
Figura 80 – Etapas do processo de criação da Arte-Design-Arte.....	131

Figura 81 – Sem Título – Fotografia – 2020	133
Figura 82 – João – Poema – 2020.....	134
Figura 83 – Marcas de Tempo-Coisa – Poema visual – 2021	136
Figura 84 – Tempo – Vídeo – 2021.....	137
Figura 85 – Experimentações – escultura/cadeira Árvore – 2020.....	138
Figura 86 – Experimentações – banqueta Cuscuz – 2020	139
Figura 87 – Modelagem em software 3D – mobiliário– 2020	140
Figura 88 – Poema visual - Arte-Design-Arte – 2022.....	146
Figura 89 – Fotografia – 2020	146
Figura 90 – Tipografia – poema visual Arte-Design Arte – 2020.....	147
Figura 91 – Tipografia com imagem em colorido – poema visual Arte-Design Arte – 2020	148
Figura 92 – Fundo em preto e branco – poema visual Arte-Design Arte – 2020.....	148
Figura 93 – Experimentação – primeira proposta (modelo 1) de logotipo - arte-design-arte – 2022	150
Figura 94 – Experimentação – segunda proposta (modelo 1) de logotipo - arte-design-arte – 2022	151
Figura 95 – Experimentação – segunda proposta (modelo 2) de logotipo - arte-design-arte – 2022	151
Figura 96 – Experimentação – terceira proposta (modelo único) de logotipo - arte-design-arte – 2022	152
Figura 97 – Configuração visual dos títulos das seções ou capítulos do livro/catálogo arte- design-arte – 2022.....	154
Figura 98 – Cartela de cores do livro/catálogo – 2022.....	154

LISTA DE SIGLAS

IFCE	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará
HFG	Hochschule für Gestaltung
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
CDC	Centro de Design do Ceará

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	17
2	CAMINHOS DO MODERNO AO CONTEMPORÂNEO: ENTRE ARTE E DESIGN	29
2.1	Arte pura x Arte aplicada	29
2.1.1	<i>Os Movimentos reformistas do final do Século XIX e início do Século XX.....</i>	33
2.2	Da Bauhaus ao pós-modernismo	43
2.1.2	<i>A formação em design no modernismo.....</i>	47
2.1.3	<i>Arte/design no pós-modernismo: corpo mestiço e relacional</i>	53
2.3	Mestiçagem e o lugar da estética relacional na arte-design-arte.....	60
3	ASPECTOS METODOLÓGICOS PARA UMA PESQUISA EM/SOBRE/PARA ARTE E DESIGN.....	66
3.1	A razão e o sensível: entre a ciência e a arte	66
3.2	O lugar da pesquisa etnográfica na arte-design-arte	72
3.2.1	<i>Pesquisa Bibliográfica</i>	75
3.2.2	<i>Metodologia da pesquisa em/sobre/para arte e design</i>	76
3.2.3	<i>Pesquisa de campo e documental</i>	77
3.2.4	<i>Processo de criação do objeto artístico/produto</i>	78
4	REFLEXOS DA ARTE-DESIGN-ARTE NA PRODUÇÃO CEARENSE	82
4.1	O design do Ceará: desafios e possibilidades de um povo genuinamente criativo.	82
4.1.1	<i>O Ateliê do Design na Exposição Janelas Casacor 2020.....</i>	91
4.2	O cenário das artes visuais contemporânea cearense.....	95
5	POÉTICA DA ARTE-DESIGN-ARTE: EXPERIÊNCIAS, PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUTO.....	99
5.1	Caminhos entrecruzados do “eu/outro” para uma poética em arte-design-arte e.....	99
5.1.1	<i>Irmãos Campanas: Extrapolando os limites entre arte e design</i>	101
5.2	Percurso de experiências em arte-design-arte.	107
5.2.1	<i>Cabaçal: Design autoral de mobiliário</i>	107
5.2.2	<i>Objetos (des)inventados: a arte (des)explicando o design.....</i>	124
5.3	O processo de criação em arte-design-arte.....	128

5.3.1	<i>Olhar x perceber</i>	131
5.3.2	<i>Poesia</i>	135
5.3.3	<i>Experimentar/Modelar</i>	137
5.3.4	<i>Concretizar</i>	140
5.4	O livro/catálogo Arte-design-arte	142
5.4.1	<i>Seleção das experiências em criação (memórias);</i>	144
5.4.2	<i>Aspectos conceituais e estéticos</i>	144
5.4.3	<i>Produção dos textos</i>	149
5.4.4	<i>Experimentação</i>	149
5.4.5	<i>Concretização</i>	153
6	CONCLUSÃO	156
	REFERÊNCIAS	159
	ANEXO A – LIVRO/CATÁLOGO ARTE-DESIGN-ARTE	166

1 INTRODUÇÃO

Tanto o design quanto as artes visuais são campos do conhecimento que se apropriam do uso da invenção e da forma¹ para proporcionar, entre outros valores, percepções e sensações, portanto é possível dizer que pertencem a áreas afins, que podem dispor de conhecimentos em comum, por isto mesmo, com forte tendência a se misturarem e se confundirem no espaço e no tempo. Visto por este ângulo, podemos considerar o entrecruzamento da arte com o design, e vice-versa, como um *corpus* complexo? Se sim, de que forma se dá este fenômeno dual? Desde quando é possível identificá-lo na história da humanidade? Quais seus reflexos no design e na arte do Ceará? A partir da investigação sobre a relação contemporânea entre as artes visuais e o design, no contexto cearense, quais possibilidades poéticas visuais podem surgir e ativar processos criativos inspirados na perspectiva da “arte-design-arte”?

O termo/expressão arte-design-arte, que dá título a este trabalho, quer dizer de um objeto artístico que mistura caráter racional e utilitário (arte/design), neste sentido, apontamos para a criação de um produto marcado por uma estética relacional, ao mesmo tempo, utilitária e poética (design/arte), derivada do entrecruzamento entre arte e design no contexto social e cultural contemporâneo. Movidos por este fenômeno e sua problemática, que acreditamos convergir para contribuir de forma marcante com a cultura material² contemporânea a partir dos intercâmbios entre as artes visuais e do design, tratamos de investigar aqui os aspectos históricos e conceituais que o fundamentam, sob a perspectiva dos saberes globais e locais, de modo a ter elementos/referências para a produção de objetos artísticos/produtos de arte-design-arte, com a qual espero³ reafirmar, repensar e reconfigurar a presença deste fenômeno no atual

¹ Para efeito desta pesquisa, adotamos o conceito de forma de Gomes (2008, p. 41) “A forma é definida como os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e que confere a este um feitio, uma configuração. A percepção da forma é o resultado de uma interação entre o objeto físico e o meio de luz, agindo como transmissor de informação, condições e imagens que prevalecem no sistema nervoso do observador que é, em parte, determinada pela própria experiência visual. Para se perceber uma forma, é necessário que existam variações, ou seja, diferenças no campo visual. As diferenças acontecem por variações de estímulos visuais, em função dos contrastes, que podem ser de diferentes tipos, dos elementos que configuram um determinado objeto ou coisa.”

² Cultura material “[...] termo que tem a sua origem na etnologia e no estudo dos artefatos de povos considerados “primitivos” pelos seus colonizadores europeus. Hoje, porém, esse conceito ganhou uma dimensão mais ampla e podemos falar da cultura material da nossa própria sociedade como sendo uma maneira de entender melhor os artefatos que produzimos e consumimos, bem como a maneira em que estes se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos.” (DENIS, 1998, p. 19-20)

³ O uso do verbo em primeira pessoa se dará sempre que se referir à minha criação, autoral e intransferível, resguardando o uso da primeira do plural no que toca ao trabalho colaborativo de orientação e construção desta dissertação.

cenário estético das artes visuais e do design de mobiliário do Ceará como possibilidade congeminaada.

Em *A origem da forma nas artes plásticas*, Herbert Read (1967, p. 69) define a forma na arte como a “aparência dada a um artefato pela intenção e pela ação humana”. Segundo ele, sua origem remonta ao homem primitivo, cuja capacidade de pensamento conceptual iniciou-se nos primeiros instrumentos encontrados na própria natureza, chamados eólitos (Figura 1), desenvolvendo-se com o fabrico sistemático de ferramentas no Período Neolítico (c. 3000 a 1.500 a.C.) a que se seguiu à forma de vasilhas ocas (Figura 2) como utilitários de uso de alimentos, numa progressão refinada da forma. Foi neste processo de refinamento, ao atingir o nível de eficiência máxima dos utensílios, que, por uma necessidade interior, psicológica, o homem pré-histórico passou da forma funcional à forma estética (Figura 3).

Figura 1 - José-Manuel Benito Álvarez. Réplica de eólitos. Espanha, 2007.



Fonte: Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Bifaz_triangular.jpg. Acesso em março 2020.

Figura 2 - Jarro de cerâmica polido em prata. Predynastic adiantado, Badarian, quinto milênio BC.



Fonte: Disponível em:
https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Badarian_pottery_EA_59691.jpg. Acesso em março 2020.

Figura 3 - Vaso decorado. Neolítico Antigo do Mediterrâneo Ocidental. Monte da Vinha (5º milênio AC). Museu Nacional de Arqueologia/GAMNA



Fonte: Disponível em: <<https://www.alvalade.info/o-vaso-do-monte-da-vinha-neolitico-antigo-5o-milenio-antes-de-cristo/>>. Acesso em março 2020.

Seguindo mais ou menos esta mesma linha de pensamento, Gombrich (1999, p. 39) vai dizer que se considerarmos arte como exercício de atividade, a exemplo de “edificação de templos e casas, a realização de pinturas e escultura, ou a tessitura de padrões, nenhum povo existe no mundo sem arte”, mas se pensarmos arte como “artigo de luxo, algo para nos deleitar em museus e exposições, ou uma coisa muito especial para usar como preciosa decoração na sala de honra”, então arte seria algo mais recente.

Como se vê, nesta nota introdutória, o caráter da forma nos seus aspectos utilitários e estéticos datam de épocas remotas. Na antiguidade, a distinção entre o que seriam posteriormente chamadas de “Arte pura” e a “Arte aplicada” (da qual surgiu o design), não existia. No seu livro “Artista e designer”, cuja primeira edição data dos anos 1970, Bruno Munari (1990), nos explica que na antiguidade as belas-artes, a arquitetura e o artesanato faziam parte do mesmo fazer criativo, e cita como exemplos Giotto que pintava e era arquiteto, e Leonardo da Vinci que pintava e inventava máquinas.

Munari (1970) reflete também sobre como teria se dado a transição deste cenário para outro, em que a distinção entre estas áreas se tornaria uma necessidade da sociedade, diante das transformações, principalmente, dos modos de produção e da divisão do trabalho, sobretudo com o surgimento da industrialização e a consequente racionalização das atividades humanas, que faz surgir o design enquanto profissão, marcando o período moderno pela evolução da prática do desenvolvimento de produtos industriais, bem como, pelas novas configurações da vida humana em uma sociedade crescentemente urbanizada. Segundo ele, inclusive, com reflexos nos métodos de ensino das escolas de arte que gradualmente se tornaram também em escolas de design.

Muito embora as palavras de Munari venham nos ajudar a compreender, enquanto artistas e principalmente enquanto designers, as distinções entre as abordagens do campo da arte e do design, com a intenção de nos permitir identificar o aspecto da fronteira que os separa, percebemos que muito provavelmente os elementos disponíveis jamais serão suficientes para encerrarmos o debate de forma clara e definitiva. O certo é que, da separação histórica entre arte pura e arte aplicada ao nosso tempo atual, os conceitos de arte e design e suas abordagens mudaram e estão em constante processo de reinvenção.

Adrian Forty (2007) afirma que a palavra design, na linguagem cotidiana, quando se refere aos artefatos, possui dois significados em comum. Um refere-se à aparência das coisas e envolve noções de beleza, como, por exemplo, podemos dizer que o “design” de certo objeto nos agrada mais que o de outro. E um segundo, de acordo com ele, “mais exato”, está

relacionado ao processo de utilização de instruções para o desenvolvimento de um produto, quando, a exemplo, alguém pode dizer: estou trabalhando no “design” de uma nova embalagem. O autor nos explica que ambas as abordagens são inseparáveis e se completam, pois o design transmite ambos os sentidos “[...] a aparência das coisas é, no sentido mais amplo, uma consequência das condições de sua produção.” (p. 12)

No Brasil, seguindo o modelo eurocêntrico e capitalista estabelecido mundialmente a partir de meados do século XX, o design tornou-se um fenômeno que surge como consequência da internacionalização desse modelo, incidindo sobre os chamados países periféricos⁴, orientando a criação das primeiras experiências em formação na área, que na época recebia o nome de “desenho industrial”, e direcionando as relações produtivas e comerciais, bem como, os processos criativos utilizados pelos “novos designers”. Um fato relevante, que comprova este fenômeno, foi a ida para o exterior de alguns artistas brasileiros, que saíram daqui para estudar design, como o neoconcretista Alexandre Wollner, que estudou na escola HFG Ulm nos anos 1950, e retornou ao Brasil, onde atuou professor e foi também um dos idealizadores da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) do Rio de Janeiro, na década de 1960, assim como, enquanto designer, esteve na vanguarda do design gráfico brasileiro.

Com os reflexos econômicos e sociais da segunda guerra, ocorreu uma forte diminuição das influências europeias nos produtos e nos processos produtivos locais, bem como na transferência de tecnologia e nas relações comerciais, o que levou nosso país a se iniciar na produção principalmente de mobiliário, e, por conseguinte, os “designers” a apostarem na criação de um produto que buscasse representar a autenticidade da cultura brasileira, tanto nos aspectos estéticos quanto nos aspectos produtivos (materiais e processos), destacando-se neste cenário: Lina Bo Bardi, Sergio Rodrigues, Zanini Caldas, entre outros expoentes do design moderno brasileiro.

De acordo com Marília Solfa (2017), por meio das considerações de Richard Buchanan e Victor Margolin, é perceptível como o design passou a ter um papel considerável na formação da cultura material e na produção simbólica das quais somos herdeiros, potencializando a conexão do homem com o mundo a sua volta, atuando como um mediador das suas relações com o chamado mundo artificial por ele criado (formado por tecnologia, cidade, moradia, espaço público e privado e a natureza transformada), cujas transformações, pelas quais vem

⁴ Denis (2002) afirma que países periféricos são aqueles que direcionam as suas estratégias e modelos de desenvolvimento econômico, seguindo uma relação de dependência neste aspecto aos países considerados de “centro” como Estados Unidos e países da Europa.

passando, faz do design contemporâneo um campo em constante expansão, não se resumindo a mera prática profissional, mas objeto de investigação social, cultural e filosófica.

Desde o pós-modernismo⁵, os designers vêm cada vez mais, marcando presença no movimento, que aqui podemos denominar de “arte/design”, e em diversas ocasiões, no mundo, essas misturas aconteceram de forma notória e organizada, tornando-se, em alguns casos, reconhecidamente, movimentos expressivos, como o movimento “Design radical italiano”⁶ (Figura 4) também chamando de anti-design ou contradesign (1965-1975).

Figura 4 - Sofá Superonda. Andrea Branzi - (1966). Exibição em Paris. 2019



Fonte: <https://www.casatigallery.com/wp-content/uploads/2019/09/Superonda-sofa-by-Archizoom-1-1024x768.jpg> Acesso em agosto 2020.

Da mesma forma, podemos afirmar que, como consequência, artistas visuais têm também, com maior frequência, experimentado criar sob o conceito que aqui podemos chamar

⁵ O termo pós-modernismo foi inicialmente usado como um rótulo para nomear uma série de novos discursos e práticas artísticas que surgiam no âmbito da arquitetura, artes visuais, música, teatro a partir dos anos 1960. Mas a variedade e amplitude de fenômenos que o conceito passou a abarcar revela como, na verdade, não há apenas uma via de abordagem ou mesmo somente um eixo central de questões numa definição sobre o pós-moderno. Como ressalta Perry Anderson (1999, p. 110), o conceito de pós-modernismo é extremamente polimórfico, pois o próprio “universo pós-moderno não é de delimitação, mas de mistura, de celebração do cruzamento, do híbrido, do pot-pourri”. (MARCELINO, 2019, p. 72)

⁶ A produção em torno do Radical Design foi marcada pela atuação intensa de grupos como Superstudio, Gruppo Strum, Alchimia, Archizoom Associati e o Memphis, de Sottsass. Todos estes designers e arquitetos tiveram seus trabalhos acolhidos e apresentados na famosa exposição Italy: The New Domestic Landscape, realizada pelo MoMA de Nova York em 1972, sob a curadoria do arquiteto Emílio Ambasz. A exposição deixava claro em sua proposta curatorial as condições de radicalismo assuadas pela produção italiana. (ARCHDAILY, 2016)

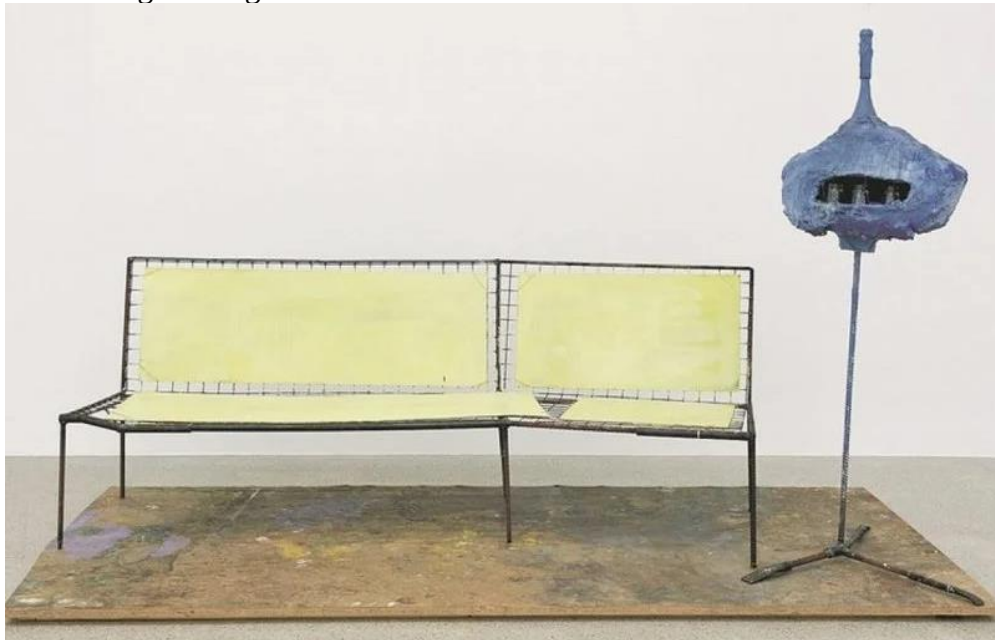
de “design/arte”, ou seja, objetos artísticos em forma de produtos utilitários (móveis, vestuário, material gráfico, etc.), fenômeno que ao ser percebido e citado pelo crítico de arte britânico Alex Coles ganhou notoriedade com o nome de “design art”, e deu origem ao seu livro intitulado “DesignArt - Sobre o romance da arte com design”⁷ (2005), em que ele nos relata sobre um grupo de artistas contemporâneos, que surgiram no final dos anos 1990, e cujas obras foram marcadas pelo desejo de expandir o acesso à arte, pela elaboração de formas práticas capazes de unir a sua recepção e seu uso. O livro de Coles (2005), traz muitos artistas internacionais que marcaram sua presença na *design art*, como: Jorge Pardo, Andrea Zittel, Regina Moller, Angela Bulloch, Franz west (Figura 5) entre outros.

No cenário brasileiro, como expoentes do contexto sobre o qual nos debruçamos, podemos citar os irmãos Fernando Campana e Humberto Campana (Irmãos Campanas), renomados artistas visuais/designers brasileiros, atuantes no universo da *design art*, tendo objetos criados (Figura 6) e presentes nas mais renomadas galerias, museus e mostras de arte do mundo, com alguns produtos (Figura 7) lançados exclusivamente para grandes marcas como Lacoste e Melissa. Os irmãos Campanas tornaram-se referência para o design contemporâneo brasileiro, sobretudo para o chamado design autoral⁸, com destaque no mobiliário, que tem crescido bastante nos últimos anos, com o surgimento de diversas marcas e coletivos, principalmente nos grandes centros comerciais da região sudeste, como Rio de Janeiro e São Paulo. Grande parte dessa produção de design autoral brasileira pode ser vista anualmente desde 2013 na “MADE - Mercado, Arte, Design” (feira internacional de design colecionável), que acontece em São Paulo.

⁷ DesignArt – On Art`s romance with design (2005)

⁸ Design autoral é um termo recente e ainda controverso e indefinido, porém já amplamente utilizado, que visa quebrar o paradigma do design moderno que afirmava que o design deveria servir não a si, mas à indústria e a um grupo específico de consumidores (FORTY, 2007). Ao que tudo indica, o design autoral é a modalidade de design em que o autor exerce um papel semelhante a de um artista, onde este cria objetos do cotidiano, por razões e motivações próprias, seguindo seu estilo e suas referências. Na maioria das vezes estes designers possuem seus próprios ateliês e suas marcas e os produtos são produzidos artesanalmente, em pequena escala.

Figura 5 - Curaçao. Franz West. Museu Mumok Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien. 1996



Fonte: Disponível em: <http://www.amearquitetura.com/irmaos-campana-museu-oscar-niemeyer/>. Acesso em 12 de abril 2020.

Figura 6 - Exposição dos irmãos Campana no Museu Oscar Niemeyer. 2017



Fonte: Disponível em: <http://www.amearquitetura.com/irmaos-campana-museu-oscar-niemeyer/>. Acesso em 12 de abril 2020.

Figura 7 - Melissa Costela de Adão”. Irmãos Campana. 2010



Fonte: Disponível em: <https://br.fashionnetwork.com/news/melissa-tem-nova-parceria-com-os-irmaos-campana,112297.html>. Acesso 12 de abril 2020.

Especificamente em se tratando da presença deste fenômeno no contexto cearense, podemos dizer que, até então, tem sido uma vertente pouco explorada, pois, só mais recentemente tem despertado interesse, diferentemente da relação entre design e artesanato que, desde o chamado “governo das mudanças” (1987-1991) de Tasso Jereissati, vem recebendo olhares de pesquisadores e chamado atenção da mídia⁹.

Não obstante, a esta realidade, merece atenção o caso da produção do artesão Espedito Seleiro que, em parceria com os irmãos Campanas, desenvolveu a coleção de mobiliário intitulada Cangaço (Figura 8), lançada em São Paulo e Miami, que pôde ser vista em Fortaleza, na Galeria Multiarte (2019), assim como no Museu da Universidade Federal do Ceará (2020) por ocasião das comemorações de seus 80 anos (Figura 9). Sua obra chama atenção pelas referências visuais ligadas à rusticidade do homem nordestino, da estética do cangaço¹⁰ e do vaqueiro, em contraponto à delicadeza de um bordado ricamente colorido, aplicado em sandálias, botas, bolsas, vestuário e mobiliário.

⁹ O período de 1987 a 2002 foi apontado por Cardoso (2010), como sendo um período marcante para o fortalecimento do artesanato cearense, portanto, segundo ele, diversas políticas públicas e iniciativas de apoio e promoção da atividade artesanal foram implementadas, visando consolidar o artesanato local, como o principal detentor dos símbolos referentes aos saberes e fazeres tradicionais da cultura cearense. Como reflexo deste fenômeno, houve uma aproximação significativa da arquitetura, design de interiores, design gráfico e design de moda cearense com o artesanato através de capacitações promovidas pela CEART e o SEBRAE.

¹⁰ Para Mello (2015) Estética do cangaço é o temo atribuído ao conjunto de referências visuais, sejam elas, de símbolos, de paleta de cores, materiais como o couro e ornamentos utilizados na indumentária, armas, e demais artefatos criados, produzidos e usados pelos grupos de cangaceiros nordestinos, como Bando de Lampião e Maria Bonita. Estas referências são amplamente utilizadas como inspiração principalmente no design de moda, mobiliário e artesanato nordestinos.

Figura 8 - Espedito Seleiro e irmãos Campana. Galeria Multiarte. Fortaleza, 2019.



Fonte: <https://casaclaudia.abril.com.br/ambientes/conheca-as-pecas-assinadas-pelos-campana-em-parceria-com-espedito-seleiro/> Acesso em 14 de abril 2020.

Figura 9 - Exposição "Espedito Seleiro - 80 anos de couro e alma". Museu da Universidade Federal do Ceará. 2019



Fonte: http://www.ufc.br/images/_images/ft_190814_expedito_seleiro2_gr.png. Acesso em 19 agosto 2020:

Estas questões e referências, antes mencionadas e a seguir exploradas, vão ao encontro do objetivo desta pesquisa de refletir e atualizar este fenômeno, a que chamamos arte-design-arte, no âmbito das artes visuais e do design, no contexto cearense, a partir da criação de um livro catálogo. Em suas especificidades, pensamos investigar sobre essa prática de mestiçagem (CATTANI, 2004) entre “artes visuais” e “design”; estudar este fenômeno e perceber seu lugar no cenário cearense; e encontrar na minha produção elementos que se configuram enquanto tal.

Para tanto, apoiamo-nos em pressupostos teóricos, cujos fatores históricos e conceituais apontam neste sentido, em direção às relações entre arte e design (READ, 1967; GOMBRICH, 1999; MUNARI, 1990; CATTANI, 2004; BOURRIAUD, 2009; COLES, 2010; BÜRDEK, 2010; DENIS, 2002; SCHNEIDER, 2010). Metodologicamente, podemos dizer que se trata de uma pesquisa em/sobre arte/design (ZAMBONI, 2001; BAQUÉ, 2002; LANCRI, 2002), cuja natureza etnográfica (LÓPEZ, 1999; FONSECA, 2002; FORTIN, 2009) e poética, do ponto de vista do processo de criação (BÜRDEK, 2010; MUNARI, 2005; SALLES, 1998, 2006; LOBACH, 2001 OSTROWER, 2001), estrutura-se na pesquisa bibliográfica e documental, pesquisa de campo, coleta de materiais, análise de dados e aplicação na formulação do processo criativo e desenvolvimento do produto.

Organizamos esta pesquisa prática reflexiva em quatro seções, seguidos da introdução. Na primeira, CAMINHOS DO MODERNO AO CONTEMPORÂNEO: ENTRE ARTE E DESIGN, é investigado o percurso histórico e conceitual que fundamenta as relações entre arte e design, desde o período moderno até a contemporaneidade. Primeiramente citamos autores que abordam as diferenças e aproximações entre os conceitos de arte “pura” e arte “aplicada”, bem como, os movimentos reformistas do final do Século XIX e início do Século XX; em seguida, buscamos esmiuçar o percurso que vai da Bauhaus ao período pós-moderno; abrindo um parêntese para refletir sobre os aspectos da formação do designer no modernismo, bem como, a sua influência para a teoria e prática do design que se consolidou no mundo no período do pós-guerra; finalizando com uma reflexão sobre a reinvenção do design no pós-modernismo e na contemporaneidade nas suas relações com os conceitos de estética relacional de Bourriaud, (2009) e os lugares de mestiçagem de Cattani (2004). Exploramos, portanto, ideias que trazem elementos para se pensar o fenômeno design/arte na atualidade, como referência para se buscar entender a cultura material local/global de hoje e de amanhã.

A segunda seção, ASPECTOS METODOLÓGICOS PARA UMA PESQUISA EM ARTE-DESIGN-ARTE, trata de apresentar a base metodológica que engendra a pesquisa, os modos de operar que podem ajudar nas etapas sequenciadas (ainda que mescladas); no

entendimento dos aspectos etnográficos e cartográficos como meio de análise e interpretação de dados coletados; no acompanhamento do processo criativo e na realização do produto (livro/catálogo).

A terceira seção, POÉTICAS DO CONTEMPORÂNEO: O “NOVO” DESIGN DO CEARÁ E SUAS POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES PARA AS ARTES VISUAIS, dá continuidade aos estudos preliminares (históricos, conceituais e metodológicos), no entanto, com foco dirigido para o contexto contemporâneo cearense, mais particularmente para o design sob a perspectiva estética.

A quarta e última seção, POÉTICA DA ARTE-DESIGN-ARTE: EXPERIÊNCIAS, PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUTO, objetiva refletir sobre a poética da arte-design-arte, partindo de uma análise dos dados etnográficos da seção anterior. Percorre as experiências em criação produzidas no percurso da pesquisa, o processo de criação e o produto propriamente dito, o livro/ catálogo, objeto deste estudo prático reflexivo, sua aplicação e os resultados obtidos, isto é, a análise dos resultados.

Trabalhamos com a hipótese de que este livro/catálogo a ser criado, pode contribuir para reafirmar o fenômeno de mestiçagem entre artes visuais e o design como experiência poética, expandir e enriquecer o cenário produtivo do design cearense. Esperamos com isto acrescentar saberes, protagonizar quebras de paradigmas, motivar reflexões, ativar sensações e promover novos fazeres em arte-design-arte, para contribuir com o aquecimento local de uma relação que se preserva e se intensifica no mundo contemporâneo, e que, no entanto, na produção cearense percebe-se que ainda é tímida.

2 CAMINHOS DO MODERNO AO CONTEMPORÂNEO: ENTRE ARTE E DESIGN

“Aquilo que podemos fazer é analisar ponto a ponto estas duas atividades, para ver se existem afinidades e divergências, a fim de tornar mais compreensível o modo de trabalhar de ambos: artistas e designers.”

Bruno Munari

Nesta seção, vamos tratar de questões de distanciamentos, aproximações e entrecruzamentos entre arte e design e daquilo que, neste âmbito, do ponto de vista histórico e conceitual, nos faz pensar sobre nossa relação sensível com o cotidiano. Inicialmente, expondo e confrontando os conceitos de “Arte pura” e “Arte aplicada”. Depois, voltando-se para os movimentos “reformistas” do século XIX, considerados fundamentais para uma compreensão do fenômeno de hibridização desses dois campos de criação, de modo mais consciente e incisivo. Em seguida, traçando um breve percurso da Bauhaus (primeira escola de design de destaque mundial no período moderno, fundada na Alemanha em 1919, pelo arquiteto alemão Walter Gropius), para assim, explorar o design no pós-modernismo, momento de grandes mudanças, principalmente estéticas no campo criativo, atribuídas como reflexos das transformações ocorridas na sociedade pós-industrial, a propósito dos quais são inseridos o conceito de mestiçagem, mencionado por Cattani (2004), e de estética relacional, defendido por Bourriaud (2009), onde a partir deles, buscamos lançar as bases para um pensamento visual e discursivo em arte-design-arte na contemporaneidade.

2.1 Arte pura x Arte aplicada

As aproximações entre arte e design se intensificaram ainda no século XIX, quando o design se tornou um reconhecido campo de prática de criação de objetos do cotidiano a serviço da produção industrial europeia, cujos designers se debruçavam em sua mesa de desenho para conceber produtos que se adequassem à evolução tecnológica emergente, atendendo ao virtuoso aumento das demandas mercantis, e, ao mesmo tempo, buscando sempre uma relação entre ambos em um crescente diálogo até o momento atual.

Sabemos que a trajetória do design esteve fortemente ligada à forma como algumas esferas da sociedade receberam e projetaram o modelo de vida industrial, gerando

questionamentos e resistências a partir de suas consequências, advindos da parcela mais tradicional da sociedade, a qual incluía setores da burguesa, da classe artística e dos mestres de ofícios, que, sob os pontos de vistas sociocultural e filosófico, criticavam o novo modelo de produção, bem como o que era criado e produzido, por entenderem, a princípio, que, a partir destes, se formava um distanciamento da herança tradicional, não considerando, no processo de concepção dos produtos, as questões estéticas e culturais consolidadas e que eram influentes na época, condenando a sociedade ao consumo de produtos feios e de baixa qualidade. Esta estética pobre ainda era marcada pelos graves problemas sociais que a industrialização trouxe, sendo entendida também como a imposição de um modelo cruel e desumano de civilização, conforme podemos observar nas palavras de Schneider:

A revolução industrial transformou o mundo em algo socialmente odioso, feio. À feiura da miséria social, dos cortiços nas cidades e das fábricas, com sua crescente poluição ambiental, juntava-se – ao ver de muitos contemporâneos – a baixa qualidade e a poucas praticidades dos objetos de uso e de consumo, frutos da produção em massa. Em comparação com os anteriores, produtos do artesanato e da manufatura, devido à produção em série por meio de máquinas e da utilização de materiais mais baratos, a qualidade dos novos produtos tinha diminuído. (SCHNEIDER, 2010, p. 28)

Esse cenário de crise da identidade fez surgir algumas ações na tentativa de preservar e manter em evidência a produção manufatureira e artesanal, apoiando-se na sua relação com a arte e a tradição, em um esforço de dialogar com as questões sociais, filosóficas e morais, e de buscar uma nova estética para os produtos, no sentido de considerar a herança cultural, e, ao mesmo tempo, oferecer alternativas mais assertivas de consumo frente a ampla oferta de produtos industriais, que, como vimos, eram tidos como feios, de pouca qualidade e de praticidade questionável.

Para fazer compreender a imensa dificuldade com que as sociedades modernas, sobretudo a europeia, tiveram para situar o design, Bruno Munari nos relata como a imprensa francesa se deu conta da existência do design, cuja distinção entre arte pura e arte aplicada ainda hoje aparentemente não se encontra resolvida:

Assim se escreve na Imprensa francesa autorizada, onde nestes últimos anos se deu conta da existência do design, mas não se sabe como se há-se entendê-lo, não se sabe de que ponto de vista se há de considerá-lo e, por excesso de cultura, nem sequer se sabe como se há-me pronunciá-lo. Procura-se sugerir ao leitor o modo de pronunciar esta horrível palavra estrangeira e aventam-se as seguintes hipóteses: “désinegue”, “désaiguene”, “disaineguene”, assim tal e qual. (MUNARI, 1990, p.10)

Esta curiosa reação da imprensa francesa da primeira metade do século XX, diante desta nova e controversa área, relatada por Munari, acabou por situar o design no campo das artes aplicadas, por considerá-lo uma atividade voltada para a concepção de objetos do cotidiano, dotados de atributos estéticos e funções utilitárias, destinados a suprir as necessidades e os desejos de uso de posse da sociedade industrial, similar ao que representava o artesanato e as manufaturas.

Por Arte pura podemos definir o tipo de expressão artística que objetiva representar o mundo pessoal do artista, quando ao manipular seus materiais e técnicas, se detém a fazê-lo de maneira subjetiva, intencionando atingir resultados que expressem significados filosóficos, sociais, políticos, morais, etc. Por Arte aplicada compreende-se a atividade artística destinada à criação de objetos voltados para o cotidiano da sociedade, sejam eles objetos artesanais, industrializados ou obras arquitetônicas. Bruno Munari aponta uma possível escala de valores capaz de subdividir a produção em arte e nos explica que, seguindo essa reflexão, o design se situa no campo da Arte aplicada, segundo os franceses.

Para o artista existem categorias bem definidas que subdividem a produção artística numa escala de valores: primeiro vem a pintura e a escultura, ainda que hoje sejam difíceis de distinguir, porque existem pinturas tridimensionais e esculturas planas; de qualquer modo são sempre obra e arte pura. Depois, com grande relevo, situam-se na escala de valores as obras de arte aplicada. Para os nossos amigos franceses, o design é algo que se confina a secção de arte aplicada, pelo que os artistas que dignassem ocupar-se do projecto de um objeto de uso, o fariam com expressão de arte aplicada, o que significa que tal projecto surge como adaptação a funções práticas, de formas preexistentes na mente e no estilo do artista. (MUNARI, 1990, p. 32-33)

Embora não fosse difícil entender a distinção entre o que seria a Arte pura e a Arte aplicada, com o modernismo, suas relações, sejam de tensão ou integração (arte, artesanato e indústria), se intensificaram. Munari descreve de forma objetiva sua visão sobre o papel do artista e do designer neste contexto:

Considerando, na nossa análise dos dois modos de trabalhar, apenas as obras de arte visual de duas ou mais dimensões, e deixando de parte o trabalho artístico nos campos da música e da literatura, podemos dizer que o artista produz pinturas e esculturas, enquanto o designer produz objetos. (MUNARI, 1990, p. 32)

Por outro viés, essa visão distintiva perde força com o avanço do modernismo, quando a ideia de “belas-artes” dá lugar ao conceito de “objeto artístico”, e mais ainda com o pós-modernismo, ocasião em que a autonomia da arte moderna dá vez às aproximações entre arte e vida, como veremos adiante. No entanto, os processos de transformações da arte e do design,

com que cada um emergiu, e a respeito dos quais se contaminaram entre si, não se deram aos saltos, seguem um grau de complexidade entre eles, merecendo um olhar mais atento de suas origens à sua congeminação atualmente.

Segundo Denis (2002, p. 17), não é fácil identificar, ao certo, o momento em que o design atingiu sua definição mais tradicional, a de “elaboração de projetos para a produção em série de objetos por meios mecânicos”. Isto se dá pelo fato de que “Diferentes artefatos e diferentes regiões geográficas passaram por este processo em momentos díspares.” (p. 17). Na antiguidade já se utilizavam técnicas básicas de produção em séries como a moldagem de cerâmica. Por sua vez, a inserção dos meios mecânicos foi introduzida na Europa do século XV pela imprensa com tipos móveis: “Os impressos produzidos nessa época já cumprem todos os quesitos propostos pelo modelo citado acima: objetos fabricados em série por meios mecânicos com etapas distintas de projeto e execução, e ainda uma perfeita padronização do produto final.” (p. 21).

No entanto, o primeiro registro da palavra “designer” aconteceu somente no século XVII pelo *Oxford English Dictionary*. Segundo este autor, os primeiros profissionais ditos designers, enquanto categoria, só vão surgir no século XIX, quando a utilização do termo design se tornou mais frequente, e passou a ser entendido como uma etapa específica do processo produtivo, encarregada a um trabalhador especializado, que deveria estar inserido em qualquer sistema industrial de fabricação.

Os primeiros designers, os quais tem permanecidos geralmente anônimos, tenderam a emergir de dentro do processo produtivo e eram aqueles operários promovidos por quesitos de experiência ou habilidade a uma posição de controle e concepção, em relação às outras etapas de divisão do trabalho. A transformação dessa figura de origens operárias em um profissional liberal, divorciado da experiência produtiva de uma indústria específica e habilitado a gerar projetos de maneira genérica, corresponde a um longo processo evolutivo que teve seu início na organização das primeiras escolas de design no século 19 e que continuou com a institucionalização do campo ao longo do século 20. (DENIS, 2002, p. 18)

É nesse contexto que podemos discorrer sobre os movimentos reformistas do século XIX, pois eles surgiram como um reflexo da sociedade tradicional europeia envolvida na missão de lutar para conservar seus padrões e formas originais. Estes movimentos representam algumas iniciativas organizadas no sentido de frear a velocidade com que aumentava o gosto pelos objetos industrializados, bem como a incorporação das máquinas nos processos produtivos, esses fenômenos mudaram a maneira como as pessoas passaram a julgar a qualidade

e a aparência dos objetos, ocasionando o distanciamento gradual do gosto pelo que se dizia ser a verdadeira arte, presente nos objetos manufaturados.

2.1.1 Os Movimentos reformistas do final do Século XIX e início do Século XX

Curiosamente, os movimentos “reformistas” do final do século XIX e início do Século XX foram fundamentais, em suas contradições, tanto como resistência à estética dos produtos industriais, como para a proposição de novas formas para o cotidiano, além de também exercerem, neste contexto, forte influência na relação entre arte, design, artesanato e indústria. São eles: o *Arts and Crafts*, *Jugendstil/Art Nouveau* e a *Werkbund*, movimentos importantes para se compreender estes ideais reformistas.

De todos os movimentos reformistas do século XIX, no âmbito de uma história do design, interessam, sobretudo, aqueles que se ocupam com a criação de novas formas para o cotidiano. Os principais dentre eles foram o movimento britânico denominado *Arts and Crafts*, o movimento que se denominou *Jugendstil* nos países de fala alemã e *Art Nouveau* na França e nos países francófilos e, mais tarde, a *Werkbund* alemã. (SCHNEIDER, 2010, p. 30)

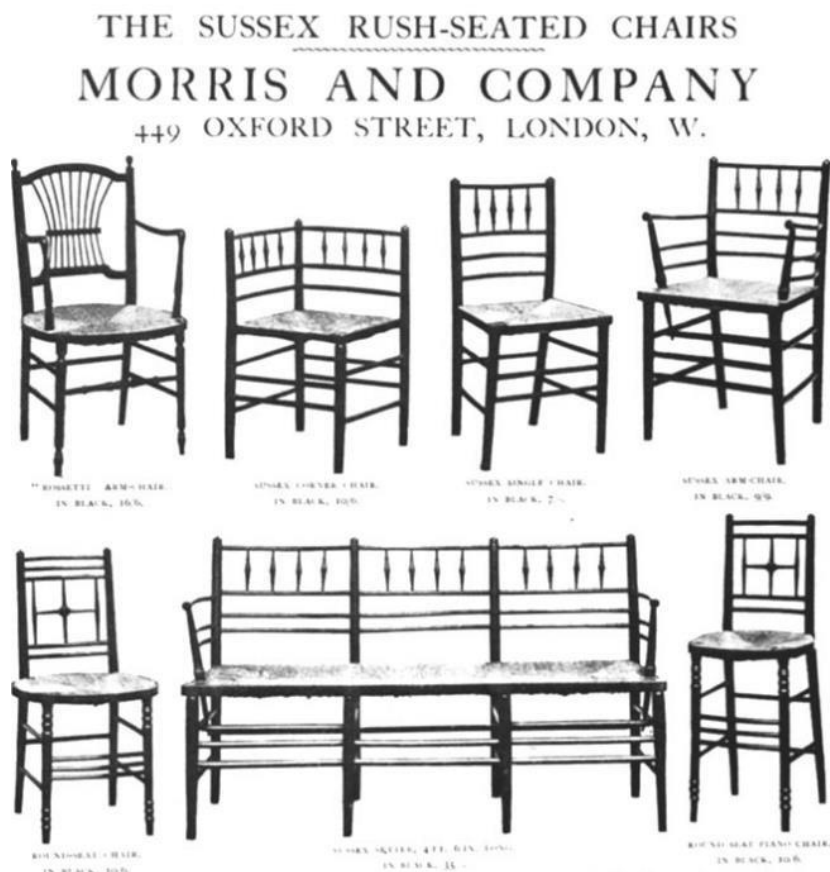
O movimento *Arts and Crafts* (Artes e ofícios) das décadas de 1860, 1870 e 1880 reagiu ao fenômeno da produção industrial em massa e a consequente queda na produção artesanal, ele pregava o retorno a qualidade artesanal e a valorização da qualidade dos materiais, bem como evidenciava toda a técnica apurada do fazer manual.

Ruskin e Morris ainda alimentavam a esperança também na Inglaterra, fundava a empresa Morris, Marshall, Faulkner & Co. para a renovação das artes aplicadas. Ao seu redor formou-se o intitulado movimento “*Arts and Crafts*” que se validou como reformador social e de renovação de estilo. A interrupção da separação do trabalho, ou seja, a nova junção do projeto e produção condizia a um movimento de renovação das artes e ofícios. Ele se voltava particularmente contra a estética das máquinas, mas falhou no desenvolvimento industrial na segunda metade do século 19. Um típico exemplo desta fase inicial do design foi a máquina de costura da Singer que em 1879 foi produzida em 400.000 exemplares ao ano. (BÜRDEK, 2010, p. 23)

Willian Morris foi expoente deste movimento, no ano de 1861, começou a comercializar produtos como móveis, tecidos, tapetes, azulejos e vitrais inspirados na estética medieval (Figura 10) e nos temas da natureza. Morris questionava os nexos entre a produção industrial e a criação de formas, entre a arte e a Indústria, era totalmente contrário a produção industrial em massa e lamentava a péssima qualidade artística dos objetos de uso.

Willian Morris, o crítico da indústria. Nos movimentos reformistas de artes e ofícios do século XIX, tomou-se consciência pela primeira vez dos nexos entre a produção industrial e a criação de formas, formulando-se a pergunta a respeito da relação eventualmente existente entre arte e indústria. Na Grã-Bretanha, o debate teórico em torno da arte e da indústria foi conduzido pelo grupo de próximo a Willian Morris (1834-1896). Como veemente inimigo da produção industrial em massa, ele lamentava a perda da qualidade artística na produção de objetos de uso e lembrava que “outrota, todo homem que produzisse um objeto, criava-o simultaneamente como obra de arte e como utensílio doméstico, enquanto hoje muito poucas coisas têm o mínimo direito de serem vistas como obra de arte”. Segundo Morris, os responsáveis pela destruição da relação entre beleza e utilidade na produção de um objeto de uso eram o trabalho mecânico alienado aos interesses capitalistas [...] (SCHNEIDER, 2010, p. 31).

Figura 10 - Catálogo Morris and Co de propriedade de Willian Morris. Movimento Arts and Crafts. 1861.

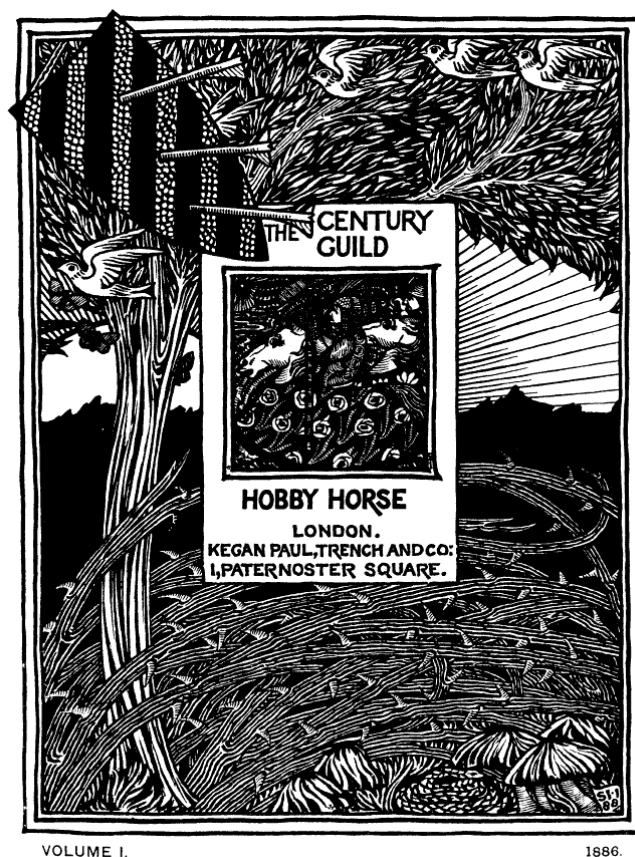


Fonte: <http://www.victorianweb.org/art/design/furniture/25.jpg>. Acesso em 17 de agosto de 2020

O *Arts and Crafts*, de acordo com Schneider (2010), idealizou, em resposta a revolução industrial, uma reforma das artes e ofícios, inspirada nos valores medievais, época em que existia uma unidade entre artesanato e arte, utilidade e beleza. Foi bastante influente no design gráfico, principalmente na produção livresca, uma das mais afetadas pela queda na qualidade, e

resuscitada pela *The Century Guild Hobby Horse* ¹¹, fundada por Morris ao lado do arquiteto e designer Arthur H. Mackmurdo (Figura 11).

Figura 11 - Capa para "The Century Guild - Hobby Horse", 1884-1894

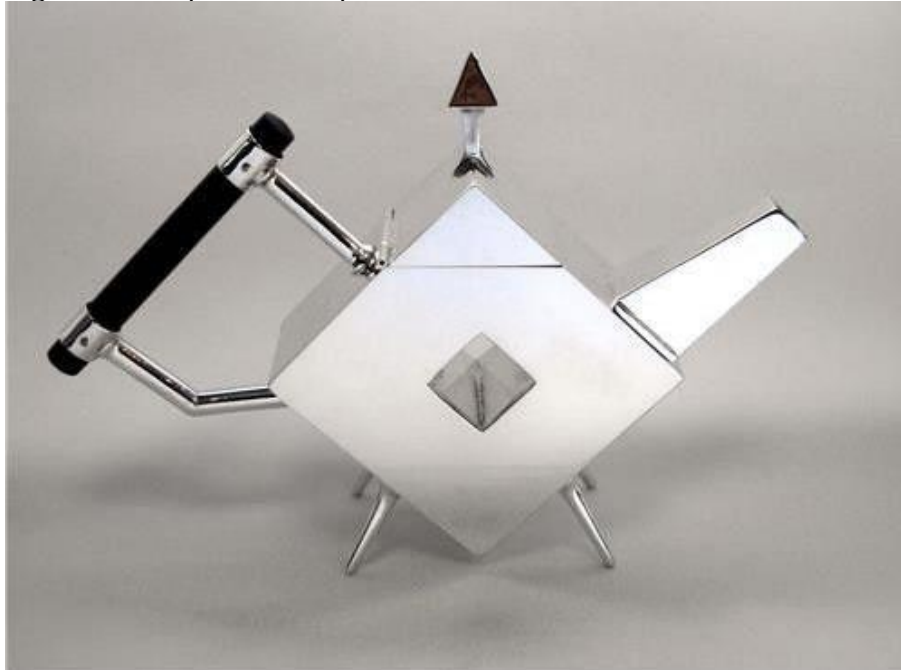


Fonte: <https://www.jstor.org/stable/20082072?refreqid=excelsior%3A7ccfb665d15082a2bc23d948d1421568&seq=1>. Acesso em 17 de agosto de 2020

Nem todos os representantes do Arts and Crafts foram críticos da revolução industrial. Christopher Dresser, que atuou como designer, criou alguns objetos produzidos industrialmente utilizando os princípios da forma defendidos pelo movimento (Figura 12). “Sua mensagem dirigida a Morris era: O desenvolvimento industrial não pode ser impedido. Por isso seria melhor criar objetos projetados com esmero, usando as novas técnicas e materiais, do que insurgir contra os novos tempos.” (SCHNEIDER, 2010, p. 32).

¹¹O Hobby Horse era um jornal vitoriano trimestral na Inglaterra publicado pelo Century Guild of Artists. A revista foi publicada de 1884 a 1894 e cobriu um total de sete volumes e 28 edições. Apresentava vários artigos não apenas sobre artes e design, mas sobre outros assuntos, incluindo literatura e questões sociais também. Também apresentava obras de arte, como esboços, placas, fotografias, gravuras, cortes em madeira, litografias e pinturas reproduzidas. (WIKIPEDIA contributors, 2021)

Figura 12 - Tapot. Christopfer Dresser. 1876



Fonte: <https://antique-silver.co.uk/christopher-dresser-style-silver-plated-tea-pot-teapot-new>. Acesso em 14 de janeiro de 2020

Percebemos através destes relatos, que o movimento Arts and Crafts foi precursor no debate entre arte e design, embora na visão de seus idealizadores, a indústria, nos moldes que se desenvolvia, não poderia fornecer o alto padrão estético da produção artesanal. Por outro lado, a industrialização conseguia seduzir, pelas novas possibilidades em termos de materiais e tecnologias e pela velocidade das mudanças que imprimia a sociedade, e o desejo de uma “Nova Arte” industrial era cada vez mais latente.

Ruskin e Morris ainda alimentavam a esperança de que a regeneração da arte pudesse suscitar um retorno às condições medievais. Mas numerosos artistas viam que isso era uma impossibilidade. Ansiavam por uma “Nova Arte” baseada numa nova sensibilidade para o desenho e para as possibilidades inerentes em cada material. Essa bandeira de uma nova arte ou Art Nouveau foi desfraldada na década e por ainda estar distante dos debates de 1890. Os arquitetos experimentaram novos tipos de materiais e novos tipos de ornamentos. (GOMBRICH, 1999, p. 387).

Estamos falando do período entre 1890 e 1914, em que movimentos de reforma nas artes e no artesanato ocorreram com diferentes nomes: *Art Nouveau* na França; *Modern Style*, na Inglaterra; *Secessionsstil*, na Áustria; Modernismo, na Espanha; e *Jugendstil*, na Alemanha. Para Schneider (2010), estes movimentos foram bastante influenciados pelo “Renascimento das artes e ofícios” do *Arts and Crafts*, sobretudo em relação à estética decorativa, inspirando-se

nos modelos da natureza, porém de forma mais convincente, preocupando-se com as características construtivas dos objetos.

Esses movimentos tiveram como meta a reconfiguração de todas as áreas vitais. “O espaço visto como obra de arte integral, e dentro dele deveria ocorrer um concerto de todas as artes e uma interpenetração entre artes e artesanato. O ornamento serviria como elemento de ligação” (SCHNEIDER, 2010, p. 32), portanto não deveria ser aplicado aleatoriamente, mas surgir a partir da construção do objeto, muito embora, essa estetização prevalecesse sobre a sua funcionalidade.

No que se refere a forma, o *Art Nouveau* teve como características principais o uso de ornamentos lineares, assimétricos e orgânicos, arabescos, temas florais e geométricos, como podemos observar nos móveis de Émile Galé (Figura 13). Uma pequena minoria, no entanto, preferiu a utilização de linhas simples, superfícies lisas e pouco ornamento, referências bastante utilizadas na criação de objetos utilitários em geral, como os de Wiener Werkstätte (Figura 14), e em particular, no mobiliário, como os de Rennie Mackintosh (Figura 15), algo que nos interessa.

Figura 13 - Mesa de chá. Émile Gallé. (Por volta de 1900)



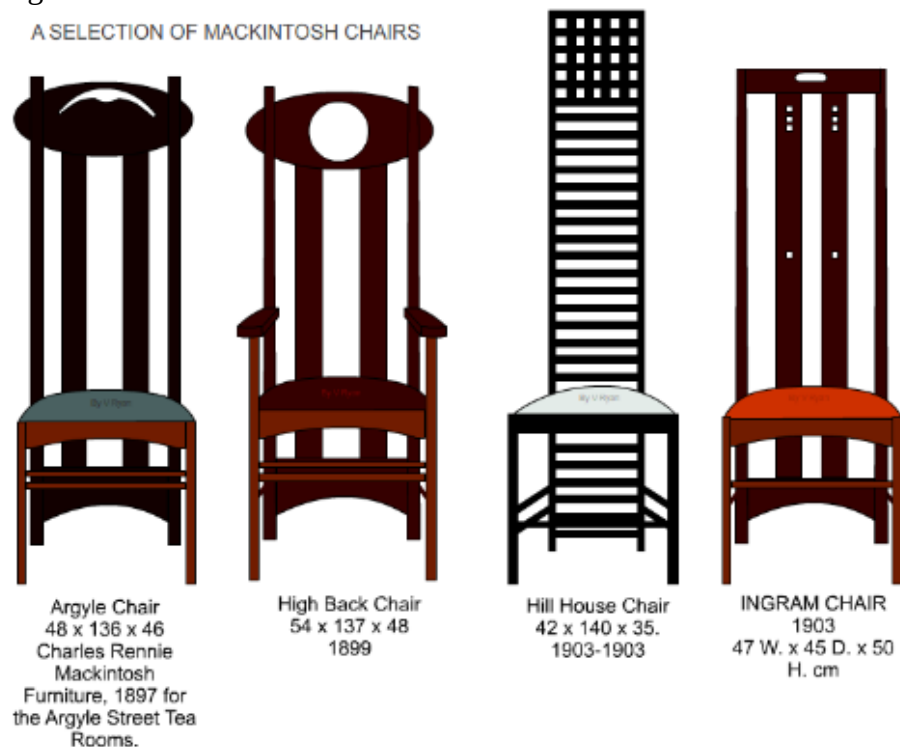
Fonte: https://medias.expertissim.com/media/cache/object_giant_cropped/uploads/object/2010/07/16/12121480/table_galle_5bN.jpg. Acesso em 19 de agosto de 2020

Figura 14 - Serviço de chá. Wiener Werkstätte, 1903



Fonte: https://www.mak.at/wiener_werkstaette. Acesso em 18 de agosto de 2020

Figura 15 - Cadeiras de Charles Rennie Mackintosh. Por volta de 1900



Fonte: https://technologystudent.com/joints_flsh/mackey1.png. Acesso em 18 de agosto de 2020

No ano de 1907, foi fundada em Munique, Alemanha, uma associação de artistas, artesãos, industriais e publicitários batizada de *Deutsche Werkbund* (Liga de Ofícios Alemã). Ela tinha como bandeiras principais, de acordo com Bürdek (2010), duas correntes: a

estandardização industrial e a tipificação dos produtos, e o desenvolvimento da individualidade artística.

A arquitetura foi, talvez, a área mais influenciada pela Werkbund, por meio de seus princípios criaram-se novos conceitos de habitar, bem como o uso de novos materiais nas edificações (Figura 16). Os arquitetos, adeptos da Werkbund, defendiam a ideia de que a casa deveria ser concebida em conjunto com seus objetos, utilizando os mesmos princípios de configuração (Figura 17). “Com a ‘casa como obra de arte total’ deveriam ser propagados novos conceitos estéticos (redução às funções elementares, utilitarismo), além de oferecer a amplas camadas da população instalações de preço acessível.” (BÜRDEK, 2010, p. 26).

Figura 16 - "Dama motorista" com Mercedes-Benz em frente ao prédio de Le Corbusier no Weissenhofsiedlung (1928) Foto: Mercedes-Benz Classic.



Fonte: https://www.goethe.de/resources/files/jpg604/mercedes_damenfahrerin_245-formatkey-jpg-default.jpg. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Figura 17 - Ventilador de mesa, Peter Behrens em 1910



Fonte: <https://edelherrera.files.wordpress.com/2016/02/peter-behrens.jpg>. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Vistos pelo olhar de hoje, podemos dizer que se configurou aí, pela primeira vez, o que, mais tarde, passou a ser conhecido como Estilo Internacional de Arquitetura – “não como uma manifestação formal e superficial (como nas metrópoles que conhecemos desde os anos 60) – mas sim como uma unidade consequente onde condições sociais, novos materiais e formas tiveram sua perfeita tradução (KIRSCH, 1987 apud BÜRDEK, 2010, p. 27).

Werkbund funcionava como um fórum em torno do qual se agrupavam empresários, políticos, artistas, arquitetos e designers em torno de encontros e exposições periódicas (DENIS, 2002). Os lemas, então defendidos, marcaram o conceito de projeto do século XX, portanto, foram significativos para a idealização dos cenários que se formariam posteriormente no campo modernista de relações entre arte, design e arquitetura.

Como observamos, os movimentos reformistas do final do século XIX e início do século XX demonstram o quanto a modernização da produção traria à sociedade dilemas que ainda hoje sobrevivem. E a relação entre arte e design está no cerne dessas questões:

Os movimentos reformistas na criação de formas do século XIX tornam claro um dilema fundamental, que atinge os designers até nossos dias: como se comporta o

design perante a indústria ou, mais precisamente, perante o processo industrial de criação de valor, tal como ele existe na realidade? O design pode ignorá-lo ou deve se insurgir contra ele? [...] Otil Aicher, um representante da escola de Ulm, iria formular mais tarde esse dilema da seguinte forma? “Design é arte aplicada (...) ou uma disciplina cujos critérios lhe são dados pelas suas tarefas, pelo uso, a produção e a tecnologia?” (SCHNEIDER, 2010, p. 35).

Uma vez que o crescimento da produção industrial e do consumo passaram a ser a base conceitual da formação da cultura no modernismo, as tensões entre criação de valor e indústria fizeram com que as fronteiras se expandissem.

Da segunda metade do século XIX ao início do século XX, o Brasil vivia ainda o que Denis (2002, p.32) chamou de primeiro surto industrial, “[...] limitado geralmente a fábricas de pequena escala, mas com resultados importantes em termos de formação do mercado consumidor interno e, por conseguinte, de uma tradição brasileira no design”. Por esse fato, e por ainda estar distante dos debates que ocasionaram as críticas ao industrialismo, segundo ainda Denis, o Arts and Crafts não teve tanto impacto no Brasil, mas segundo ele, “Nem por isso, porém, faltaram iniciativas para repensar a relação entre arte e indústria como forma de remediar as deficiências reais ou imaginadas da sociedade imperial.” (p. 76).

Portanto, não existia ainda no Brasil uma experiência concreta e relevante, proveniente da produção industrial local, que fosse capaz de gerar questionamentos impactantes, como na Europa, acerca das questões estéticas, da qualidade dos produtos e dos modelos de produção, bem como dos conceitos que norteavam a configuração da forma¹², e a sua influência na cultural visual. A absorção quase que direta de tudo que era produzido de novo na Europa era o modelo de produção que vigorava aqui, principalmente por essa prática atender os anseios da sociedade elitista e patriarcal brasileira.

Um exemplo que ilustra essa afirmação foi a implantação nas indústrias de móveis locais das técnicas de produção introduzidas em Viena por Michael Thonet nas décadas de 1830 e 1840.

O marceneiro alemão Michael Thonet desenvolveu durante as décadas de 1830 e 1840 uma série de técnicas mecanizadas para moldar e curvar varas de madeira usando vapor e pressão. Essas peças curvadas eram aparafusadas para formar cadeiras e outros móveis de construção extremamente simples e eficiente, possíveis de serem

¹² Configuração é sinônimo de forma. Porém, aqui, a forma deve ser compreendida dentro do conceito de representação de um objeto, pelas suas características espaciais consideradas essenciais, por isso a distinção. Desse modo, em se tratando de configuração, pode-se referir a duas propriedades visuais distintas dos objetos, que são: a representação real e a representação esquemática dos objetos. A representação real de objetos ou coisas, de modo geral, são os limites reais traduzidos pelos pontos, linhas, planos, volumes ou massas. Ou seja, é a representação por meio de fotografia, ilustração, gravura e pintura figurativa, por exemplo. Ou por outros meios como: monumento, estátua, escultura, produto, e outros, em que o objeto é perfeitamente identificado e reconhecido. (GOMES FILHO, 2008, p.46).

produzidas em grandes quantidades e a preços relativamente baixos. (DENIS, 2002, P.35)

Essas técnicas, portanto, tornaram-se populares também por aqui, como podemos observar nos móveis “Tipo Vienna” produzidas por Gerdau na década de 1920 (Figura 18). Tal influência, assim como em outras regiões do mundo que também beberam do pioneirismo industrial europeu, em todos os seus elementos técnicos e visuais, demonstra como a indústria do Brasil, nesse seu primeiro momento, absorve as referências estéticas e formais surgidas na cultura europeia.

Figura 18 – “Reclame para cadeiras “tipo Viena”. Gerdau, 1919



Fonte: DENIS, 2002, p. 35.

Outro exemplo que vale a pena ser registrado são os móveis do espanhol Celso Martinez Carrera (1884-1955), que criou móveis para o mercado brasileiro, também inspirados nos móveis de Thonet, porém utilizando ferro tubulares, como a “Cama Patente” (Figura 19). De acordo com Andrade (2017), considerando o ponto de vista tecnológico, este foi “um dos episódios mais significativos da história da indústria brasileira pois demandou o desenvolvimento de métodos de fabricação e de máquinas que garantissem a produção e montagem de seus componentes.” (ANDRADE, 2017, p. 30 apud SANTOS, 1995, p. 38)

Figura 19 – Cama Patente. Celso Martinez Carrera - São Paulo, 1915.
Foto: Marcelo Andrade.



Fonte: ANDRADE, 2017, p. 30 apud SANTI, 2013, p. 145.

Ainda de acordo com Andrade (2017, p. 33) Uma mudança definitiva deste cenário só aconteceria na primeira metade do século XX, quando ocorreu uma “[...] interrupção das importações ocorrida em função das duas grandes guerras mundiais[...]” segundo a autora, a produção industrial passaria a ser cobrada de uma intensificação do processo de industrialização, bem como, “[...] de uma maior e mais efetiva atuação no mercado, fazendo-a seguir o espírito da insurgente modernização estética e produtiva.” (p. 33). Como se vê, essa insurgência contribuiu para as transformações que iriam ocorrer no mobiliário brasileiro.

2.2 Da Bauhaus ao pós-modernismo

É nesse contexto de consolidação da industrialização que, em 1919, vai surgir a escola de arte vanguardista Staatliches Bauhaus, onde se procurou consolidar as ideias da época, surgidas de vários movimentos organizados e promovidos por artistas, arquitetos, industriais, publicitários e intelectuais europeus, que buscavam encontrar e disseminar novas propostas de configuração da forma, nos campos da arte, da arquitetura e do design. A Bauhaus, como ficou conhecida, floresceu a partir das ideias do arquiteto Gropius, que consistiam em fundir arte e técnica em uma nova e moderna unidade.

Por causa do avanço dos meios da produção industrial no século 19, a ainda existente unidade entre projeto e produção estava diluída. A ideia fundamental de Gropius era a de que, na Bauhaus, a arte e a técnica deveriam tornar-se uma nova e moderna unidade. A técnica não necessita da arte, mas a arte necessita muito da técnica, era a frase-

emblema. Se fossem unidas, haveria uma noção de princípio social: consolidar a arte no povo. (BÜRDEK, 2010, p. 28).

O design e a arquitetura, neste período modernista, foram os maiores beneficiários destas mudanças, pois se transformaram em áreas estratégicas no processo de reconfiguração da sociedade, se tornando protagonistas na construção da nova estética industrial.

Do ponto de vista do seu impacto sobre o design, é interessante notar que os principais movimentos vanguardistas (com exceção parcial do Surrealismo) tenham abraçado como valores estéticos: as máquinas e os objetos industrializados, a abstração formal e a geometria euclidiana, a ordem matemática e a racionalidade, a disposição linear e/ou modular de elementos construtivos, a síntese das formas e a economia na configuração, a otimização e racionalismo dos materiais e do trabalho. (DENIS, 2002, p. 115).

Os movimentos denominados de vanguardas artísticas do modernismo passaram a promover um outro fenômeno, pois a arte de forma inovadora e predominante escolheu não mais repugnar o protagonismo das máquinas na vida cotidiana, mas passou a observá-las como matéria viva para uma nova estética.

De acordo com Denis (2002), embora houvesse um novo cenário, poucos vanguardistas, de fato, se envolveram com o design de produtos industrializados, com exceção do mobiliário que teve produção considerável, por nomes como Ludwig Mies van der Rhoë e Gerrit Rietveld (Figura 20), na primeira fase do movimento modernista.

Figura 20 - Cadeira vermelha e azul (Cassina). Gerrit Rietveld, 1918



Fonte: <https://rietveldoriginals.com/wp-content/uploads/2019/09/rood-blauwe-stoel-gerrit-rietveld-1024x1024.jpg>. Acesso em 18 de agosto de 2020

Porém, foi no Design gráfico que a influência das vanguardas artísticas se concretizou mais profundamente, com uma vasta produção de cartazes e outros impressos que privilegiavam, como construção da informação visual, o uso de sistemas ortogonais, de módulos lineares, estreando o conceito de grid ou malha (DENIS, 2002). Davam ainda, preferência ao uso de formas claras, simples e despojadas, e uma gama reduzida de cores (geralmente azul, vermelho e amarelo), planos de cor, configurações homogêneas, fontes tipográficas sem serifa, com pouca variação entre caixa alta e caixa baixa (Figuras 21 e 22).

A influência das vanguardas artísticas foi mais ampla e profunda na área do design gráfico. Partindo principalmente da confluência das ideias e de atores em torno do Construtivismo Russo, do movimento De Stijl na Holanda e da Bauhaus na Alemanha, emergiu uma série de nomes fundadores do design gráfico moderno, dentre os quais não se pode deixar de citar Alexandre Rodchenko, El Lissitzky, Herbert Bayer, Jan Tschichold, Laszlo Moholy – Nagy e Theo van Doesburg. (ver MEGGS, 1992: 270-287; MARGOLIN, 1998 apud DENIS, 2002, p. 116).

Figura 21 - Cartaz para o departamento estatal da imprensa de Leningrado. Foto de Lilya Brik. Rodchenko “Livros”. 1924



Fonte: <https://sala17.files.wordpress.com/2010/01/rodchenko.jpg>. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Figura 22 - Design para cartaz. Theo van Doesburg. 1919



Fonte: https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/500px/Theo_van_Doesburg_-_Design_for_Poster_-_%28MeisterDrucke-794821%29.jpg. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Esse design gráfico, orientado por novos conceitos artísticos, pretendia fazer com que, nas palavras de Denis (2002, p. 117) “[...] os significados visuais derivassem principalmente do contraste e do equilíbrio entre massas e vultos formais, uma proposta relacionada intimamente com o Gestaltismo¹³, então muito em voga.”

Todo o desenrolar dessas questões aqui relatadas apontaram para a formulação de novos conceitos para a arte, para arquitetura e para o design, pois as relações que delas surgem, passaram a sugerir ações mais amplas que integrassem todas as áreas importantes para reconfiguração dos espaços de convivência social, e que, com base nelas, fosse possível implantar um novo modelo de sociedade. A partir das necessidades de consolidar a integração

¹³ “O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. Por meio de numerosos estudos e pesquisas experimentais, os geltaltistas formularam suas teorias acerca dos campos mencionados. A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta o porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apoia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção.” (GOMES FILHO, 2008, p.18).

com a produção industrial, esses objetivos então precisavam ser pensados do ponto de vista de iniciativas práticas e concretas, de formação para o artista, artesão, arquiteto e designer, frente aos novos desafios do criar.

2.1.2 A formação em design no modernismo

A Bauhaus foi a grande responsável pelo ensino do design. Suas raízes datam de 1902, quando foi criada por Henry Van de Velde, na cidade de Weimar, Alemanha, um seminário de artes aplicadas que mais tarde, em 1906, deu origem a uma escola de artes aplicadas. “[...] Na sua fusão com a escola de artes plásticas sob a direção de Walter Gropius, formou-se a *Staatliche Bauhaus Weimar* (Casa da Construção Estatal de Weimar), que veio a ser o ponto central de partida do grande desenvolvimento do design. [...]” (BÜRDEK, 2010, p. 28).

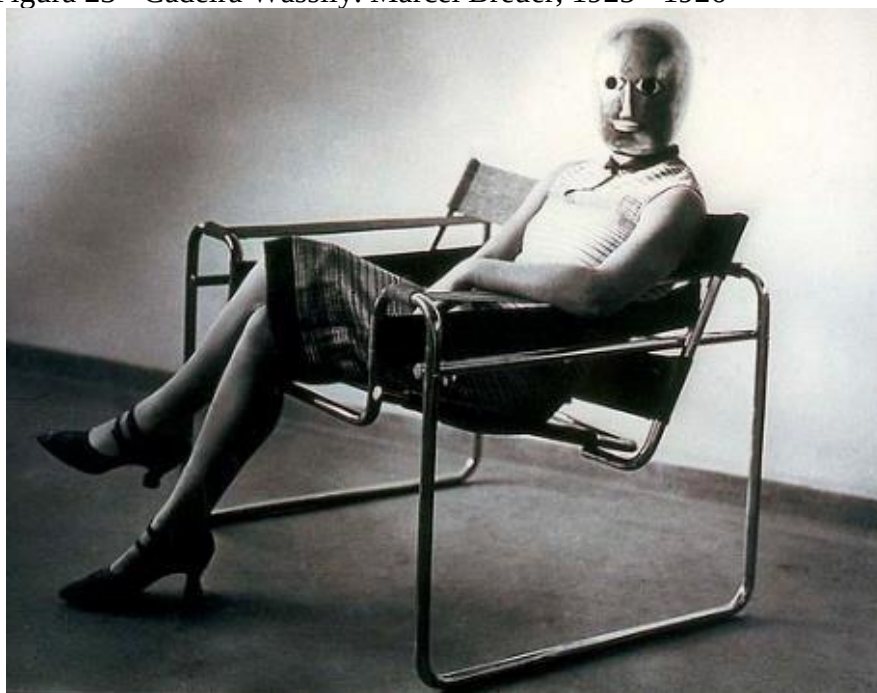
Como vimos, fundada oficialmente em abril de 1919, a Bauhaus partiu das ideias de Gropius, que desejava implantar um centro de formação universalista, onde a fusão entre arte e técnica seria o preceito principal de um projeto pedagógico, visando integrar cultura e indústria.

A Bauhaus ligava-se ao pensamento do movimento da reforma da vida na virada do século 19 para o 20, que se separava especialmente da cultura da habitação. O bolor do século 19 com seus móveis pesados em quartos escuros seria substituído por uma nova forma de morar. Em ambientes claros, as pessoas modernas do século 20 desenvolveriam novas formas de vida (Becker, 1990 apud BÜRDEK, 2010, p. 29).

O principal componente pedagógico da Bauhaus, era o obrigatório “curso básico”, em que o aluno iniciava uma formação mais artística, voltada para a experimentação, o autoconhecimento e o desenvolvimento da capacidade cognitiva. Após completá-lo o aluno poderia escolher entre oficinas específicas teórico-práticas como: Gráfica, Cerâmica, Metal, Vidro, Marcenaria, Têxtil, Encadernação e outras, sendo as de metal e marcenaria as mais influentes, principalmente a de metal, que teve em sua época mais marcante, como mestre, o ex-aluno Marcel Breuer (Figura 23).

Cada oficina tinha dois líderes, um “Mestre da Forma” (artista) e um “Mestre Artesão”. Por este meio, queria-se fomentar e desenvolver as capacidades artísticas e manuais dos alunos de forma equilibrada. Na prática, entretanto percebia-se logo que o Mestre Artesão acabava se submetendo ao mestre da Forma. [...]. Nesta fase em que no design foram concebidos produtos únicos, saíram as primeiras experiências na direção de estabelecer uma estética dos produtos. (BÜRDEK, 2010, p. 31).

Figura 23 - Cadeira Wassily. Marcel Breuer, 1925 - 1926



Fonte: <http://tipografos.net/bauhaus/chair-breuer.jpg>. Acesso em 18 de agosto de 2020.

A Bauhaus se consolidou direcionando o ensino para atender às necessidades da produção industrial, objetivando ainda fazer com que esta pudesse atender às necessidades sociais de camadas mais amplas da população, através do desenvolvimento de produtos acessíveis e muito funcionais.

A meta da atividade de projeto na Bauhaus era a de criar produtos para camadas mais amplas da população, que fossem acessíveis e tivessem alto grau de funcionalidade. Na segunda fase, foi desenvolvido o termo funcional em teoria e prática. Isto continha continuamente uma orientação social: “o domínio das necessidades da vida e do trabalho” (Moholy Nagy) e levar a sério as “questões do consumo de massa”. Função significava sempre a ligação de duas suposições: a de que é válido, no design, combinar harmonicamente as condições da produção industrial (técnica, construção, material) com as condições sociais, o que significava condicionar as necessidades da população às exigências do planejamento social. (BÜRDEK, 2010, p. 31).

O corpo docente da Bauhaus foi composto por muitos artistas de destaque na época, como o pintor russo Wassily Kandinsky e o pintor alemão Paul Klee, além de outras personalidades vindo de áreas como: arquitetura, design, fotografia, escultura, literatura e etc., e de diversos lugares e diversas culturas. O trabalho docente desses professores, de diferentes estilos, visões e técnicas, aliado aos ideais pedagógicos da instituição, estimulou a criatividade e a inventividade, ao mesmo tempo que fez possível nascer racionalmente um conceito global da forma que pudesse atingir a todos, independentemente do lugar e da cultura.

Com a Bauhaus, nasce um novo tipo de designer para indústria, bem diferente daquele presente na primeira fase da industrialização. Dominar na mesma medida a técnica e a linguagem formal, era o seu diferencial. A partir da formação artístico/politécnica bauhausiana, o artista/artesão dá origem ao designer industrial consciente do papel social do design. Porém, da mesma forma que existiu no século XIX um antagonismo entre o design e o artesanato, com a Bauhaus isto se consolida de forma evidente, pois de acordo com Denis (2002), apesar de ter sido um ambiente povoado de artistas e artesãos, ou por assim ter sido, acabou prevalecendo o desejo de legitimar o design.

Sendo assim, as metas da Bauhaus, que se tornaram mais evidentes, de acordo com Bürdek (2010) foram: fazer surgir uma nova estética a partir da integração entre todas as artes e as manufaturas e atender, a partir desta estética, as camadas mais amplas da população.

Uma das grandes influências do estilo Bauhausiano no período modernista, como já apontado anteriormente, nasceu nas oficinas de metal e marcenaria, o que ocasionou em uma marcante produção de mobiliário. Os princípios estéticos da Bauhaus, combinaram muito bem com a possibilidade de uso de novos materiais, como o aço, e as novas tecnologias aplicadas ao desenvolvimento de móveis. Este mobiliário tinha como principal característica, possuir uma estética funcional pensada a partir da sua relação com o usuário e as características do novo modelo de habitação (Figura 24):

O design na Bauhaus foi essencialmente cunhado por um grupo de jovens arquitetos, cujo interesse central era a função dos produtos e os ambientes dos usuários. Com uma ruptura radical com o século 19, onde se valorizava a decoração e a pelúcia nas casas burguesas, dirigiam-se agora os designers para as questões tecnológicas. A fascinação pelos novos métodos de construção se traduzia em “móveis tipo”, que exploravam todas as novas possibilidades funcionais. Na época, entretanto esta fascinação se desenvolvia em uma simbologia própria. O tubo de aço virado se tornou um sinal de “vanguarda” intelectual. As chances de mercado deste mobiliário foram captadas, primeiro nos anos 60, por exemplo, pelos fabricantes italianos, como a firma Cassina. (BÜRDEK, 2010, p. 38).

Figura 24 - Wagenfeld-Leuchte, Karl J. Jucker e Wilhelm Wagenfeld. 1924



Fonte: http://www.tipografos.net/bauhaus/Wagenfeld_5.jpg. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Durante os seus 14 anos de existência, a Bauhaus passou por várias fases, que em síntese, a transformaram em um dos maiores fenômenos históricos da arquitetura e design, e por que não dizer da arte, no modernismo. Todos os conceitos construídos na Bauhaus foram disseminados amplamente nos anos que se seguiram após a sua dissolução, o estilo Bauhausiano de design se consolidou na Europa e foi replicado para outros continentes, inspirou outros grandes centros econômicos e urbanos como os EUA e ditou as regras da estética dos produtos até o final dos anos 1950, quando surge uma nova escola de design de destaque mundial a *Hochschule für Gestaltung* (HFG) em Ulm, também na Alemanha.

De certa forma a HFG Ulm torna-se uma sucessora da Bauhaus, porém agora em um novo contexto social, econômico e cultural, das relações entre arte, arquitetura e design. Enquanto na anterior as questões estéticas estavam mais relacionadas as necessidades de se estabelecer uma nova configuração do ambiente a partir da união entre os conceitos artísticos e arquitetônicos, bem como, as relações destes com a funcionalidade dos objetos projetados para este fim, a segunda, se preocupava em estabelecer as bases teóricas e práticas que legitimavam o design, enquanto campo de atuação profissional, assim como projetar um modelo de ensino para ele.

O ensino se caracterizava pela continuidade da tradição da Bauhaus, mesmo que não houvesse pintura ou escultura e nenhuma oferta de cursos de artes livres ou aplicadas. Os primeiros professores chamados tinham uma formação artística, mas a HfG Ulm tinha na arte um interesse somente instrumental, que, por exemplo, era utilizado nos trabalhos do curso básico. (BÜRDEK, 2010, p. 46).

Denis (2002) afirma que os “ulminianos” questionavam muitas das soluções formais características da Bauhaus, como por exemplo, a base formal fundamentada na geometria euclidiana.

Segundo relatou Aicher anos depois, ideia de que tudo devesse se basear no quadrado, no círculo e no triângulo, lhes pareceu de um profundo formalismo estético, sem justificativa em preceitos funcionais (AICHER, 1988: 10-13). Persistia o compromisso bauhausiano com o design como influenciadora da sociedade, mas desprovido tanto das fórmulas vanguardistas quanto do conteúdo libertário e ligeiramente anárquico que havia marcado as manifestações da primeira escola. (p. 170).

O conceito mais presente na formação do design que marcou o período de influência da HFG Ulm foi o da “Boa forma”, que segundo Schneider (2010, p. 113), trazia o conceito de “bom” que se formou ainda na *Werkbund*, e que significava o esteticamente simples, sem enfeites superficiais, funcional e útil.

A “Boa forma” possuía uma pretensão elevada, rechaçava o mau design e queria se distinguir claramente dos modismos e do design com “fins comerciais”. [...] A “Boa forma” era o “símbolo de qualidade. (Ela) possui uma força formadora e constituinte na esfera humana, social e cultural. Sua importância econômica resulta da sua capacidade de representar, de forma visível, a perfeição e o valor de um produto. ” [...] (SCHNEIDER, 2010, p. 114).

Os produtos eletroeletrônicos produzidos pela indústria alemã *Braun*, em colaboração com a HFG Ulm (Figura 25), que tiveram a assinatura do designer alemão Dieter Rams, ex-aluno da Escola de Artes Aplicadas de Wiesbaden, são umas das maiores referências visuais do modelo de design idealizado neste contexto.

A aplicação dos princípios funcionalistas fica mais evidente nos produtos da firma Braun [...]. Alguns dos indícios característicos são:

- Alta presteza de uso dos produtos.
- Preenchimento de necessidades ergonômicas e psicológicas.
- Alta ordem funcional de cada produto.
- Design consequente até nos pequenos detalhes.
- Design harmônico conseguido com poucos meios.
- Design inteligente, baseado em necessidades, comportamentos do usuário, assim como tecnologias inovadoras. (BÜRDEK, 2010, p. 57)

Figura 25 - Braun TP 1, Rádio Transistor Portátil e Fonógrafo, design de Dieter Rams. 1959



Fonte: http://www.tipografos.net/bauhaus/Wagenfeld_5.jpg. Acesso em 18 de agosto de 2020.

Segundo ainda Burdek (2010, p. 57), “Dieter Rams descreveu sua atividade de designer com a afirmação: “Menos design é mais design”. Ele se junta a frase de Mies Van der Rohe: “Less is more” (“Menos é mais”),” [...]. Fica evidente, neste período, que o design desejava enterrar a visão de que seria ser apenas uma área capaz de aplicar elementos artísticos e culturais à forma dos produtos industrializados, o design passou a ter papel estratégico em todas as fases de desenvolvimento dos produtos, incluindo a sua idealização. Portanto, o designer passou a projetar além da forma e a função dos objetos do cotidiano, ele também atuou na proposição de novos modelos de vida e de convivência social, que pudessem ser internacionalizados, com o objetivo de facilitar o fluxo de mercadorias e informações, formando assim a nova moderna cultura de massa.

Ao estabelecer-se como área do conhecimento, distinguindo-se da arte e do artesanato, o design (assim como a arquitetura), torna-se o maior influenciador na formação da cultura visual da sociedade moderna. É importante salientar, que neste cenário, a legitimação do design se deu principalmente graças à institucionalização da formação do designer. Esta consolidação da teoria e prática do design foi capaz de relacionar o crescimento da tecnologia da indústria às necessidades sociais emergentes, principalmente no que se refere à transformação do consumo como modelo de crescimento econômico e social. Mas se por um lado, a sociedade tinha acesso cada vez maior a produtos que melhor se adequavam ao estilo de vida moderno, por outro lado

o aumento exagerado do consumo gerava desigualdades em todo mundo, fazendo-se nascer uma forte crítica social.

Já no Brasil, segundo Denis (2002), o marco inicial dos cursos de design foi a inauguração da ESDI no Rio de Janeiro em 1963. Esta escola de desenho industrial foi, como já apontado aqui, idealizada no modelo da HFG Ulm, portanto, inspirou-se no seu projeto político pedagógico desta escola.

2.1.3 Arte/design no pós-modernismo: corpo mestiço e relacional

No que se refere à modernidade, Bourriaud (2009, p 16) afirma que “[...] o século XX foi palco de uma luta entre três visões de mundo: uma concepção racionalista-modernista derivada do século XVIII, uma filosofia da espontaneidade e da liberação através do irracional (dadaísmo, surrealismo, situacionismo) e ambas se opondo às forças autoritárias ou utilitaristas que pretendiam moldar as relações humanas e submeter os indivíduos. [...]” Esta teoria é importante para compreendermos o contexto de tensão, e de poder, que moldaram as relações econômicas e sociais e que foram determinantes na formação da cultura de massa do modernismo. A relação entre arte e design, esteve à mercê desses dilemas, sendo que, o predomínio da visão racionalista, evidenciada no período do pós-guerra, idealizada principalmente pelas forças econômicas e produtivas, estimulou, a partir do fortalecimento da teoria e prática do design, a distinção entre estes campos. O pós-modernismo significou uma virada radical dessa visão, propondo uma reavaliação destes conceitos e sugerindo novas conexões entre arte e design.

Schneider (2010) observa que, na história de quase 150 anos do design moderno, a relação entre arte e design foi marcada, com maior ou menor intensidade, por uma tensão entre duas vertentes bem definidas, em que uma buscava aproximar o design das forças produtivas industriais, na qual a técnica era a sua maior aliada, enquanto a outra desejava aproximá-lo da arte, através do projeto artístico-individual. Se no auge do modernismo, o design através do aperfeiçoamento da técnica, estabeleceu os parâmetros de “boa forma” para os produtos industrializados, prevalecendo assim o casamento com os ideais industriais. No período seguinte, final dos anos 1960 e anos 1970, com a reviravolta do movimento da contracultura¹⁴,

¹⁴ “[...] Além da revolução política, a contracultura apostava em uma revolução cultural efetiva, que abrangia aspectos comportamentais, sexuais e dos costumes. Tal movimento almejava o questionamento profundo das bases da estrutura social, em seus aspectos político, econômico, educacional e familiar. No ideário da contracultura, uma transformação das formas de vida seria alcançada através da mudança de atitudes individuais, do inconformismo

que deu origem ao pensamento pós-moderno, começava a prevalecer o fortalecimento da segunda vertente apontada por Schneider, com a reaproximação do design com a arte e a retomada da valorização da produção artesanal, mas que com amadurecimento, nos anos 1980, passou a mediar a relação entre o design e a indústria das décadas seguintes.

Trazendo para o campo da arte esta reaproximação histórica, que a partir dos anos 1980 vem se assentando, cabe lembrar o conceito de mestiçagem, mencionado por Cattani (2004). Segundo esta autora, a mestiçagem se configura como lugar de tensão, e não de fundição (moldagem) entre campos minados, de contradições e de forças que se opõem, se alimentam (entrecruzam) e avançam. Ser mestiço pertence a este lugar de conflito, mas que ao mesmo tempo promete diálogo:

O eu mestiço constitui-se nesses lugares, por oposição ao outro e ao próprio lugar. Ao mesmo tempo, esse eu problemático necessita do olhar do outro para reconhecer-se, enquanto igual ou enquanto diferente. No caso da mestiçagem, talvez, enquanto igual ou enquanto diferente: pois a mestiçagem é, segundo Laplantine e Nouss, a convivência jamais resolvida dos opostos; ela é um conceito que “supõe, não apenas o cheio e o superlotado, mas também o vazio, não apenas atrações mutuas, mas repulsões, não exclusivamente conjunções, mas disjunções e alternância. A mestiçagem não é fusão, a coesão, a osmose, mas a confrontação, o diálogo.” (LAPLANTINE E NOUSS, 1997, p.2 apud CATTANI, 2004, p. 66).

Em outras palavras, é um campo fértil para novas formas de ver o mundo e o que ele demanda em termos de engendramentos de produção e apropriação da cultura visual.

O eu mestiço atravessa e é atravessado por vários outros: das ínfimas porções onde as linhas se cruzam, nascem coisas novas. Os lugares de mestiçagem não são lugares fundidos num só: são antes espaços de tensão, em contínuo vir a ser, permanente oposição. Da vibração resultante, nasce o novo (CATTANI, 2004, p.71).

É neste lugar de mestiçagem que arte e design se tornam arte-design. Fenômeno este que, desde as duas últimas décadas do século XX, vem emergindo num crescente, sintetizando talvez as transformações sociais e estruturais pelas quais passava a sociedade. De acordo com Schneider (2010), até durante quase toda a década de 1960 o modernismo do pós-guerra aparentava ter se tornado imbatível, nada parecia ameaçar a propagação da moderna cultura de massa e a consolidação do neofuncionalismo¹⁵ como corrente principal na arquitetura e no design.

perante os valores e padrões de comportamento impostos e do questionamento das próprias convenções da linguagem”. (SOLFA, 2017, p. 98).

¹⁵ “A escola superior de Ulm causou efeitos duradouros, pois o “modelo de Ulm” tornou-se referência mundial para a moderna formação em design. Os “muitos estudantes de Ulm, enquanto designers ou docentes em outras

Porém, segundo Bürdek (2010, p. 61), “Em meados dos anos 60, apareciam os primeiros sintomas de crise nos países europeus. A fase de crescimento após a Segunda Guerra Mundial estava encerrada. [...]”. Esta afirmação é importante para compreendermos o novo contexto histórico que surgiu neste período e que ocasionou a formação do pensamento Pós-moderno.

O pensamento pós-moderno afastou-se radicalmente do modernismo. Ele significou uma negação da ideia de progresso e de confiança na razão, como eram próprias do modernismo. O pensamento pós-moderno voltou-se contra a apreensibilidade do mundo em sistemas e as utopias sociopolíticas daí resultantes. [...] (SCHNEIDER, 2010, p. 152).

Como praticamente tudo que ascendeu no modernismo, o design passou a ser alvo de críticas, como as apontadas por Bürdek (2010, p. 61), citando a pesquisa de Wolfgang Fritz Haug, “Crítica da estética dos objetos”, realizada a partir do caráter duplo dos produtos, o qual ele definia como “valor de uso e valor de troca [...] o design como meio de aumentar o valor dos produtos decepciona, ou seja, pela configuração estética dos objetos não se alcançará nenhuma melhora do valor de uso.” Tais como próprias dos lugares de mestiçagem, estas tensões resultaram em uma corrente de críticas aos fundamentos consagrados no design moderno, acusando-o de completamente ultrapassado e falso.

O arquiteto Werner Nehls (1968) reagiu de forma polêmica e irônica, chocando a cena do design com a afirmação de que a “concepção objetiva e funcionalista do design estava completamente ultrapassada”. Nesta medida, segundo o pensamento do designer na Bauhaus e na HfG Ulm, seria produzido design falso. Ângulo reto, linha reta, forma objetiva, isto é, geométrica, a forma aberta assim como falta de cor e de contraste deveriam ser contidos. “Deveria se destratar a forma de configuração ótica e plana, do cubo, a configuração do masculino. A configuração atual vem de uma atitude feminina, e a emoção é acentuada. A configuração feminina e irracional pressupõe formas orgânicas, cores ricas em contrastes, atributos do acaso”. (BÜRDEK, 2010, p. 62).

Como se vê, há uma crítica quanto à forma com que o design era utilizado como meio de agregar valor estético aos produtos, a partir de fórmulas já tidas como ultrapassadas, que não mais condiziam com os anseios, o novo estilo de vida e os valores da sociedade pós-moderna, razão pela qual tomou corpo a desaprovação à concepção objetiva, racionalista e minimalista. Surgia uma nova maneira de pensar, estimulada por um leque de turbulências sociais, que por sua vez, proporcionavam mudanças culturais, pautadas na crítica generalizada a esta configuração estética do mundo industrializado, que ruía em iminente declínio.

escolas, fizeram do neofuncionalismo um sinônimo de design moderno de produto. [...]” (SCHNEIDER, 2010, p. 119)

Assim como o design, a arte também passaria por importantes mudanças, neste período, libertando-se do aspecto autônomo e progressista, de uma autorreflexão menos centrada na forma e mais aberta para a vida. A arte passou a se preocupar mais com o seu papel no mundo e a se envolver mais intimamente com as questões político-sociais, sofrendo assim, uma maior influência destas questões, bem como, passando a atuar diretamente no campo de debate destes contextos.

Ao libertar-se das principais convenções históricas, os artistas voltaram maior atenção para os “meios” de expressão, que foram reinventados. Também os “temas” passíveis de serem abordados se ampliaram, e os artistas aproximaram-se de questões até então mantidas fora do escopo da arte, almejando estabelecer uma relação mais direta com a sociedade. (SOLFA, 2017.p.12).

Michael Archer aponta que o período pós-moderno é marcado pela ausência de uma “história da arte” linear, o que reflete numa variedade de atitudes e abordagens, por sua vez, exigindo maior atenção perceptiva:

[...] Uma das consequências de a arte ter-se livrado do desenvolvimento passo a passo era a liberdade de buscar inspiração em toda a parte: em vez de lutar por desenvolver um estilo atual avançando o caráter do período imediatamente anterior e a ele respondendo, a arte da transvanguarda podia, e até deveria citar qualquer período que desejasse. Além disso, ela agora não precisava restringir-se às belas-artes ou as artes “elevadas”, mas também podia empegar o artesanato ou outras técnicas, materiais e temas culturais “inferiores” onde lhe parecesse adequado. (ARCHER, 2013, p.155).

Para Denis (2002) é o pluralismo a principal marca da pós-modernidade, a abertura para o novo e para a diversidade, segundo ele, já não se pretendia mais encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, uma única solução possível que resolvesse todos os problemas, uma única narrativa que amarrasse todas as pontas.

Este cenário político e social, marcou profundamente tanto a arte como o design, o que propiciou o surgimento das “mestiçagens” entre eles, como as que pudemos observar nos grupos adeptos do movimento do “design radical” italiano dos anos 1970 e 1980, que, inspirados pelos ideais da contracultura, negaram radicalmente o neonacionalismo, cartesiano, racionalista moderno, e se dedicaram a formar estes “corpos mestiços”, os quais aqui chamamos

de arte-design-arte (arte-design e design-arte). Dentre esses grupos os que mais se destacaram foram o Studio Alchimia¹⁶ e o grupo Memphis Design¹⁷ de Milão.

[...] O design radical aproxima-se do universo da cultura pop e do kitsch como forma de mostrar seu “deboche” frente a “alta cultura”. Para isso abriram mão da funcionalidade e colocaram as funções emocionais e expressivas no centro do processo de design. A expressão “a forma segue a emoção foi criada nesse período para se contrapor à máxima moderna “a forma segue a função”. [...] (SCHNEIDER, 2010, p. 42 apud SOLFA, 2017, p. 64).

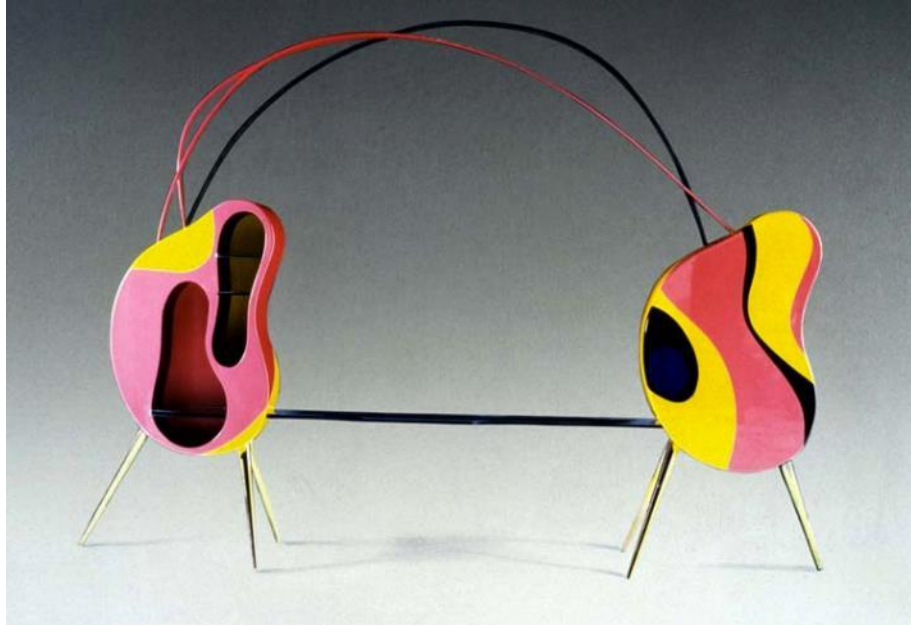
O Studio Alchimia (Figura 26), que teve o nome inspirado na alquimia da idade média, pelo ato de transformar objetos comuns do cotidiano em objetos de design, buscou romper radicalmente com o conceito de “boa forma”, que até então era a referência internacional para o design e a arquitetura, negando veementemente a estética minimalista, de paletas reduzidas, e elegante, apostando nas cores extravagantes e formas lúdicas, inspiradas na cultura Pop e na Arte Contemporânea.

O objetivo “alquimista” do grupo era substituir a fria funcionalidade dos modernos produtos de massa por uma funcionalidade emocional. Entre os objetos e os objetos e os usuários deveria se produzir uma nova relação sensorial e, com isso um valor agregado emocional. Não os produtos fabricados em série, mas sim, peças únicas comicadamente fantásticas, poéticas, e irônicas, confeccionadas artesanalmente, era o que se buscava. O design tornou-se o mediador de sentimentos, ideias, e até mesmo utopias. [...] (SCHNEIDER, 2010, p. 155).

¹⁶ Alessandro Guerriero lançou o Studio Alchimia em Milão em 1976, como um espaço no qual radicais criativos pudessem se reunir e colaborar tanto na teoria quanto na prática. Esses inovadores trouxeram perspectivas diferentes, mas compartilhavam de seu interesse pelo movimento “anti-design”, que rejeitou a premissa industrial e a abordagem elementar minimalista que guiou os principais movimentos no início do século XX, como a Bauhaus. (CASATIGALLERY, 2020).

¹⁷ O Grupo Memphis (estabelecido em 1981) foi uma colaboração de designers e arquitetos que ajudaram a definir a estética da era pós-moderna. Estabelecido por Ettore Sottsass, o Grupo Memphis compartilhou a perspectiva crítica do movimento radical italiano em direção ao Modernismo, mas com a distinta determinação de não se tornar um movimento puramente experimental, o Grupo Memphis focou desde o início na criação de objetos domésticos expressivos, coloridos, kitsch e exagerados com quem os usuários podem formar um vínculo afetivo. (CASATIGALLERY, 2020).

Figura 26 - Mobile bar Black. Alessandro Mendini. (Studio Alchimia).1985



Fonte:
https://www.alchimiamilano.it/images/design/designSeconda/DesignSeconda_img/41.jpg Acesso em 18 de novembro de 2020.

O Grupo Memphis Design, fundado já nos anos 1980 por alguns integrantes remanescentes do Studio Alchimia, como designer Ettore Sottsass, preservou e consolidou a crítica do movimento radical, porém, já não mais com características experimentais, buscava firmar seus princípios estéticos e filosóficos como o símbolo de uma nova era, inspirando e influenciando a indústria da época. Assimetria, superfícies coloridas e vibrantes, padrões lúdicos, referências do *Art Deco* e da Pop Arte, utilização de matérias industriais como o laminado plástico, são as características principais deste grupo, que se tornou o expoente do design pós-moderno e o grande influenciador do design contemporâneo.

Com o abandono do modernismo funcionalista, sua rejeição perante a arte no processo do projeto também foi deixada para trás, O grupo Memphis possibilitou, no sentido estético e concepcional, a eclosão de um conceito novo e ampliado de design. O grupo conduziu o design de volta ao lugar que ele já havia ocupado nos primórdios do Art Nouveau: o design de arte. Nessa “regressão à arte”, o trabalho imaginativo individual tinha primazia e a inspiração individual estava na origem do processo de trabalho do “designer-artista”. Frequentemente, o resultado eram peças únicas ou pequenas séries, verdadeiras obras de arte, que apenas raramente podiam ser reproduzidas e eram expostas em galerias de arte, em galerias criadas especialmente para o design e logo também em museus. (SCHNEIDER, 2010, p. 167).

Solfa (2017), ao citar uma pesquisa realizada por Dieter Weidmann no ano de 1981, afirma que pela primeira vez uma peça de design foi considerada a obra de arte mais retratada

pela mídia e instituições, algo que ela compreendeu como um sinal do triunfo do “design enquanto arte de massas”. Ela se refere a “estante Carlton” (Figura 27), concebida por Sottsass no mesmo ano de 1981, pois a mesma, não era nada funcional, possuía planos inclinados que remetiam a símbolos místicos, era divertida, simbólica, comunicativa, e fácil de ser reconhecida.

Figura 27 - Estante Carlton. Ettore Sottsass / Grupo Memphis. 1981



Fonte: <https://www.memphis-milano.com/product/carlton/>. Acesso em 18 de novembro de 2020.

Segundo Schneider (2010, p. 164) “[...] os anos 1980 foram uma “década do design”: o que hoje se costuma sintetizar com o conceito “Novo Design” teve uma ampla e, até então, inédita repercussão nos meios de comunicação. Um verdadeiro sucesso de público e mídia. A grande propagação da palavra “design” na linguagem cotidiana data dessa época!”¹⁸. Ainda de

¹⁸ Cará (2008, p. 14) afirma que com a crise do moderno, “[...] a noção de desenho industrial, como fora genuinamente definida, não parece ser mais suficiente para incluir os contextos distintos em que o designer é chamado para atuar pelos desenvolvimentos do capitalismo contemporâneo. É neste mesmo período que a literatura internacional abandona nomenclaturas como “industrial design”, que fora traduzido como “desenho industrial”, enfocando sobretudo o desenho do produto, e passa a utilizar somente o termo inglês “design”, com significado mais amplo, incluindo as complexas relações entre a produção e os aspectos tecnológicos, sociais, políticos e psicológicos que a envolvem.”

acordo com Schneider este “Novo Design” possuía características como: “influências de subculturas (punk, etc.) e do cotidiano; ironia, humor e provocação; utilização de materiais não usuais; uso dos meios de comunicação como pódio; e transposição dos limites com a arte.” (SCHNEIDER, 2010, p. 166), entre outras.

As “mestiçagens” entre arte e design deste período podem ser entendidas sob diversos pontos de vista, como o apontado por Bürdek (2010), que chamou a atenção para o que ele definiu como “o design no trono da arte”, algo iniciado na década de 1960 e potencializado nos anos 80, “Depois que o design, na sua suposta radicalidade, despediu-se definitivamente da face funcional nos anos 80, era apenas uma questão de tempo até que definitivamente se transformasse em arte pura.” (BÜRDEK, 2010, p.64). Para este autor, o fenômeno da passagem da arte para o design e deste para a arte está mais próximo de ser esclarecido:

A separação entre a arte e o artesanato, assim como entre o design e a arte e artesanato, esteve definida claramente por mais de um século. Assim como o designer nos anos 80 se dirigiu à arte, muitos artistas há muito se dedicaram a retrabalhar objetos de uso. Especialmente móveis e objetos domésticos foram assunto preferido de reflexão e de produção artística. [...] Não se tratava de uma aproximação com o design, mas muito mais um estranhamento dos produtos, uma infraestruturação dos objetos, uma transformação de paradoxos, parafraseamentos, quebras ou fragmentos: “Peças de mobiliário de artistas contêm a possibilidade do uso, mas esta não é a sua principal intenção [...]”. (BÜRDEK, 2010, p. 64-67).

Visto o fato de ter se tornado recorrente a partir dos anos 1980, após mais de um século de separação entre arte, design e artesanato, este é um assunto que necessita de mais investigação em ambos os campos.

2.3 Mestiçagem e o lugar da estética relacional na arte-design-arte

A célebre frase de Dieter Weidmann “O design é a arte do século XX” deve-se “à impressão causada pelas duas últimas décadas do XX, fortemente marcado pelo “design de celebridades” de efeito midiático.” (SCHNEIDER, 2010, p. 221), e isso deveu-se sobretudo, conforme dito anteriormente, às reaproximações entre arte e design, que se intensificaram conforme crescia a rejeição à visão racionalista-modernista, bem como à sua capacidade de pluralidade aqui tratada como “lugar de mestiçagem”. A mestiçagem para efeito do nosso estudo, que é também de natureza ambivalente e contraditória, pode ser assim percebida: “a mestiçagem pressupõe a presença simultânea de seus diversos elementos constitutivos, os quais não se anulam mutuamente, nem se fundem, mas permanecem sempre presentes, numa relação tensa, ambivalente, contraditória.” (CATTANI, 1999 apud CATTANI, 2004, p. 169).

É nesse sentido que compreendemos o lugar de mestiçagem entre arte e design como campo de força e expansão do pós-modernismo. As resistências, críticas e questionamentos quanto as suas reais intenções e quanto a força do seu poder influenciador são próprias das tensões e atritos que configuram lugares de mestiçagem, e, que neste caso, foram realmente capazes de promover uma reinvenção de ambos os campos, ao final do século XX.

Foi durante o final dos anos 1990 que as mestiçagens entre arte e design, aparentemente atingiram o seu assentamento, consolidando até nas esferas mais tradicionais, o resultado de toda a ousadia e subversividade dos anos anteriores. Já não fazia sentido para a sociedade moldada pelo pensamento pós-moderno das décadas anteriores, voltar a conviver com o ideal “*less is more*” (menos é mais), expressão cunhada por Mies Van der Roë (1886-1969); ao invés disto preferia-se a ideia de “*Less is bore*” (Menos é chato), pensada por Robert Venturi (1925-2018), mesmo que o construtivismo não tivesse deixado de manter-se presente e de procurar se atualizar.

Bourriaud (2009), ao discutir o “futuro político das formas”, também retrata como a estética modernista já não atendia a sociedade do fim do século XX.

A quem se pretende enganar com a idéia de que seria bom e útil voltar a valores estéticos baseados na tradição, no domínio das técnicas, no respeito às convenções históricas? Se há um campo onde não existe o acaso, é o da criação artística: quando se quer matar a democracia, começa-se arquivando a experimentação e termina-se acusando a liberdade de hidrofobia. (p. 118).

Para este autor as experimentações pós-modernistas davam lugar a uma “estética relacional”, vista mais pelas interações humanas e seu contexto social do que pela afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado. Tanto a arte como o design desta década extrapolaram os seus limites, e através dos diálogos, conexões e interações com outras áreas importantes, como a da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), determinaram os rumos da estética do fim do milênio. A prática artística relacional daquele momento, descrita por Bourriaud (2009), nos fornece os elementos para a compreensão deste fenômeno.

“[...] a prática artística se concentra na esfera das relações inter-humanas, como provam as experiências em curso desde o começo dos anos 1990. O artista concentra-se cada vez mais decididamente nas relações que seu trabalho irá criar em seu público ou na invenção de modelos de socialidade. Essa produção específica determina não só um campo ideológico e prático, mas também novos domínios formais. Em outras palavras, além do caráter relacional intrínseco da obra de arte, as figuras de referência da esfera das relações humanas agora se tornam “formas” integralmente artísticas. (p. 39-40).

A produção industrial da segunda metade da década de 1990 passou a ser moldada pelas reflexões que daí surgiram, incorporando nos produtos produzidos em série o que era idealizado pelo design na sua transmutação para arte, a partir das mestiçagens entre eles, já aqui mencionadas. Um importante exemplo para se compreender esta afirmação é o caso das indústrias de alta tecnologia, como a Apple, liderada por Steve Jobs, uma das mais inovadoras e emergentes dos anos 1980, mas que teve que se reerguer do fracasso na década de 1990. Para conseguir esse feito, a empresa investiu em um novo conceito de design para a sua linha de produtos direcionada ao consumo pessoal. Observando o seu lançamento de maior impacto e sucesso de vendas da época, computador pessoal iMac G3 de 1998 (Figura 28), podemos constatar como um produto produzido em série, industrialmente, dotado de alta tecnologia e funções extremamente complexas, poderia, ainda assim, ser concebido como uma peça única, capaz de ser cultuada e desejada como uma autêntica obra de arte, a serviço da comunicação. Esse talvez seja o principal significado que a arte projetou através do design neste período.

Figura 28 - iMac G3 original. Apple. 1998



Fonte:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c0/iMac_Bondi_Blue.jpg/800px-iMac_Bondi_Blue.jpg. Acesso em 10 de janeiro de 2020.

No final do milênio, a indústria já demonstrava ter absorvido, de forma mais perceptível, esta nova “estética relacional”, produzindo objetos de consumo em larga escala, mas que eram concebidos e comercializados como produtos personalizados. Seduzidos talvez pelo nível de amadurecimento que o design alcançou, desde os anos 1980, a arte já tinha percebido a capacidade que estes objetos do cotidiano passaram a oferecer em experiência sensível e

emocional a seus usuários ou apreciadores. Porém, no final dos anos 1990, o crítico de arte britânico Alex Coles (2005) passou a perceber o crescimento de uma tendência de aproximação entre arte contemporânea e design. Ele percebeu que o que adotamos como mestiçagem entre arte e design se tornaria característica marcante em grande parte das obras presentes nas mais importantes exposições e bienais internacionais a partir do final dos anos 1990.

A produção destes artistas, segundo Coles, foi por eles mesmos intitulada “design art”. De acordo com Coles, em seu livro: “DesignArt - Sobre o romance da arte com design” (2005), foi no texto “Por favor, comam as margaridas” (2001)¹⁹ que Joe Scanlan e Neal Jackson, de forma pioneira, propuseram uma definição para a *design art*, eles a apontaram como sendo “[...] qualquer proposta artística que tenta brincar com o lugar, a função e o estilo da arte combinando-a com arquitetura, móveis e o design gráfico.[...]”²⁰ (COLES, 2005, p. 14). Porém, é o próprio Coles, quando fala do que se trata o seu livro, que nos permite ter uma compreensão clara do que representou de fato a design art.

“Algumas pessoas gostam de apenas contemplar a arte, outras gostam de sentar nela. Em grande parte, depende do tipo de arte e do que você deseja obter dela. Claro, ambas as abordagens são válidas, mas de certa forma este livro é sobre o tipo de arte que você pode observar enquanto está sentado nela. (COLES, 2005, p. 8).

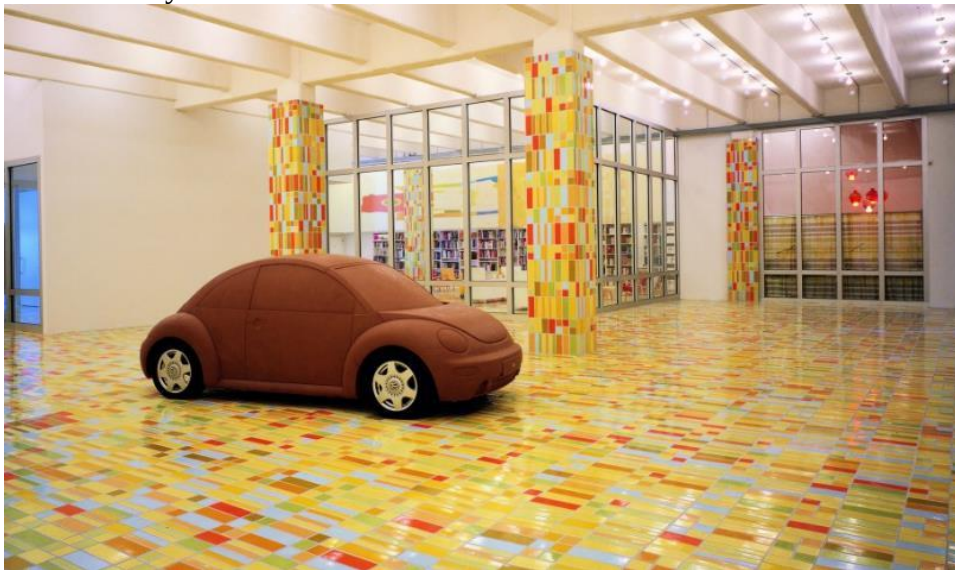
Solfa (2017) aponta que as produções consideradas *design art*, como as de Jorge Pardo (Figura 29) e Franz West (Figura 30), buscaram problematizar o circuito artístico e a incoerência de rotular como arte as produções que passavam a ocupar os seus espaços institucionalizados. “Ao produzirem objetos e espaços que podem ser considerados como artísticos e utilitários, ao mesmo tempo, estes artistas buscam levantar questionamentos do tipo: o que é arte e o que é design? ” (SOLFA, 2017, p. 37). Segundo ainda a autora, o termo *design art* se tornou assunto de críticas e debates entre artistas e designers, mas que ao citar Coles (2005), afirma que ele via a aproximação entre arte e design não como uma antologia, mas como uma tendência em mutação não reconhecida como movimento ou categoria das artes.

Para Coles, o aspecto mais importante dessa produção estaria em sua disposição por oscilar entre a prática do artista e do designer, sem o “preconceito” moderno, mas pelo contrário, buscando tirar vantagens e enxergar as potencialidades presentes em cada área de atuação. [...] (SOLFA, 2017, p. 39).

¹⁹ Please, eat the daisies (2001)

²⁰ “loosely as any artwork that attempts to play with the place, function and style of art by commingling it with architecture, furniture, and graphic design.[...] (COLES, 2005, p. 14)

Figura 29 - Jorge Pardo, Volkswagen New Beetle, 1995. Coleção: Volkswagen Design, Simi Valley, Califórnia e Wolfsburg, Alemanha. Foto: Cathy Carver



Fonte: <https://www.diaart.org/exhibition/exhibitions-projects/jorge-pardo-project-exhibition>. Acesso em 26 de fevereiro de 2021

Figura 30 - Autotheater. Museum Ludwig, Ergebnis. Franz West. 2008



Ausstellungsansicht - Franz West - Autotheater - Museum Ludwig, Ergebnis, 2008

Fonte: <https://i0.wp.com/www.touchofclass.com.br/wp-content/uploads/2016/11/west-05.jpg?fit=1146%2C498>. Acesso em 26 de fevereiro de 2021

A *design art* marcou o cenário contemporâneo da arte e do design da década de 2000, contudo no final desta, Coles passou a admitir que o termo começou a apresentar limitações. Segundo ele, nesse período as propostas de alguns artistas baseadas na “fusão” entre arte e

design tornaram-se o que ele chama de “estetização massiva do cotidiano e da vida”. Ele afirma ainda, ter ficado bastante incomodado como o fato do termo *design art* estar atribuído com frequência a um tipo de design que imita a arte ou até mesmo ao designer-artista. “[...] o termo tornou-se popular ao ser adotado acriticamente por galerias e leilões para promover determinados trabalhos, e mesmo em revistas de decoração, como Wallpaper.” (SOLFA, 2017, p. 41).

Podemos então concluir que do declínio da “boa forma” no final dos anos 1960, passando pelo “design radical” italiano dos anos 1970, o “novo design” dos anos 1980, até a “design art” dos anos 2000, as mestiçagens contemporâneas entre arte e design envolveram de forma abrangente a teoria e a prática de ambos os campos, de forma que o paradigma modernista, que levou décadas para ser construído, se esgotasse quase que completamente, dando origem à “estética relacional” defendida por Bourriaud (2009), e que nesta pesquisa se assume como “arte-design-arte”. E por que não mais, *design art*? De acordo com Solfa (2017) o próprio Alex Coles, defensor deste termo, ao analisar o fato de muitos designers da década de 2010 apontarem o preço como o diferencial entre a arte e o design, observou que “é o preço que estabelece a diferença entre arte e design. Por isso, se uma pintura de Mondrian custa cem vezes que uma cadeira Red Blue, projetada por Gerrit Rietveld, é preciso produzir objetos dos quais as pessoas não tenham real necessidade”. (ARAD in GALLI, 2012, p.37; apud SOLFA, 2017, p. 41). Em outras palavras, afirmou que estes ideais nada mais tinham a ver com a *design art*, e que este tipo de postura era um prenúncio de que o termo devesse começar a ser descartado.

A expressão arte-design-arte, portanto, do ponto de vista desta pesquisa, empregada aqui na produção de um livro catálogo, quer dizer lugar de mestiçagem (CATTANI, 2004) entre arte/design e entre design/arte, um entre de atravessamentos, a que se soma o valor relacional (BOURRIAUD, 2009), ao atribuir à sua funcionalidade, como parte constituinte da obra, um caráter poético de socialidade, de acordo com aquilo que entendemos como uma marca da sociedade contemporânea e que deva permanecer inesgotável.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS PARA UMA PESQUISA EM/SOBRE/PARA ARTE E DESIGN

“Há um fio que percorre continuamente todas as culturas humanas que conhecemos e que é feito de dois cordões. Esse fio é o da ciência e da arte.”

Jacob Bronowski

Esta seção apresenta reflexões que definem os aspectos metodológicos que norteiam a presente pesquisa em/sobre/para arte e design, a partir do conceito de arte-design-arte como objeto artístico e produto, ao mesmo tempo que leva em consideração os elementos racionais, históricos e conceituais, valorizados pela ciência; tem em conta os aspectos poéticos e sensíveis, próprios da arte. Nesse sentido, o aporte metodológico tanto se vale do método etnográfico como da metodologia enquanto processo de criação do produto em questão, isto é, o livro catálogo, configurando-se em reflexão, prática e reflexão da prática.

3.1 A razão e o sensível: entre a ciência e a arte

Para Fortin e Gosselin (2014, p. 1), a pesquisa nas artes pode incluir três tipos de categorias: pesquisas sobre as artes, pesquisas para as artes e pesquisas em artes.

(...) pesquisas sobre as artes (por exemplo, a compreensão das músicas para dançar do século XVIII), pesquisas para as artes (por exemplo, a compreensão do impacto dos dispositivos eletrônicos entre dançarinos e iluminação), pesquisas em artes (por exemplo, a compreensão do conhecimento incorporado de um coreógrafo ou artista).

Curiosamente, acreditam que, dentre elas, a pesquisa em artes configura-se a mais controversa e de difícil definição, pois ela “[...] mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte.” (p. 1), segundo os autores, é ainda contraproducente forçar uma “definição monolítica” para esta categoria. Nesse sentido, esta investigação, não obstante tratar de uma experiência estética, ao criar objetos em arte-design-arte e produzir um livro catálogo, ela também se debruça sobre aspectos históricos (contexto social, características, obras e artistas) e contribui para o pensamento da arte e do design contemporâneos, de modo mais específico para a produção cearense.

Uma pesquisa científica em artes plásticas apoia-se em importantes entrecruzamentos, como a relação entre experimentação e reflexão. Segundo Lancri (2002, p.20) “A parte de prática plástica ou artística, sempre pessoal, deve ter a mesma importância da parte escrita da tese à qual ela não é simplesmente justaposta, mas rigorosamente articulada a fim de constituir um todo indissociável. Contudo, é fundamental que os questionamentos e a problemática, que deles surgem, partam da experiência artística do artista/pesquisador, este, de acordo com ele, deve ser o ponto de partida.

Uma tese em artes plásticas tem por originalidade entrecruzar uma produção plástica com uma produção textual; ela não se completa senão quando consegue ligá-las por traves. [...] uma parte de práticas plásticas, experimentais ou artísticas, e uma parte de abordagens reflexivas de igual importância. O ponto de partida da pesquisa situa-se, contudo, obrigatoriamente na prática plástica ou artística do estudante, com o questionamento que ela contém e as problemáticas que ela suscita. [...] (LANCRI, 2002, p. 19-20)

Ainda que este estudo traga alguma relação com a pesquisa científica, na forma de articular ideias acadêmicas, ligadas a um conhecimento mais racional e generalizado, sua principal vocação reside na natureza particular, subjetiva, com que se configura como pesquisa em arte, neste caso arte-design-arte. É verdade que não podemos lhes negar os pontos em comum, tanto uma pesquisa como a outra lidam com o conhecimento e podem ser veículo de conhecimento, ambas se utilizam “de um componente lógico, racional e inteligível, de um lado, e de um componente intuitivo e sensível, do outro, [...]” (ZAMBONI, 2001, p. 8). No entanto, diferentemente da ciência, na pesquisa em arte os aspectos sensíveis e intuitivos agem e interferem diretamente no resultado do produto, ao “perceber o objeto em suas relações simbólicas que lhe dá significado” (p. 55), representativo de uma realidade e como método de observação e de ampliação de sentido.

A arte e a ciência, enquanto faces do conhecimento ajustam-se e se complementam perante o desejo de obter entendimento profundo. Não existe a suplantação de uma forma em detrimento da outra, existem formas complementares do conhecimento, regidas pelo funcionamento das diversas partes de um cérebro humano e único. (ZAMBONI, 2001, p. 21).

Para Zamboni (2001), não existe uma só forma de se processar o trabalho em arte, ele cita como exemplo, artistas que o realizam de forma consciente, enquanto, opostamente, outros o realizam de forma intuitiva. Usando preferencialmente a intuição, o artista, segundo ele, distancia-se do processo mais racional, típico de uma pesquisa. Essa disparidade descrita por Zamboni que circunda a prática artística pode ser evidenciada também quando refletimos sobre

as divisões e classificações da arte, como a que diferenciava as artes aplicadas da arte pura, ou o artesanato das belas artes, bem como, todo o ciclo de debate sobre as distinções entre arte e design.

Nas mestiçagens entre a arte e o design, que fundamentam a base científica e filosófica desta pesquisa, podemos perceber, que a racionalidade foi a vertente filosófica mais utilizada pelo design para fundamentar a sua teoria e prática, e assim distinguir-se da arte, principalmente no auge do modernismo. Esse processo que deu início no começo do século XX com o surgimento das vanguardas e principalmente com a Bauhaus, ajudaram a estabelecer os limites conceituais que definiam os campos de atuação da arte e do design. Algo que atingiu o seu apogeu, como já apontamos anteriormente, com a consolidação da cultura de massa no período do pós-guerra. No design, a consolidação da racionalidade aplicada ao processo criativo, definiu os conceitos da “boa forma” e do “bom design”.

O design utilizou a aproximação com a ciência para fundamentar a sua distinção da arte, algo que começou a ficar exposto no modelo de ensino da Bauhaus e fortalecido na HfG Ulm. De acordo com Bürdek (2010, p. 37), na Bauhaus, Walter Gropius já propunha a utilização de métodos científicos para fundamentar o projeto, “Com os métodos da “pesquisa do comportamento” e da “análise funcional” assim como com uma “ciência da configuração” que se desenvolvia, deveriam ser clareadas as condições objetivas do projeto.” Vejamos que na HfG Ulm, a ciência passou a ter um papel ainda mais abrangente, sendo incorporada ao projeto pedagógico a partir de 1956: “Esta fase foi caracterizada pela introdução de novas disciplinas científicas no currículo. [...] (p. 45). O que foi ampliado a partir de 1958:

Disciplinas como Ergonomia, Técnicas Matemáticas, Economia, Física, Ciência Política, Psicologia, Semiótica, Sociologia, Teoria da Ciência e outras passam a ter maior importância no currículo. A HfG Ulm estava desta maneira claramente comprometida com a tradição do racionalismo alemão que procurava, especialmente com a adoção de métodos matemáticos, demonstrar “rigor científico”. [...] (BÜRDEK, 2010, p. 46).

Este autor afirma que a HfG Ulm, na década de 1960, considerava em seu currículo o mesmo peso para as disciplinas teóricas e práticas, o que caracterizou um ensino altamente formalizado, sendo este o modelo exportado e que mais influenciou e inspirou o projeto pedagógico da maioria das escolas de design que surgiram no mundo.

Se o design se legitimou como atividade de cunho mais racional, direcionado por parâmetros que visavam a atender as necessidades comerciais da sociedade capitalista, caracterizando-se por ser uma prática criativa estruturada a partir do projeto do produto; a arte,

segundo Zamboni (2001) pelo contrário, sempre esteve mais associada a ideia de emoção, “[...] a maioria das pessoas, e mesmo alguns setores mais acadêmicos, pensam que a produção e a recepção não obedecem a uma norma racional. Para o senso comum, arte é sinônimo de emoção.” (p. 8). Porém, ainda que exista essa visão, ele defende o caráter racional da arte, citando do estudo denominado “A racionalidade Estética”²¹ de Jayme Paviani, para defender que embora haja uma distinção entre o lógico e o sensível, estes não agem de maneira independente.

[...]Para ele, existem pelo menos duas formas distintas de ordenamento: o lógico e o sensível. Essas formas não são autônomas, independentes e dissociadas. Na realidade, diferentes tipos de “racionalidade” interagem, por vezes se confundem, se auxiliam e se complementam na produção e na recepção das mensagens expressivas e intrínsecas contidas nas obras de arte. (ZAMBONI, 2001, p. 9).

Tais afirmações reforçam a nossa ideia de que, quando confrontados, ciência e arte promovem um debate teoricamente semelhante aos questionamentos que surgem da relação entre arte e design, pois sempre que nos debruçamos sobre este tema, teremos como questões primordiais o debate acerca da relação entre a razão e o sensível. Vale ressaltar que não objetivamos apontar o design como um tipo de ciência, mas considerar que as suas bases conceituais se situam no campo da racionalidade, o que de fato não é comum com a arte, mas que ao reconhecermos, o caráter racional da arte, assim como a existência do aspecto sensível e poético do design, a semelhança entre eles não se torna contraditória, tendo muito a contribuir na proposição de uma metodologia para a pesquisa em arte-design-arte. Assim como no design, Zamboni (2001) afirma que todas as manifestações artísticas também dispõem de um caráter lógico, ele é enfático em defender que a pesquisa em artes também deve ser direcionada por uma racionalidade lógica²², por esta possuir mecanismos semelhantes ao da racionalidade científica.

Como então podemos conceber uma pesquisa científica que nos permita abranger aspectos comuns entre a ciência e a arte-design-arte? Para Zamboni (2001) “É comum se ter a ciência como um veículo de conhecimento, já a arte é normalmente descrita de maneira diferente, não é tão habitual pensá-la como expressão ou transmissão do conhecimento humano.” (p. 20). Enquanto artistas e pesquisadores em arte, entendemos que tanto ela quanto

²¹ PAVIANI, J. A Racionalidade Estética. Porto Alegre, EDIPUCRS, 1991

²² “A racionalidade lógica se funda em mecanismos próximos da racionalidade científica, de caráter explicativo, inteligível, distinguível, definível e passível de esquematização. Todas as manifestações artísticas possuem caráter lógico que, embora não exclusivo, constitui-se em evidentes formas de arranjo e ordenação consciente e racional.” (PAVIANI, 1991, apud ZAMBONI, 2001, p. 9)

o design, não só são capazes de transmitir o conhecimento humano como também podemos, por meio deles, atingir outros níveis e formas de conhecimento.

No caso desta pesquisa em/sobre/para arte e design, optamos por um componente metodológico que permita a ordenação de processos capazes de alinhar o racional e o intuitivo. O racional mais predominante no processo de investigação e de escrita científica e o intuitivo no processo de criação do objeto artístico/produto. A racionalidade, nestes termos, torna-se fundamental para a investigação científica e aponta o caminho para a criação do objeto artístico/produto.

Ao longo de um processo de trabalho criativo existe uma dinâmica intensa de trocas muito rápidas entre o intuitivo e o racional: procura-se algo, e, através de um insight (intuitivo) vem a solução, passa-se a ter elementos sob forma passível de ser controlada pelo intelecto, os quais são ordenados. Na sequência, surge outro problema, novamente um insight, e assim por diante... Dessa maneira se dá forma a uma idéia. A criação, na realidade é um ordenamento, é selecionar, relacionar e integrar elementos que a princípio pareciam impossíveis. No início, parece que algo paira no ar de forma vaga, solta, sem se ter um domínio efetivo do evento, de repente algo aflora, e se torna-se mais claro, e quanto mais o cientista ou o artista trabalhar a questão, mais clara e elaborada se tornará. (ZAMBONI, 2001, p. 29).

Dessa forma, deixamos claro que não se trata apenas de misturar aleatoriamente o intuitivo e utilitário, mas de criar um produto artístico através de um processo que é consciente e racional, sem perder, no entanto, de vista, seu caráter sensível e multissignificativo. Este processo necessita, também, conscientemente e racionalmente produzir conhecimento científico valioso para o campo da arte, do design, bem como, de outros campos do saber. Visto por este ângulo, faz-se necessário uma organização ao mesmo tempo do pensamento discursivo e do poético. Para Zamboni (2001) o fator que determina um método é o seu sentido de ordem, esta ordem, por sua vez, deve ser composta por uma sequência de sucessões.

Isto requer um certo grau de conhecimento adquirido e a ser construído, conceitual e historicamente, que valham como referencial teórico e fundamentem a definição do objeto e a identificação do problema que se quer investigar, de que a pesquisa bibliográfica pode ser aliada.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. (FONSECA, 2002, p. 32).

Razão pela qual procuramos trazer algumas fontes que possam estar mais de acordo com metodologias comparadas entre artes aplicadas e artes visuais, isto do ponto de vista da teoria e da prática acadêmica e em consonância com os aspectos profissionais. Para Pierre Baqué (2002, p. 55) “[...] a fronteira entre as artes plásticas e as artes aplicadas é frequentemente muito menos nítida do que afirmam os puristas, sobretudo no domínio das formas. Periodicamente ela se precisa, mas periodicamente também ela se esfuma, torna-se complexa, [...]”. É por esta complexidade, com a qual nos deparamos na contemporaneidade, que devemos buscar pontos de encontro entre as disciplinas. Este autor defende que a pesquisa acadêmica abra espaço para uma maior articulação entre as artes plásticas e a artes aplicadas.

Penso que os pós-graduandos nada perderiam em se dirigirem a este caminho que os conduziria a questionar as classificações usuais, fáceis e seguras, a interrogar os fatos e os objetos antes de conceitualizar, a praticar o método experimental, a explorar outros modos de criação, a tornarem-se mais científicos sem renunciar a ser totalmente artistas. (BAQUÉ, 2002, p. 55-56).

Baqué (2002), contudo, não deseja questionar as distinções entre a “pesquisa fundamental, pura, desinteressada” de domínio universitário, a qual situa-se a pesquisa em artes plásticas, e a “pesquisa aplicada, especialidade das escolas profissionais”. O que ele propõe, conforme já relatado, é que a pesquisa em artes plásticas e a pesquisa em artes aplicadas possam mutuamente se complementar, algo que está no cerne do nosso objeto de pesquisa. Fica clara a tese defendida pelo autor de que a pesquisa em artes plásticas deve ser o ponto de partida para a outra. A sua intenção é elevar a posição da pesquisa em artes aplicadas ao nível da pesquisa acadêmica em artes sem, no entanto, transformá-la em uma pesquisa em arte “disfarçada”. Esta proposta torna-se valiosa para este estudo, pois, sabemos que se trata de uma pesquisa de “metrado profissional em artes”, em que o pós-graduando possui formação em design e objetiva criar um objeto artístico/produto funcional e poético.

A proposta de Baqué (2002, p. 62) é “[...] comparar as metodologias da pesquisa universitária em artes plásticas e em artes aplicadas, com fim último de definir que poderia ser a tese em artes aplicadas.” Ele também ressalta que assim como acontece na pesquisa do campo das artes, uma pesquisa no campo das artes aplicadas não é uma pesquisa “sobre” as artes aplicadas, o que competiria a historiadores da arte ou estetas, nem tampouco uma pesquisa “pelas” artes aplicadas, a qual seria de interesse das escolas superiores de design, mas sim, uma pesquisa “em” artes aplicadas, “[...] que articula prática e teoria, criação, de uma parte, e reflexão argumentada e documentada em torno dessa criação, de outra parte.” (BAQUÉ, 2002, p. 63).

Dessa forma, entendemos que para que esta pesquisa em/sobre arte e design possa gerar conhecimento complexo e significativo, como resultado do processo de investigação, assim como do processo de criação do objeto artístico/produto, se faz necessário um alinhamento de métodos, para que ambos possam se construir sinergicamente sem sobreposições e hierarquias. Em outras palavras, a pesquisa em artes visuais e a pesquisa em artes aplicada²³ assumem aqui metodologias integradoras, sejam elas científico/investigativas, de consciência mais racional e lógica, sejam de criação artística, de caráter mais intuitivo e poético, mas também racional e utilitário, em função de um *corpus* metodológico complexo, que tem a ver com ciência e processo de criação em arte-design-arte²⁴.

3.2 O lugar da pesquisa etnográfica na arte-design-arte

A pesquisa etnográfica aplicada à arte e ao design entra neste estudo prático reflexivo por entender que ela oferece recursos metodológicos para investigar, fornecer dados, analisar e atingir propósitos em pesquisa arte-design-arte. De acordo com López (1999, p. 46) a etnografia “significa a descrição de um modo de vida, de uma raça ou grupo de indivíduos”, trata-se de uma investigação descritiva a partir da conduta dos sujeitos como membros de um grupo.

A investigação etnográfica essencialmente consiste em uma descrição dos eventos que tem lugar na vida do grupo, com especial consideração das estruturas sociais e a conduta dos sujeitos como membros do grupo, assim como de suas interpretações e significados da Cultura a que pertencem (WOODS, 1987 apud LÓPEZ, 1999, p. 46).

Estas interpretações e significados, que a investigação etnográfica nos permite buscar, de fato partem dessa consciência de pertencimento e nos conduzem a tratar a pesquisa em arte-design-arte como uma possibilidade de se repensar as relações entre arte e design no contexto da cultura contemporânea, da cultura material e simbólica, uma vez que o objeto de pesquisa diz respeito ao processo de criação de artefatos como experiência estética.

Pelo fato de a pesquisa em arte-design-arte fundamentar-se a partir da interação entre a ciência e as linguagens artísticas do campo da visualidade (artes visuais e design), em que se

²³Para fins de esclarecimentos, não optamos, como estratégia metodológica, pela substituição do termo “design” por “artes aplicadas”. No primeiro capítulo da pesquisa, mais precisamente no tópico 2.1, no qual discutiremos sobre as distinções entre a arte pura e arte aplicada, fica subentendido que o design, assim como a arquitetura, artisticamente em se tratando, são linguagens pertencentes ao campo das artes aplicadas.

²⁴A metodologia do processo de criação em arte-design-arte diz respeito especificamente a atividade de criação do objeto artístico/produto, propriamente dito, que é a coleção de móveis, catálogo e exposição em questão.

pretende alinhar a produção de conhecimento científico ao processo de criação de um objeto artístico/produto mestiço e relacional, ressaltamos a importância da “compreensão etnográfica” como caminho de busca do “imaginativo criativo – interativo – relacional” que a pesquisa, em si, objetiva.

A compreensão etnográfica procura o imaginativo criativo - interativo - relacional, leva a compreender corretamente como ocorreu(e) e concorreu(e) a compreensão com respeito ao estudado, que implicações geram ou poderão gerar, qual a compreensão da relação figura-fundo em que as Culturas ou subculturas foram aprendidas passando a ser bem relevantes; quais as relações que os dados ofereceram e não o que estes dados isolados poderiam(ão) expressar. (LÓPEZ, 1999, p. 46-47).

Essa compreensão, portanto, pode nos conduzir a uma maior clareza acerca dos fenômenos que circundam o objeto de pesquisa, bem como a sua problemática, considerando que o contexto cultural, nesse caso, é indissociável dos mesmos, bem como, possui elementos-chave para a sua fiel descrição e para o seu justo entendimento, podendo nos levar, enquanto artistas pesquisadores, a obtenção de novos conhecimentos a partir das relações entre a prática artística e seus referidos campos de atuação, considerando sua dimensão social e cultural.

O método etnográfico possui características que permitem, no caso desta pesquisa, aliar os impulsos criativos do designer/artista às necessidades dos sujeitos, equalizar a própria visão de mundo com a experiência de interação social e cultural, na qual o outro se vê refletido. No processo da arte-design-arte, a etnografia dispõe de meios metodológicos de observação, diálogo, imersão e reflexão, focados no entendimento do ser humano, na sua visão de mundo, crenças, atitudes, necessidades, etc., que funcionam como gatilhos (*insights*) no processo de criação e no agenciamento de ideias/produtos.

Nas palavras de José Filho (2006, p.64) “o ato de pesquisar traz em si a necessidade do diálogo com a realidade a qual se pretende investigar e com o diferente, um diálogo dotado de crítica, canalizador de momentos criativos”. Estes momentos criativos, de natureza crítica, são, portanto, viabilizados a partir do momento em que o artista/pesquisador promove e fortalece diálogos entre o seu universo de criação artística e a consciência quanto ao seu lugar no contexto cultural ao qual está inserido, de forma que sua investigação e prática possam atender a suas subjetividades sem perder de vista o outro, a dinâmica das movimentações sociais e culturais que dele resultam, o lugar, a paisagem e o artefato em si.

Considerando que a abordagem etnográfica aplicada a arte e ao design também pode ter lugar na presente pesquisa, procuramos identificar nela elementos que a justifiquem como metodologia para nossa pesquisa, conforme o que ela favorece:

- a) Um acesso ao cenário inicialmente exploratório e aberto às contingências do problema de investigação.
 - b) Uma intensa implicação do investigador no contexto social que estuda como observador e participante.
 - c) O emprego da variedade de métodos e técnicas qualitativos, sendo o mais frequentes a observação participante, a entrevista e a análise documental, levar um registro cuidadoso do que acontece e anotar toda a classe de evidência documental.
 - d) Uma tentativa explícita dos acontecimentos em termos (palavras) significativos.
 - e) Um marco interpretativo que ressalte importante papel do contexto.
 - f) Uma elaboração dos resultados da investigação em forma descritiva.
- (LÓPEZ, 1999, p.47).

Tais elementos nos permitem identificar na metodologia desta pesquisa as confirmações referentes a correta aplicação do processo de investigação etnográfico, bem como, evitar eventuais desvios e equívocos que poderiam alterar fidelidade dos seus resultados. É com base na capacidade destes elementos em nos fornecer subsídios para o planejamento dos processos que compõe a investigação etnográfica que definimos as suas fases, segundo as orientações propostas por López (1999), porém, adaptando-as para melhor enquadrar o desenho da pesquisa em curso:

- 1ª fase - se apresentam as questões relativas à investigação e marco teórico preliminar, selecionando um grupo para o estudo.
 - 2ª fase - se aborda o acesso ao cenário, a escolha dos informantes chaves, o início das entrevistas e as técnicas de coleta de dados e de registro.
 - 3ª fase - a coleta de dados.
 - 4ª fase - análise e interpretação dos dados.
- (LÓPEZ, 1999, p.47).

Uma adaptação se faz necessária pelo fato desta pesquisa em/sobre arte e design configurar-se uma investigação acerca do processo de criação do artista/pesquisador, o que a torna, também, uma pesquisa de cunho auto etnográfico. Neste caso, necessitamos lançar mão da utilização da “bricolagem metodológica”²⁵ descrita por Fortin (2009), como possibilidade de se integrar mais de um tipo de metodologia científica em uma única pesquisa, para estabelecer o elo entre a pesquisa etnográfica e a pesquisa auto etnográfica.

Para uma melhor compreensão dessa bricolagem metodológica, explicamos que, enquanto a etnografia nos ajuda a compreender o fenômeno da relação entre às práticas dos artistas visuais e designers que atuam na linha limítrofe entre os seus campos de atuação, considerando a dimensão cultural brasileira e cearense, a autoetnografia orienta as estratégias

²⁵ Fortin (2009, p. 85) afirma que “[...] os estudos etnográficos e auto-etnográficos podem muito bem ser o objeto de uma “bricolagem” metodológica para servir o artista desejoso, por sua vez, de uma teorização de sua própria prática e a de outros artistas [...]”

metodológicas que me permitem encontrar respostas a partir da minha própria prática artística, uma vez que me defino como artista/pesquisador, parte do fenômeno, imerso neste mesmo contexto social e cultural na condição de observador/participante.

Nós vemos como esta postura epistemológica pode ser conveniente a um grande número de praticantes pesquisadores que garantem sua unidade investigando sua própria prática artística. A auto-etnografia (próxima da autobiografia, dos relatórios sobre si, das histórias de vida, dos relatos anedóticos) se caracteriza por uma escrita do “eu” que permite o ir e vir entre a experiência pessoal e as dimensões culturais a fim de colocar em ressonância a parte interior e mais sensível de si. [...] (FORTIN, 2009, p. 83).

A autoetnografia, portanto, adequa-se perfeitamente a pesquisa em/sobre/para arte e design, uma vez que esta considera como fator preponderante para se atingir os objetivos do processo investigativo a integração entre a experiência pessoal e a dimensão cultural. Na forma de bricolagem metodológica, definimos as etapas da pesquisa através do alinhamento entre os objetivos referentes à investigação etnográfica e auto etnográfica, de forma que a adaptação das etapas definidas por López (1999) possa cumprir com os objetivos da pesquisa, portanto, dividimos a pesquisa em quatro etapas (seções) conforme o que se segue:

- 1ª seção – Pesquisa bibliográfica, a partir de referenciais teóricos relativos à relação entre arte e design desde o período moderno até o contemporâneo;
- 2ª seção – Metodologia da pesquisa em arte-design-arte;
- 3ª seção – Pesquisa de campo e documental;
- 4ª seção – Processo de criação do objeto artístico/produto;

3.2.1 Pesquisa Bibliográfica

Em sua primeira seção, por meio da pesquisa bibliográfica²⁶, este estudo pautou-se em referenciais teóricos, selecionados consoante os caminhos que levavam ao lugar de mestiçagem (CATTANI, 2004) entre arte e design, na proposição de uma reflexão histórica e conceitual, sempre buscando compreender este fenômeno criticamente a partir dos diálogos com a estrutura

²⁶ A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas. (GIL, 2002, p. 44)

social e as dinâmicas culturais de cada período. Embora ainda não tenhamos chegado à relação entre as artes visuais e o design no contexto cearense, a pesquisa bibliográfica, possibilitou uma observação acerca do percurso percorrido por esse fenômeno, desde o surgimento do design no século XIX, perpassando pelos períodos moderno e pós-moderno até chegar à contemporaneidade com a estética relacional (BOURRIAUD, 2009)

Como ponto de partida, buscamos elementos bibliográficos que ajudassem a distinção entre “arte pura e arte aplicada” (MUNARI, 1990) para situar o design no campo das artes, algo que não se tornou visível na fase de surgimento dos primeiros designers no século XIX, evidenciado através dos “movimentos reformistas” do final deste século como o Arts and crafts e a Werkbund, mas que perdeu força em meados do século XX, com consolidação da teoria e prática do design e a consequente legitimação deste como área do conhecimento proporcionada pela popularização ao nível mundial do “ensino de design”, assim como, devido à importância estratégica do mesmo para indústria mundial da cultura de massa.

As fontes bibliográficas desta seção (MUNARI, 1984; SCHNEIDER, 2010; SOLFA, 2017; DENIS, 2002; BÜRDEK, 2010) nos levaram a refletir sobre aproximações e distanciamentos entre arte e design nesse percurso histórico até o modernismo. Revelaram que os ideais da contracultura das décadas de 1960 e 1970, por sua vez, estimularam uma reaproximação, fazendo surgir movimentos como o “Design radical italiano” que inspirou grupos que subverteram a estética racional do design moderno, como o “Grupo Alchimia” e o “Grupo Memphis Design”, ambos italianos, mas que influenciaram mundialmente o design, fazendo prosperar na década de 1980 o conceito de “Novo Design” e transformando esta década na “década do design”. Com a Literatura referente a este percurso, chegamos a “design art”, no final dos anos 1900 e durante a década de 2000, influenciada por estes movimentos, em um contexto em que a indústria e a tecnologia absorveram grande parte delas, promovendo mudanças sociais e culturais propícias ao surgimento de novas formas de mestiçagens entre arte e design.

3.2.2 Metodologia da pesquisa em/sobre/para arte e design

A segunda seção, que trata da metodologia da pesquisa em/sobre/para arte e design, reflete sobre a relação entre ciência e arte, com o objetivo de compreender como o artista/pesquisador deve alinhar a racionalidade lógica da pesquisa científica, que pede uma escrita dissertativa, ao processo de criação em arte-design-arte, de caráter mais intuitivo,

poético e sensível, levando em conta o objeto artístico/produto e sua contribuição para atualizar e pensar novas questões no campo do design e da arte cearense.

Nessa seção utilizamos o aporte de bricolagem metodológica que une a pesquisa etnográfica à pesquisa auto etnográfica (FORTIN, 2009; LÓPEZ, 1999), para definir as etapas da pesquisa em arte-design-arte. A ideia é demonstrar como se dá o ordenamento dos processos de coleta e análise dos dados etnográficos e auto etnográficos para se atingir os objetivos da pesquisa.

3.2.3 Pesquisa de campo e documental

Tal como a abordagem etnográfica aplicada ao design, a pesquisa em/sobre/para arte e design tem na “pesquisa de campo” um importante fator exploratório, a partir de coleta de dados que vão além dos bibliográficos e documentais (FONSECA, 2002 apud GERHARDT; SILVEIRA 2009). Nesta seção, a pesquisa de campo dá suporte para o estudo das aproximações entre artes visuais e design no contexto contemporâneo cearense objetivando adicionar dados para o processo de criação da Arte-Design-Arte.

Consideramos que a pesquisa de campo por meio da observação participante nos possibilita coletar elementos teóricos e práticos presentes no contexto contemporâneo das artes visuais e do design no Ceará, e que assim sendo, nos permite traçar um panorama acerca da atual relação entre ambos. Visitas, entrevistas, participações em eventos e mostras são estratégias que nos ajudarão a coletar dados etnográficos e auto etnográficos a serem anexados e confrontados com os dados coletados na pesquisa bibliográfica.

Embora a pesquisa de campo e documental sejam habitualmente etapas distintas da pesquisa científica decidimos utilizá-las em conjunto por entendermos que a segunda complementa a primeira, razão pela qual se faz necessário compreender melhor os aspectos da pesquisa documental integrada a pesquisa de campo.

Tipicamente, o estudo de campo focaliza uma comunidade, que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer outra atividade humana. Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros, tais como a análise de documentos, filmagem e fotografias. (GIL, 2002, p. 53).

No caso da presente pesquisa, esta observação se dá através de coleta de dados em campo, visitando o circuito das artes visuais e do design no Ceará (ateliês, galerias, museus,

espaços culturais e urbanos, feiras e outros) bem como, coletando dados das minhas eventuais participações nos mesmos. Em paralelo, acessando e coletando documentos (portfólios, acervos, catálogos, fotografias e filmes documentários).

Importante apontar que optamos pelo recorte de tempo desses dados documentais desde 1997 até a atualidade, visto que, como observaremos adiante, é a partir deste ano, que data a criação da primeira escola de design do Ceará (Centro de Design do Ceará – CDC)²⁷. Com a formação de alunos nesta área, inicia-se uma trajetória mais marcante do design no Ceará. Outro marco importante deste período é a primeira edição cearense da renomada exposição de design de interiores brasileira, Casacor Ceará²⁸, em 1999.

Salientamos que as etapas dessa seção e os seus respectivos desdobramentos sofreram adaptações por conta do cenário atípico causado pela pandemia da Covid-19. Nesse contexto, em alguns momentos de decretos de isolamento social, se fez necessário o uso da internet como meio de acesso. Lembramos que os tipos de fontes pesquisadas no ciberespaço não descaracterizem as noções de espaço e tempo adequados a esta pesquisa.

Todos esses procedimentos têm a função de ajudar na análise de dados etnográficos. Nas palavras de Gil (2002, p. 133) “Pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”. Encadeamentos de procedimentos sobre os quais se alimenta o processo de criação do objeto artístico/produto, resultando no livro a que nomeamos Arte-Design-Arte.

3.2.4 Processo de criação do objeto artístico/produto

Neste ponto, a pesquisa foca no processo de criação do objeto artístico/produto (livro catálogo), em cuja seção se dá a prática artística do pesquisador com base na sua trajetória como de designer, revelando aspectos poéticos e auto etnográficos do seu processo criativo como artista-designer-artista. São coletados como dados: registros da experiência profissional,

²⁷ Segundo o designer Eduardo Barroso Neto, o Centro de Design do Ceará – CDC foi criado em 1997, como parte da estrutura de formação na área da cultura do Instituto Dragão do Mar, que de acordo com ele, “[...] era dividido em centros temáticos: Artes; Audiovisual; Dramaturgia; Design e Dança, cada um com seus diretores e programas específicos de ensino.” Disponível em: <https://issuu.com/eduardobarrosoneto/docs/cdc>. Acesso em: 10 de março de 2021

²⁸ A Casacor Ceará, mais importante mostra de design cearense, foi criada por Neuma Figueiredo através do Instituto Cor da Cultura em 1999, onde teve sua primeira edição ainda neste mesmo ano. Disponível em: <https://casacor.abril.com.br/mostras/ceara/>. Acesso em: 10 de março de 2021

referências, inspirações, técnicas, materiais e processos, que segundo Fortin (2009) ao serem investigados, nos conduzem ao sensível e ao invisível.

A coleta dos dados sobre seu processo criador permite ver a parte sensível de sua prática efetivamente, ver a parte invisível, as instituições, os pensamentos, os valores, as emoções que afloram na prática artística e que nascem do relato simples aos gestos. (FORTIN, 2009, p. 84).

Ressaltamos, porém, que para serem validados como dados auto etnográficos esses registros devem ser compreendidos também como prática cultural, ou seja, é fundamental que eles sejam percebidos através das suas relações com as dimensões sociais e culturais. Fortin (2009) frisa a cautela do auto etnógrafo contra uma possível tendência narcisista, pois, segundo ela, o pesquisador que pesquisa a si não pode permanecer “lá”, mas transformar sua história pessoal em uma compreensão maior, dirigindo seu discurso para outras direções. “Os dados auto etnográficos, definidos como as expressões da experiência pessoal, aspiram a ultrapassar a aventura propriamente individual do sujeito.” (FORTIN, 2009, p. 84). A análise dos dados auto etnográficos segue o mesmo formato utilizado para os dados etnográficos (redução, categorização, interpretação e redação). Os resultados destas análises devem inspirar a formulação de propostas estéticas (funcionais e poético-visuais) capazes de orientar o processo de criação do objeto artístico/produto.

Em se tratando do uso de metodologias em design, Neves (2017) afirma que estas passaram a fazer parte da prática em design a partir dos anos 1950 e 1960, elas baseavam-se “[...] praticamente, na aplicação de métodos sistemáticos, “científicos” e sobretudo “racionais” que perduram até hoje na tentativa de firmar o design como uma ciência” (p.11). Atualmente a utilização de metodologia é parte fundamental da prática em design, podendo-se dizer que essa foi uma das características que mais contribuiu para a sua distinção do campo das artes.

Quando ROOZENBURG (1995) apresentava a importância do pensamento científico no processo de design, ele tentava justamente comprovar que o designer faz ciência cotidianamente. Que ele não cria apenas a partir de uma força ou inspiração espiritual, mas acessa um repertório já validado de esquemas e regras que facilitam a descoberta e a inovação. O designer, bem como os demais criadores, também trabalha dentro de normas, ainda que algumas sejam apenas convenções intelectuais ou culturais, outras mais relacionadas à Escola Estética em que se baseia ou o ambiente de interação no qual convive. Ele analisa e sintetiza fatos, informações, peças; e o resultado é um artigo dirigido às necessidades de seu usuário – não necessariamente às quais este enxergava, mas muitas vezes, às que ele nem fazia ideia que possuía. (NEVES, 2017, p. 141).

Assim a prática em design passou a ser vista distanciada da inspiração subjetiva, algo que, como bem sabemos, nem sempre predominou, principalmente após as mudanças de rumos no pós-modernismo e a complexidade do ato de criar no contexto contemporâneo. Porém, é possível afirmar que o design ainda é marcado pelo seu caráter projetual, ou seja, a sua prática criativa é constituída de etapas previamente definidas, planejadas, ordenadas e objetivas, orientadas por modelos pré-definidos (metodologias), podendo ainda ser adaptadas conforme o tipo de produto, as particularidades do projeto, e ao perfil do designer, que pode até mesmo ser criador da sua própria metodologia, uma vez que ele demonstre possuir amplo conhecimento e experiência sobre o processo.

O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhora. Portanto as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis aos outros. (MUNARI, 2008, p.11 e 12).

Da mesma forma que é dinâmica e flexível permitindo a personalização do designer de forma criativa e estratégica, a metodologia de design possibilita, ainda ao mesmo, definir e conhecer as etapas essenciais do projeto, isto também o habilitará a aplicar regras, parâmetros e critérios fundamentais para a pesquisa, avaliação e aperfeiçoamento do processo, bem como do produto.

Roozenburg & Eekels (1995)²⁹ afirmam que a metodologia de design permite ao profissional de design o conhecimento às etapas essenciais no processo de design; é o estudo crítico da estrutura, métodos e regras para executar os projetos. Teoria e metodologia do design são reflexos objetivos de seus esforços que se destinam a otimizar métodos, regras e critérios e com sua ajuda o design poderá ser pesquisado, avaliado e também melhorado (BÜRDEK, 2006, apud NEVES, 2017, p. 64).

Fica clara a importância de uma reflexão sobre a utilização de metodologias de design no processo de criação da Arte-Design-Arte, mesmo considerando que este não se trata de um processo unicamente de design, mas sim um processo transdisciplinar onde o design se propõe a considerar a relação com as artes visuais um fator preponderante para atingir seus resultados. É necessário se avaliar de que forma estes direcionamentos característicos da prática tradicional do design, e que durante o seu processo de evolução o fizeram dissociar-se do campo das artes, podem contribuir para elaborar um modelo de processo de criação para a Arte-Design-Arte.

²⁹ ROOZENBURG, N. F. M.; EEKELS, J. Product design: fundamentals and methods. Chichester: John Wiley & Sons Ltd., 1995.

Para ajudar a resolver esses questionamentos próprios dos limites entre arte e design, nos apoiamos em Zamboni (2001), quando ele aponta que a criação em artes não se dá unicamente de forma intuitiva e subjetiva, mas dentro também de uma dimensão racional e lógica.

Aqui chegamos ao meio desta experiência de criação e reflexão em arte e design, em que nos encaminhamos para um olhar adiante sem perder de vista o conhecimento adquirido ao longo do percurso e o pensamento discursivo e visual ainda a ser construído, tanto do ponto de vista racional, empírico e metodológico, como em relação ao saber simbólico, intuitivo e sensível. Os caminhos levam agora para o lugar do indivíduo-sujeito, designer e artista, em seu contexto local, cearense, de integração de si com os aspectos culturais e sociais que permeiam a Arte-Design-Arte.

4 REFLEXOS DA ARTE-DESIGN-ARTE NA PRODUÇÃO CEARENSE

“Quanto mais os objetos se transformam em coisas – isto é, quanto mais questões de fato se transformam em questões de interesse –, mais eles se traduzem inteiramente em objetos de design.”

Bruno Latour

Nesta seção, traçamos um recorte possível, panorâmico, acerca do design e das artes visuais no Ceará, a fim de compreender suas transformações e impactos na cultura visual local. As aproximações e entrecruzamentos de ambos os campos nos ajudam a pensar a presença do fenômeno arte-design-arte no circuito cearense.

4.1 O design do Ceará: desafios e possibilidades de um povo genuinamente criativo.

É correto afirmar que o design, considerando as características, as quais, este se consolidou no mundo a partir do modernismo, no estado do Ceará, trata-se de um fenômeno recente, e isto se dá por diversos motivos, dentre os quais podemos citar a condição do design tradicionalmente servir de base para a atividade industrial, sendo assim, podemos sugerir que, pelo fato da indústria cearense, assim como a do nordeste brasileiro, não ter se desenvolvido no século XX no mesmo ritmo que em outras regiões brasileiras mais desenvolvidas economicamente como a região sudeste, e ainda atualmente, não sendo uma das suas principais atividades econômicas, não houve, portanto, uma demanda considerável por profissionais para atuar na área.

Assim como na produção gráfica, onde o ambiente local foi dominado por profissionais da área de publicidade e propaganda, o design de interiores e de mobiliário foi majoritariamente servido por arquitetos, não gerando assim, nos anos que antecederam a virada do milênio, um debate e uma reflexão consistente sobre a necessidade de formação de profissionais para atender a estas demandas.

Entretanto, algumas ações aconteceram nos últimos anos, tanto na esfera pública, quanto na privada, na tentativa de se promover a atividade de design no estado, como a implantação de cursos de graduação na área, criação de eventos, mostras, exposições, apoio da mídia, entre outros. Hoje o Estado conta com cursos de graduação e pós-graduação em design, bem como

importantes eventos, a exemplo do Colóquio de Pesquisa e Design (Figura 31), que teve a sua primeira edição em 2019 e é realizado anualmente pelo curso de Design da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Figura 31 – Logotipo do III Colóquio de Pesquisa e Design (UFC)



Fonte: <https://padeufc.files.wordpress.com/2021/09/banner-e-posts.png?w=1024>. Acesso em 05 de fevereiro de 2022.

O primeiro curso de formação voltada para o design no Ceará, segundo o designer Eduardo Barroso Neto, surgiu tardiamente no ano de 1997. O Centro de Design do Ceará (CDC) (Figura 32), de acordo com ele, teve na época o objetivo de recuperar o tempo perdido e iniciar uma cultura do design no Estado, formando profissionais aptos a atuarem no mercado em um curto espaço de tempo. “O compromisso do Centro não era conceder diplomas, mas de formar designers conscientes de seu papel na sociedade e aptos para o mercado de trabalho no exíguo prazo de dois anos.” (NETO, 2013, p. 51). Essa urgência, conforme nos aponta Barroso, se dava pelo fato de alguns de nossos vizinhos, como Pernambuco, Paraíba, Maranhão e Bahia, já terem cursos de design desde o final dos anos 1970. Essa informação é relevante para entendermos o quão recente é a atividade no Ceará, portanto é possível afirmar que o design do Ceará, já nasce, de certa forma, trazendo resultados das reflexões acerca da teoria e prática do design do fim do milênio no Brasil e no mundo.

Figura 32 – Imagens relativas ao Centro de Design do Ceará



Fonte: <https://issuu.com/eduardobarrosoneto/docs/cdc>. Acesso em 05 de fevereiro de 2022.

Nestas duas últimas décadas, desde a criação do CDC, o Ceará, mesmo tendo entrado tardiamente como foi apontado, pôde observar algumas áreas de design se desenvolverem a partir da iniciativa empreendedora de alguns designers que seguiram carreira profissional, com a abertura de seus ateliês e criando suas próprias marcas, justificando assim o surgimento dos cursos superiores. Alguns produtos foram lançados no mercado, muito deles premiados em concursos internacionais, como é o caso do designer Mateus Montenegro que em 2020 recebeu mais de quatorze prêmios internacionais por suas criações, como o cartaz “O olhar do grito” (Figura 33).

Figura 34 – Cadeira Caré. Design de Leo Ferreiro, 2020



Fonte: <https://inscricoes.brasildesignaward.com.br/storage/original/202108130047943625.jpg>. Acesso em 07 de fevereiro de 2022.

A indústria local, mesmo que timidamente, passou a buscar os talentos cearenses para confiar suas estratégias de inovação e reposicionamento de marca, como é o caso da empresa Pardal Sorvetes, que em 2015 contratou a empresa de design cearense Abracadabra Design para fazer o redesign³¹ da sua marca (Figura 35), projeto que ganhou também diversos prêmios.

³¹ Processo de voltar a desenhar um produto, fazendo-lhe alterações e melhoramentos nos seus aspetos técnicos e funcionais, de modo a otimizá-lo e a conseguir maior competitividade comercial. Fonte: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/redesign>

Figura 35 – Novo logotipo da Pardal. Abracadabra Design, 2015



Fonte:

http://abracadabradesign.hospedagemdesites.ws/imagens/upload/pardal_branding_013.jpg. Acesso em 10 de fevereiro de 2022

O design no Ceará, seja no aspecto da formação, como na prática profissional, embora se oriente pelo modelo eurocêntrico, buscou, desde o início, absolver as críticas referentes aos distanciamentos entre design e tradição, promovendo a valorização da nossa cultura ancestral, estreitando a relação com estes saberes e fazeres tradicionais, como o artesanato. Este é um dos aspectos que fazem do design do Ceará, um modelo assertivo, do ponto de vista da inovação social, sustentabilidade e da economia criativa³².

Recentemente, no ano de 2020, Fortaleza recebeu a chancela de “cidade criativa do design” (Figura 36) pela Unesco³³. Um projeto iniciado em 2018 e que contou com parceria de entidades como SEBRAE e Associação Ceará Design (ACDesign). Conforme o dossiê enviado a Unesco, a cidade de Fortaleza se compromete em realizar ações importantes no campo da economia criativa até o ano de 2024. Essas ações em formato de projetos, segundo o dossiê, devem ser realizadas em parceria entre o poder público, organizações, entidades, universidades, sociedade civil e organizações não-governamentais. O site mantido pela organização do “Fortaleza Criativa” (2021) informa que os projetos já planejados são: Distrito Criativo (na

³² “Ideias, Criatividade, Imaginação e Inovação compõem o universo da Economia Criativa, termo cunhado pelo empresário de mídia e consultor inglês John Howkins no livro “Economia Criativa, Como Ganhar Dinheiro a partir de Ideias”. O conceito evoluiu e representa hoje o grande potencial de desenvolvimento no mundo. Alinham-se nessa definição produtos, serviços e tecnologia, além de ampla gama de processos, modelos de negócios e sistemas educacionais.” (SEBRAE, 2015, p. 13)

³³ De acordo com a Unesco, a iniciativa foi criada em 2004 e promove a cooperação internacional dentro e entre municípios de zonas urbanas que investem na cultura e na criatividade como aceleradoras do desenvolvimento sustentável. São sete áreas temáticas da economia criativa definidas pela Unesco: artesanato e artes folclóricas, design, cinema, gastronomia, literatura, artes midiáticas e música. (FORTALEZA CRIATIVA, 2021)

Praia de Iracema); Laboratório de Inovação; Observatório do Design; Centro de Design Ceará; Jornada Ibero-Americana Transversal de Design e Programa de Cooperação e Intercâmbio.

A candidatura de Fortaleza proporcionou a criação de uma agenda do design na maior cidade do Ceará, eventos como a Ceará Design Week ³⁴ (Figura 36) em março de 2019, no Museu da Indústria possibilitou o planejamento de ações futuras concretas de valorização e desenvolvimento para a área. Essas ações nos fazem perceber os esforços em conjunto dos setores públicos e privados no intuito de dar visibilidade ao design, tornando-o um campo profissional promissor que possa atrair os criativos cearenses, bem como atrair investimentos e assim contribuir para o desenvolvimento de setores estratégicos da economia local. No entanto, se faz necessário que elas gerem debates e reflexões, principalmente no campo acadêmico, objetivando alertar os envolvidos a não cometerem os mesmos equívocos do passado, e assim, o design possa avançar na promoção e valorização dos artefatos da cultura cearense, e, por conseguinte, contribuir para o bem-estar social local e regional.

Figura 36 – Logotipo da chancela Fortaleza, cidade criativa do design, 2018



Fonte: <https://www.fortalezacriativa.com/>. Acesso em 14 de fevereiro de 2022.

³⁴ Ceará Design Week aconteceu no Museu da Indústria - equipamento do Serviço Social da Indústria (SESI Ceará) dos dias 27 à 31 de março de 2019. A programação envolveu palestras, exposições, oficinas e visitas, entre outros. Fonte: <https://www1.sfipec.org.br/fiec-noticias/search/122551/ceara-design-week-inspira-reflexoes-sobre-design-na-sociedade-contemporanea>. Acesso em 16 de fevereiro de 2022

Figura 37 – Cartaz Ceará Design Week, 2019



Fonte: <https://www1.sfipec.org.br/fiec-noticias/search/122501/ceara-design-week-prosseguir-no-museu-da-industria>. Acesso em 14 de fevereiro de 2022.

Quando se trata da vocação cearense no campo da criação de artefatos, o artesanato é uma atividade de relevância e que muito tem a nos ensinar e a nos inspirar, carrega em si um modelo de relação saudável entre o homem e a natureza, a sua volta, responsável por manter viva a nossa essência através da representação simbólica dos nossos signos. É, portanto, o nosso artesanato que não nos permite esquecer de onde viemos e o que somos enquanto povo.

Através da fusão das tradições indígena, africana e europeia, que coexistiram na época da colonização, o artesão cearense desenvolveu um amplo know-how que lhe permite manusear o couro, argila, fibras vegetais (palha de milho, carnaúba, taboa e sisal), fios e tecidos (rendas e bordados), madeira e areia colorida, dentre outros, para produzir o artesanato com a criatividade, o calor e a essência do povo nordestino. São mãos que criam, dão forma, transformam, impõem relevos e acrescentam cores. Tecem, moldam, costuram e impressionam. A combinação da força aplicada à suavidade dos movimentos requer uma habilidade única, paciência e muita dedicação. (SEBRAE; CEARÁ).

Podemos apontar o Ceará como um território fértil de gente inventiva e criativa. Nas artes visuais, nomes como Raimundo Cela, Aldemir Martins, Antônio Bandeira, Sérvulo Esmeraldo, Leonilson, entre outros, alcançaram projeção internacional. No nosso artesanato a figura do Mestre Espedito Seleiro é um exemplo, cuja estética do cangaço se alinha a uma

produção artesanal. Cobello e Santos (2010, p. 21) observa que o bem maior do cearense está em suas mãos.

Seu bem maior está nas mãos, na habilidade e rapidez dos dedos. Mãos que alguém já disse “de mestres”, tal a inventividade e os prodígios de que são capazes. É nas mãos que pulsa o coração do cearense. Órgão que lhe salta do peito num passe de mágica, para se exibir em público na forma do mais belo artefato. Porque se os pés estão sempre ocupados e correr mundo, as mãos cuidavam de imaginar.

A criação de artefatos pelas mãos dos mestres ou dos grupos de artesãos do Ceará é a genuína representação da nossa cultura tradicional, tem sobrevivido mesmo diante dos desafios da globalização e permanece viva, buscando se manter como atividade significativa, do ponto de vista econômico e social. Historicamente, no Brasil, a massificação da cultura, fruto do processo de industrialização da economia no século passado, promoveu uma desvalorização do produto artesanal, e não só isso, causou uma ruptura entre o que se produzia em larga escala e os nossos saberes ancestrais. De acordo com Adélia Borges (2019), a institucionalização do design no Brasil foi um dos propulsores da lógica de dominação capitalista.

A institucionalização do design no Brasil foi feita a partir da ruptura com o saber ancestral manifesto em nossa cultura material. A herança dos nossos artefatos numa longa história, que precedeu e sucedeu a chegada dos portugueses e os fluxos migratórios subsequentes vindos de vários países europeus – foi totalmente desconsiderada e desvalorizada. O desejo deliberado de abolir o objeto feito à mão em prol do feito à máquina obedeceu a visão de que a tradição da manualidade era parte do passado de atraso, subdesenvolvimento e pobreza, que o futuro promissor proporcionado pelas máquinas nos faria superar. Em nome do progresso e da desejada inserção do Brasil no concerto das nações desenvolvidas, melhor seria sepultar essas práticas e substituí-las pelo novo, com N maiúsculo, redenção que seria trazida por um futuro pautado pelos princípios puramente racionais – a Ciência, a Técnica, a Metodologia” (BORGES, 2019, p. 31).

Já o campo das artes, em todas as suas linguagens, sobretudo nas artes visuais, tem o poder de promover o olhar sensível acerca das dinâmicas sociais que marcam o nosso cotidiano, construindo pontes entre o eu, o outro e o mundo, no espaço e no tempo. O design, por sua vez, procura habitar este cenário exercendo um papel de mediador entre as novas tecnologias produtivas, a essência criativa natural que lida com os saberes tradicionais e o ser sensível.

A manipulação dos materiais e ferramentas que compõem a nossa história e fazem parte da nossa identidade, por sua vez, são conhecimentos e habilidades dos quais os designers podem dispor a fim de expandir, assim como a arte contemporânea, o seu campo além das fronteiras da modernidade. Estabelecer e manter diálogos, interligações, pontes entre linguagens, bem como, entre áreas de conhecimento, promover e preservar a cultura tradicional, quebrar velhos

paradigmas. Pensar sobre o design cearense contemporâneo, em sua vocação cultural, se faz necessário ter em mente esses lugares de mestiçagem, de tensão e aproximação, entre o ancestral e o atual, o poético e o utilitário, algo que lhe dá uma identidade própria, que possa ser chamada de design cearense.

4.1.1 O Ateliê do Design na Exposição Janelas Casacor 2020

Durante a Pandemia da Covid-19 a Casacor no Brasil lançou um novo formato de exposição que permitisse a visitação de forma segura pela população, seguindo os protocolos sanitários, portanto no Ceará, dos dias 25 de outubro a 25 de novembro de 2020, aconteceu a exposição “Janelas Casacor Ceará”. Nesta exposição, os ambientes que normalmente compõem uma casa, no modelo tradicional realizado anualmente pela Casacor, foram projetados em containers que ficaram expostos em uma praça localizada na Av. Beira Mar na cidade de Fortaleza.

A exposição Janelas CASACOR é uma iniciativa da CASACOR, a mais completa mostra de arquitetura, design de interiores e paisagismo das Américas. Em função da séria crise de saúde pública, provocada pela pandemia da COVID-19, a CASACOR postergou seus eventos físicos para 2021 e transformou as inquietações deste momento no projeto Janelas CASACOR, que pretende apontar as tendências do novo morar. Para isso, convidou o seu elenco de arquitetos, designers de interiores e paisagistas a refletirem sobre qual será o formato da casa pós-pandemia. (JANELAS CASACOR, 2020).

Na concepção da exposição, a ACDesign - Associação Ceará Design, da qual sou membro associado, foi convidada, para firmar parceria com a produtora, que disponibilizou um dos ambientes para ser realizada uma divulgação da produção de design do Ceará. Este ambiente recebeu o nome de “Ateliê do Design” (Figura 38), cujo design de interiores foi desenvolvido pela arquiteta e designer, Dora Coelho. Esta ação foi também uma das iniciativas motivadas pelo compromisso firmado pela chancela de fortaleza como “Cidade criativa do design”, junto a UNESCO. Segundo o site da Casacor Ceará, o Ambiente do designer deveria retratar o design do Ceará em todas as suas dimensões, desde o processo criativo até apreciação dos produtos criados pelos designers cearenses.

O espaço retrata o processo criativo das diversas linguagens do design através da exposição de produtos e também de ferramentas, croquis e outros elementos referentes ao processo de criação do designer, com a exposição de projetos gráficos, de moda e de produto, representando a diversidade do design cearense. O espaço é uma parceria da CASACOR com a Associação Ceará Design (ACDesign) para divulgar a chancela

Fortaleza Cidade Criativa do Design da UNESCO. Todos os profissionais na área selecionados para o espaço são membros da ACDesign. (JANELAS CASACOR, 2020).

Figura 38 – Ambiente Ateliê do Design na Exposição Janelas Casacor, 2020



Fonte: https://edicao-2020.janelascasacor.com/wp-content/uploads/2020/10/DoraCoelho_tamanho_grande-1.jpg . Acesso em 18 de fevereiro de 2022.

No Ateliê do Design, os designers associados da ACDesign selecionados puderam expor seus trabalhos para o público cearense, tornando-o numa vitrine do que tem se produzido no Estado. Produtos de design gráfico, moda, mobiliário, joias, utensílios domésticos e outros estiveram presentes e apresentaram para o público um panorama do que se tem produzido por aqui. Foi possível se perceber, por meio dessa ação, alguns aspectos do design feito no Ceará: Interesse dos designers pela representação dos símbolos da cultura cearense, como no “Carrinho Tapioca” (Figura 39) de Adalfan Filho e a coleção “Célula” (Figura 40) de Érico Gondim; influência marcante do artesanato cearense, como na Arandela “Ventana Sol” de Armênia Rocha (Figura 41) e a luminária “Tapueba” (Figura 42) de Valter Costa Lima; exploração do universo do sensível, como no objeto “REVER” de Leonardo Buggy (Figura 43). Participei do Ateliê do design com a baqueta/pufe Cabaçal, objeto ao qual vou tratar mais adiante.

Figura 39 – Carrinho Tapioca – Adalfan Filho, 2020



Fonte: https://mcb.org.br/pt/design_mcb/tapioca/. Acesso em 19 de fevereiro de 2022

Figura 40 – Coleção Célula – Érico Gondim, 2019



Fonte: <https://ericogondim.com.br/>. Acesso em 25 de fevereiro de 2022

Figura 41 – Arandela Ventana Sol - Armênia Rocha, 2020



Fonte: acervo do autor.

Figura 42 – Luminária Tapueba - Valter Costa Lima, 2020



Fonte: <https://acervotetu.design/produto/tatupeba/>. Acesso em 25 de fevereiro de 2022

Figura 43 – Rever – Leonardo Buggy, 2020



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CWZAJIVBHhW/>. Acesso em 25 de fevereiro de 2022

Grande parte dos objetos expostos no Ateliê do design são de design autoral, alguns deles, conforme a nossa observação, possuem aspectos que nos permitem classificá-los também como objeto artístico, pois os elementos visuais que os compõem (materiais, formas, cores, etc.), bem como, a mensagem poética e sensível que eles exprimem, demonstram uma valorização do conceito estético. Este projeto foi relevante para percebermos que a atividade de design no Ceará, embora ainda relativamente recente, já conta com uma produção considerável e suficiente para se promover muitas reflexões neste campo.

4.2 O cenário das artes visuais contemporânea cearense

Diferente do design, as artes visuais, no Ceará, têm uma maior e mais consolidada história. O Salão de Abril³⁵, por exemplo, considerado um dos mais antigos do país em atividade, está na sua 73ª edição, acompanhando as transformações que se deram na passagem

³⁵ [...] o primeiro Salão de Abril data do ano de 1943. Foi realizado pela União Estadual de Estudantes (UEE). É interessante ressaltar que a UEE criou o Salão de Abril, tanto para que os artistas mostrassem suas obras, como também por uma questão social. Esse evento cultural foi utilizado como instrumento de manifestação de sentimentos, posicionamentos em relação a realidade que permeava a cidade de Fortaleza no período em questão. (SILVA, 2012, p. 4)

do moderno para o contemporâneo, não sem deixar de considerar os conflitos. No livro *A Arte na Dimensão do Momento*, o artista modernista e historiador, Estrigas, faz o seguinte comentário sobre o Salão de Abril de 1993:

Juntamente com os críticos de arte Rodrigo Naves e Paulo Estelita Herknhoff, vindos do sul, fomos ao MAUC , à tarde, ao Passeio Público (Pavilhão Antônio Bandeira). No primeiro vimos desenho, pintura, gravura, etc. e no segundo a parte de escultura. Nenhum trabalho que apresente qualidade artística de maior expressão. E, como sempre, quando os trabalhos são julgados por críticos do sul, que são marcados pelo “padrão bienal”, os trabalhos, nessa linha, têm a preferência, e o mais inexpressivo é o mais bem colocado. (2002, p. 158)

Sobretudo a partir dos anos 1990, a arte contemporânea cearense segue uma tendência no modo como “para os artistas brasileiros dos anos 90, as técnicas tradicionais, as ferramentas, os materiais e o *savoir-faire* que vinham sendo questionados desde os 60 deixaram de vez de fazer sentido”, de acordo com Laymert Garcia (2002, p. 222). Diante do desmonte do que se tinha por tradicional na arte, e em oposição a um sentido mais intimista, subjetivo e de obra fechada, emerge outra que abdica “de seu estatuto privilegiado” de artista, expandindo seus interesses por “arte-pública”, em razão da qual se expandiram valores estéticos e questões de ordem sociocultural, abrindo espaços de aproximação entre arte e design.

Contribuiu para isso, a partir do início do século XXI, a criação de novos equipamentos culturais na cidade de Fortaleza, como Centro Cultural Dragão do Mar de Arte e Cultura (CCDMAC); a atuação de espaços de arte e formação, a exemplo do Alpendre 36 ; a implementação, em instituições públicas e privadas, de cursos de graduação e pós-graduação em Artes Visuais (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE; Universidade Regional do Cariri – URCA; Universidade Estadual do Ceará - UECE, na modalidade EAD, do qual, atuo como tutor a distância, desde setembro de 2020; Escola de Artes e Design - Educação Continuada - Unifor).

Tudo isso contribuiu para o surgimento de movimentos na cena cearense de ações de aproximações cada vez mais imbricadas entre artes visuais e design. A Semana de Arte Urbana Benfica (SAUB)³⁷ (Figura 44) pode ser um exemplo. Vejamos o trabalho do artista Caal que

³⁶ Em virtude da necessidade de organizar um espaço onde a arte fosse pensada sem burocracia e onde todas as linguagens artísticas pudessem se agrupar, oito profissionais de diversas áreas culturais se uniram, tendo em comum o trabalho com a literatura, a dança, o audiovisual, a poesia, as artes plásticas e a fotografia. O galpão localizado na Praia de Iracema, bairro conhecido pela boêmia da cidade, foi idealizado durante seis meses para ter uma natureza indisciplinar. (ALVES, 2012, p. 19)

³⁷ Semana de Arte Urbana Benfica (SAUB) - Prática reflexiva encabeçada pelo Grupo Meio Fio de Pesquisa e Ação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará como parte da pesquisa de doutoramento *A Cidade como Sala de Aula: Intervenção Urbana na Arte Educação*, de Francisco Herbert Rolim de Sousa, sob orientação da Profa. Dra. Margarida Calado, pela Faculdade Belas Artes da Universidade de Lisboa.

expôs em sua primeira edição, 2010, a obra Pinturas Itinerantes, em que questionou o lugar da arte, ao trabalhar com coletores de material reciclável e ensinar técnicas de desenho, serigrafia e grafite, com as quais sinalizavam os carros de coleta, utilizando tintas fluorescentes, como meio de segurança de seus condutores no trânsito noturno das grandes cidades.

Figura 44 – Caal. Pintura itinerante. A arte-educadora Ana Mae Barbosa ao lado do coletor de material reciclável e do artista. Mostra de Arte Urbana Benfica. SAUB. 2010. Bairro Benfica. Fortaleza-CE.



Fonte: arquivo do GMFPA

O Festival Concreto é outro exemplo que emergiu desse cenário de expansão do campo das artes no Ceará. Trata-se do Festival Internacional de Arte Urbana, evento que discute a arte urbana e traz intervenções, workshops, oficinas, exposições e palestras. Na primeira edição de 2015, a obra “Arquibancada do pôr do Sol” (Figura 45) chamou atenção, localizada no Espigão da Praia de Iracema, onde um grupo de designers (Érico Gondim, Narcélio Grud, Assis Filho, Cecilia Andrade, Emiliano Cavalcante, Débora Pires, George Lins, Davi Ramalho e Rafael Studart) instala 78 cadeiras, chumbadas e cimentadas, formando uma "arquibancada" para assistir ao pôr do sol.

Figura 45 – Arquibancada do pôr do Sol, localizada no Espigão da Praia de Iracema.



Fonte: Disponível em: <https://g1.globo.com/ceara/noticia/2015/11/praia-de-iracema-em-fortaleza-ganha-arquibancada-para-ver-o-por-do-sol.html>. Acesso em 14 maio de 2022.

Este trabalho faz parte do projeto do grupo Mobiliário Urbano, pensado para questionar elementos e materiais que fazem parte do espaço urbano e sua inserção na paisagem física e social da cidade:

Na primeira edição, foi pensada uma linha de mobiliário urbano mais ligada a arte urbana, com apelo criativo e artístico, para além do que o mercado convencional oferece. Foi criada a Arquibancada para o pôr do sol, na Praia de Iracema. Os objetos utilizados como base foram feitos de concreto. Foram elaborados ainda sofás, esculturas, jogo de postes, bocas de lixeiras e protetores de árvores. (Festival Concreto. Disponível em: <https://www.festivalconcreto.com.br/festival/edicao-2017/>. Acesso em 07 junho de 2022).

Em sua quarta edição de 2017, o projeto trouxe o mobiliário urbano como categoria estética e valor social, apresentando a criação de um Parque para crianças no bairro Jangurussu, nas instalações do Fundo de Acolhimento Comunitário (FAC), especialmente criado com mobiliário urbano, por um grupo multidisciplinar de arquitetos, urbanistas, designers e artistas. Como se vê, a partir desses exemplos, o fenômeno arte-design-arte toma deliberadamente corpo no cenário artístico cearense.

5 POÉTICA DA ARTE-DESIGN-ARTE: EXPERIÊNCIAS, PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUTO

“O criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam.”

Fayga Ostrower

Nesta última seção, tratamos do processo de criação do produto, este percurso inicia-se com uma reflexão acerca da análise dos dados etnográficos das seções anteriores, o que chamamos de caminhos entrecruzados do “eu outro”, os quais apontam os meios para uma reflexão acerca da definição de uma poética para a arte-design-arte. Em seguida são apresentadas as experiências de criação produzidas durante este percurso, para finalizar com o processo de criação da Arte-Design-Arte e o Livro-Catálogo.

5.1 Caminhos entrecruzados do “eu/outro” para uma poética em arte-design-arte e

De acordo com Zamboni (2001) a arte tal qual a ciência tem a capacidade de nos ensinar, pois ambas assumem um caráter didático que nos ajudam a compreender o mundo, mesmo de modos divergentes, sendo que a arte é responsável por educar os nossos sentidos e percepção, ampliando o nosso conhecimento de mundo, o que, segundo ele, reforça a ideia de que a arte nos capacita a entender as coisas com mais profundidade.

Escrever sobre o processo de criação em arte para fins acadêmicos é um desafio para o artista/pesquisador, uma vez que tradicionalmente construiu-se a ideia de que tudo que ele deve produzir é arte. Nesta pesquisa em/sobre/para arte, assumimos o desafio de produzir conhecimento científico a partir do processo de criação de objetos artísticos, percorrendo a fronteira entre a arte e o design, caminhos que se entrecruzam, originando lugares de mestiçagem, esses lugares por sua vez são construídos pelo e para o eu/outro a partir de experimentações que buscam a interação entre o racional/lógico e o sensível/poético. Precisamos, no entanto, afirmar que não se trata apenas de uma mistura de dois elementos distintos que se unem com um fim determinado de construir algo propositadamente “novo”, ou que pretenda-se sugerir um retrocesso a épocas passadas, quando, conforme já apontado aqui, existiram diversas formas de aproximações entre arte e design.

Compreendemos que os modelos de interação entre arte e design, ao longo da história, pertenceram aos contextos econômicos, culturais e sociais distintos dos que temos hoje, e que diante deles muito já se foi discutido e refletido. Devemos considerar também que as definições e conceitos que permeiam estas duas disciplinas evoluíram enquanto estes contextos se transformaram em outros e que atualmente expandiram-se de forma que já não há mais como os definir consensualmente, apenas apontar, como fez Bruno Latour (2009), tratando do design, as vantagens destes conceitos na atualidade.

A expansão do conceito de design indica uma mudança profunda em nossa constituição emocional: no momento mesmo em que a escala do que precisa ser refeito se tornou infinitamente maior (nenhum revolucionário político comprometido a desafiar os modos capitalistas de produção jamais considerou reelaborar o clima da Terra), a noção do que significa “fazer” alguma coisa também está sofrendo profundas modificações. Essas mudanças são tão profundas que as coisas já não são “feitas” ou “fabricadas”, mas sim cuidadosamente – ou cautelosamente – elaboradas através do design. (LATOUR, 2009, p. 5).

Diversos são os rótulos atribuídos ao design na contemporaneidade a fim de segmentá-lo e assim adaptá-lo às necessidades comerciais da sociedade capitalista contemporânea. Essa estratégia de se criar modalidades dentro do próprio campo busca atender tanto as expectativas dos designers, que assim encontram meios para descobrirem os seus perfis profissionais, as suas identidades e seus campos de atuação, quanto as dos diferentes tipos de consumidores, gerando novos nichos de negócios, bem como, produtos para os diferentes gostos e costumes. É o caso do Design autoral já mencionado nesta pesquisa, uma modalidade de prática de design que se confunde com a prática artística e artesanal. Devemos, no entanto, observar as considerações de Salles (2006), de que a autoria surge da interação entre o artista e os outros, não sendo fechada apenas em sujeito.

Os artistas – sujeitos constituídos e situados - agem em meio à multiplicidade de interações e diálogos e encontram modos de manifestação em brechas que seus filtros mediadores conquistam. O próprio sujeito tem a forma de uma comunidade; a multiplicidade de interações não envolve absoluto apagamento do sujeito e o locus da criatividade não é a imaginação de um indivíduo. Surge, assim, um conceito de autoria, exatamente nessa interação entre o artista e os outros. É uma autoria distinguível, porém não separável dos diálogos com o outro; não se trata de uma autoria fechada em um sujeito, mas não deixa de haver espaço de distinção. Sob esse ponto de vista, a autoria se estabelece nas relações, ou seja, nas interações que sustentam a rede, que vai se construindo ao longo do processo de criação. (SALLES, 2006, p. 161).

No Brasil, o design autoral foi uma alternativa que o campo do design encontrou para expandir a atividade e trazer novas possibilidades para além do mercado profissional da

produção industrial, à medida que também buscava resolver questões de cunho cultural, como as lacunas que se formaram pelo distanciamento entre o design e os saberes tradicionais, principalmente o artesanato. Devemos, porém, lembrar que no design moderno brasileiro muitos designers como Lina Bo Bardi, Sergio Rodrigues, Zanine Caldas, entre outros, já se destacaram com a criação peças de design autoral, portanto, podemos afirmar que este é um terreno fértil para o Brasil.

Como forma de explorarmos a fronteira entre arte e design, a partir do design autoral brasileiro, cito como referência, em diálogo com meu trabalho, os Irmãos Humberto e Fernando Campana, dupla de designers que produz objetos, principalmente de mobiliário, desde os anos 1980. Consideramos o exemplo dos Irmãos Campanas um estudo de caso relevante para o percurso que busca caminhos para poética da arte-design-arte, pelo fato de que esta dupla sempre buscou explicitamente formas de conectar a arte ao design, conseguindo êxito nas proposições que fizeram aos circuitos mais importantes e conceituados mundialmente de ambos os campos, gerando um amplo debate acerca de sua obra.

5.1.1 Irmãos Campanas: Extrapolando os limites entre arte e design

Tomo como orientação para meu trabalho o que Cresto e Queluz (2009) afirmam já encontrar na primeira exposição dos Irmãos Campanas, intitulada “Desconfortáveis” (Figura 44), em que conseguiram ampliar o debate acerca dos limites do design, fazendo surgir entre críticos e profissionais ligados da área, questionamentos sobre o que eles produziam seria arte ou design. Os mesmos autores afirmam que os Irmãos Campanas nos fazem refletir sobre a nossa relação com os artefatos e com o nosso entorno.

As peças da exposição “Desconfortáveis”, como as cadeiras “Jean Genett”, “Newman”, “Hate”, “Flama”, “Flintstone”, estimulavam os sentidos por meio de formas, materiais, sugestão de texturas, sensações tácteis e pelas intertextualidades provocadas pela escolha dos nomes. Nomear é uma forma de conferir uma personalidade ao artefato cotidiano, dotando-o de qualidades humanas. Os autores, ao mesmo tempo em que ironizam esta associação, brincando com as imagens do inconsciente, insinuam uma reflexão sobre a relação que os indivíduos estabelecem com os artefatos e com o entorno. (CRESTO; QUELUZ, p. 29)

Cito o design autoral dos Irmãos Campanas como indicadores no meu processo de criação, para aprofundar a reflexão sobre os limites da dimensão sensível e emocional dos artefatos e todas as conexões que ele pode estabelecer. Observo que em suas criações eles subvertem à prática do design moderno, promovendo uma provocação acerca da potência do

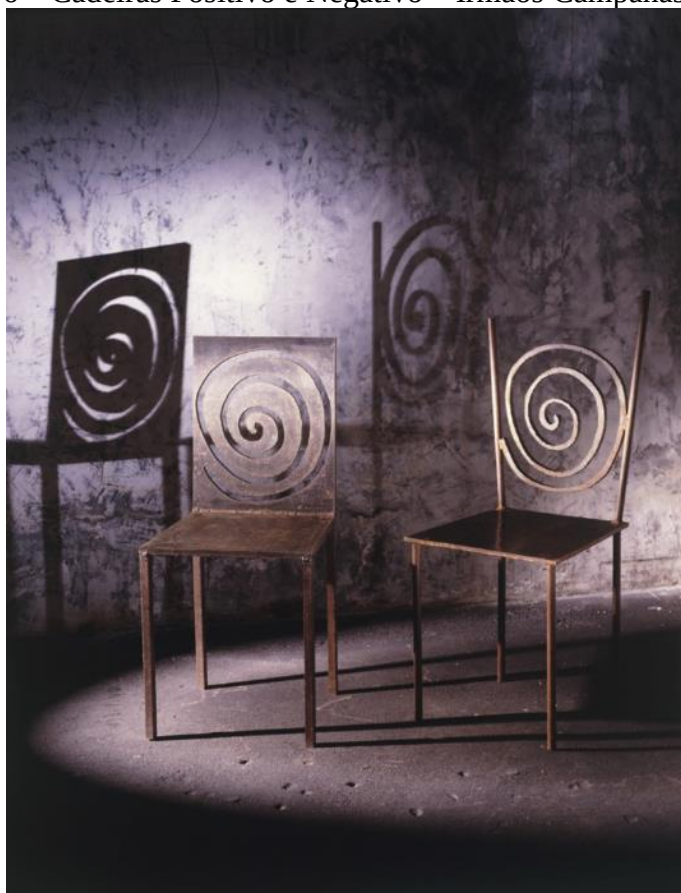
impacto que o objeto do cotidiano pode alcançar na interação com o seu público, com o espaço e com a paisagem. Vosnika *et al.* (2017, p. 30) afirmam que os objetos criados pelos irmãos Campanas “[...] são verdadeiros produtos oníricos, condensados, deslocados, figurativizados e elaborados que nos desafiam e nos advertem para não ousarmos interpreta-los pois os segredos inconscientes ali contidos não são acessíveis à sintaxe da lógica.” Em suas observações lembram que:

dirigem o olhar para dentro deles mesmos, onde habitam seus lugares psíquicos mais inconscientes, onde estão aprisionadas as pulsões com as quais negociam a liberdade convidando-as a sair e tomar a forma das peças que produzem. Nós, meros espectadores somos então convidados a olhar e desfrutar, estruturando-se uma dualidade onde há os que exibem e nós, voyeurs, que ali ficamos e nos deliciamos, em uma luminosa complementaridade do sensível. (VOSNIKA *et al.*, 2017, p. 30)

Acredito que o ato de subverter a prática do design moderno não deve ser entendido como uma interferência desproporcional do que poderia ser o lado artístico dos Irmãos Campanas, mas uma abertura ao diálogo entre disciplinas, um convite a um encontro fortuito. Bourriaud (2009, p. 29) nos lembra que “Geralmente, a forma, é definida como um contorno que se opõe a um conteúdo.” Assim como no design em que a forma se opõe a função. Ele completa dizendo que nas práticas artísticas contemporâneas deveríamos esquecer as formas e apostar nas formações “[...] ao contrário de um objeto fechado em si mesmo graças a um estilo e a uma assinatura, a arte atual mostra que só existe forma no encontro fortuito, na relação dinâmica de uma proposição artística com outras formações, artísticas ou não.” (p. 30).

Trago como influência o fato de os irmãos Campanas buscarem principalmente nas suas memórias afetivas a inspiração para o conceito dos objetos que criam, como a Cadeira Positive (Figura 46), que teve como mote, segundo Humberto Campana, um acidente de barco sofrido por ele no Rio Colorado, em 1988, na ocasião, o mesmo ficou preso em um redemoinho que quase o matou. Dessa experiência sensível nasceu a espiral que era a base da cadeira, feita de ferro com bombinha. (STUDIO CAMPANA, 2021).

Figura 46 – Cadeiras Positivo e Negativo – Irmãos Campanas - 1989



Fonte: <http://estudiocampana.com.br/pt/exhibitions/desconfortaveis/>. Acesso em:

Em suas criações mais recentes, os Irmãos Campanas, mais de três décadas depois da sua primeira exposição, confirmam a perenidade da sua obra seguindo criando objetos do cotidiano a medida que continuam invadindo a fronteira entre arte/design/vida, utilizando como inspiração os diversos elementos que surgem das suas relações com os universos: interior, materializados a partir do banco das memórias afetivas, e exterior, provenientes da memória compartilhada coletivamente, como é o caso do “Castiçal Cativo” (Figura 47), “[...] feito de uma montagem de cabeças e pés de galinha fundidos em bronze – aborda o sentimento contemporâneo de aprisionamento e sofrimento na pior pandemia dos últimos cem anos.” (STUDIO CAMPANA, 2021). O resultado da obra dos Campanas, de acordo com Cresto e Queluz (2009), são novos significados para os artefatos, a partir de recursos como: metáforas, citações e deslocamentos, algo que me tem orientado nos processos de criação.

Os irmãos Fernando e Humberto Campana trabalham nas fronteiras da arte e do design, dialogando simultaneamente com os conceitos de ready made, refuncionalização e deslocamentos de significados dos artefatos. Esses procedimentos questionam a metodologia e o fazer design de acordo com os princípios modernistas no design, aproximando-se das propostas do antidesign italiano e do design pós-

moderno. Os irmãos trabalham com a valorização de aspectos simbólicos e da comunicação nos artefatos que desenvolvem. Metáforas, citações e deslocamentos contribuem com a percepção de que o trabalho dos irmãos Campana insinua-se com múltiplas possibilidades de classificação, sem estabelecer limites fixos ou categorias fechadas. (p. 33)

Figura 47 – Castiçal Cativo – Irmãos Campanas - 2021



Fonte <http://estudiocampana.com.br/exhibitions/face-to-face-arcimboldo/>. Acesso em 02 de março de 2022

Ao produzir, penso em questões que os Irmãos Campanas têm trazido, ao longo das últimas quatro décadas, tanto para o campo da arte como para o campo do design. Levo em conta as reflexões acerca da estética dos objetos contemporâneos. Sua obra não para de expandir-se, e eles mostram um grande leque de possibilidades poéticas através das conexões que estabelecem com temas importantes do nosso tempo, como: as questões relacionadas a preservação ambiental, a exemplo da “Cadeira Pirarucu Verde” (Figura 48); questões sociais, a exemplo da “Cadeira Favela” (Figura 49); questões relacionadas a cultura, através da preservação da nossa tradição, a exemplo da “Poltrona Cangaço” (Figura 50).

Figura 48 – Cadeira Pirarucu Verde – Irmãos Campanas - 2013



Fonte: <http://estudiocampana.com.br/studio-artworks/pirarucu/>. Acesso em 02 de março de 2022

Figura 49 – Cadeira Favela – Irmãos Campanas - 1991



Fonte: https://www.archiproducts.com/pt/produtos/edra/cadeira-de-madeira-com-bracos-favela-cadeira_443389. Acesso em 02 de março de 2022

Figura 50 – Poltrona Cangaço – Irmãos Campanas - 2015



Fonte: <http://estudiocampana.com.br/studio-artworks/cangaco/>. Acesso em 02 de março de 2022

Uma poética para a arte-design-arte deve levar em conta essas “formações” a que Bourriaud (2009) se refere. Buscando compreender os significados desses encontros fortuitos, que ao longo dos tempos se estabeleceram entre o fazer do design e o fazer artístico, na dimensão do emocional, do sensível e do poético, assim como no pós-modernismo, quando os designers do movimento anti-design conseguiram reformular a dureza, a frieza e a extrema racionalidade do padrão internacional do design moderno nos anos 1980, reinventando os objetos à medida que a sociedade se reinventava, apontando assim os caminhos para a estética do novo milênio e mais recentemente o design art. Para Coles (2005), uma abordagem mais flexível em relação ao design é crucial para a arte na contemporaneidade.

A poética da arte-design-arte deve motivar o surgimento de novas “formações” no contexto da atualidade, a partir de proposições estéticas com potencial de aplicação tanto para o campo da arte quanto do design contemporâneos. Estas proposições não devem ser evidentemente regras, mas caminhos que possam gerar novas reflexões, diálogos, percursos criativos, intercâmbios, não devendo, de forma alguma, deixar de acompanhar as dinâmicas sociais dos lugares, promovendo o bem-estar social, a qualidade de vida, a sustentabilidade, preservando a cultura e valorizando as identidades. Elas podem ser entendidas, do ponto de vista do método de design, como problemas ou parâmetros de projeto, o que propõe ao artefato a ser criado “funcionalidades” que os resolvam, porém, a ideia é que cada designer ou artista

faça as suas escolhas livre e conscientemente, uma vez que a poética da arte-design-arte deve ser um caminho de descobertas, de trocas e de experimentações.

5.2 Percurso de experiências em arte-design-arte.

Como apontamos nos aspectos metodológicos, esta pesquisa além de ser uma pesquisa sobre arte é também uma pesquisa em arte. Dessa forma, de acordo com Lancri (2002) ela deve ser composta concomitantemente de uma produção textual entrecruzada por uma produção plástica, o que nos traz ao relato das experiências em criação mais relevantes, produzidas durante esta pesquisa.

5.2.1 Cabaçal: Design autoral de mobiliário

Os anos de 2020 e 2021 foram marcados pela Pandemia da Covid-19, durante este período, conforme já aqui relatado, a sociedade cearense, assim como grande parte do mundo, passou por momentos de isolamento social, além de extensos períodos de restrições ao funcionamento de muitos setores da economia considerados não essenciais. Parte da produção industrial, o setor de comércio e principalmente de serviços, foram afetados. Neste cenário, a maioria de nós foi obrigada a adiar planos e projetos a fim de cuidar da saúde mental e prestar algum apoio à família, amigos e à sociedade, e, é claro, sobreviver diante da escassez de oportunidades de trabalho e emprego. Durante este período, no segundo semestre de 2020 e primeiro semestre de 2021, as disciplinas do mestrado, de que faz parte esta investigação, ocorreram de modo remoto.

O processo de criação do Pufe/banqueta Cabaçal iniciou-se durante os estudos da disciplina do mestrado “Matrizes Estéticas da Tradição”, ministrada pela Professora, Dra. Lourdes Macena. Como atividade final ficou definido a elaboração de um trabalho de criação artística utilizando uma das matrizes estéticas tradicionais escolhidas por nós alunos. Escolhi então criar um móvel e que a matriz estética tradicional seria relacionada a cultura Cariri cearense. Como sou natural de Juazeiro do Norte, cidade pertencente a esta região, e sempre guardei nas minhas memórias as manifestações culturais deste lugar, então fui buscar nelas a minha inspiração.

E estas memórias são muitas: Reizados, Mateus, Bacamarteiros, e muitos outros, porém naquele momento, a memória mais viva que me veio estava relacionada a ver, ouvir e sentir a

emoção das bandas cabaçais, sobretudo a dos Irmãos Aniceto, do município do Crato. E foi essa memória escolhida que deu o ponto de partida para o processo de criação, uma memória visual que parte da indumentária padrão utilizada pelos músicos da banda, a cor predominantemente azul, os chapéus, as sandálias e principalmente os instrumentos musicais (pifes, pratos, caixas e zabumbas) (Figura 51).

Figura 51 – Banda Cabaçal dos Irmãos Aniceto



Fonte: <https://blogfundacaocasagrande.files.wordpress.com/2014/12/helio-filho-4098.jpg?w=1400&h=&crop=1>. Acesso em 14 de março de 2020

De acordo com Salles (1998, p. 92) “O processo de apreensão dessas imagens revela a ação do olhar dominando a realidade com armas poéticas.” É, portanto, essa arma poética que transforma uma realidade quando esta é aprendida pelo artista. Porém, segundo ainda a autora, é importante não limitarmos o olhar poético apenas a experiência visual, mas entender que este também é um instante de estabelecer outras relações a partir da harmonia dos sentidos. Sendo assim, ficou entendido que era necessário expandir esse olhar além da simples busca por referências visuais e embora estas fossem necessárias para o processo, deveriam estar conectadas com outras dimensões as quais atingem a obra dos Irmãos Aniceto.

No entanto, esta experiência, foi também marcada por um componente racional e objetivo, que era relacionar os estudos da disciplina acerca do tema (leituras, vídeos, palestras, discussões, produção textual) à criação artística, de motivação poética. Essas duas forças, que convergem para a criação do objeto, que é ao mesmo tempo, artístico e utilitário, está no cerne

da arte-design-arte, tornando-se então uma experiência relevante para o processo também investigativo.

Como se tratava de uma proposta de criação de objeto artístico, mais especificamente, na linguagem das artes visuais, mas que por uma escolha minha e seguindo a minha formação acadêmica e percurso profissional no campo do design, teria funções utilitárias (um produto), este processo teria como motivação a possibilidade de se misturar arte e design, era então um caminho teórico/prático que possibilitaria consideráveis reflexões para a arte-design-arte.

Muitos desafios marcaram este processo de criação, além da motivação e da proposta de intercâmbio entre arte e design, dos quais posso citar: o tempo, que foi bem curto em relação ao normalmente necessário à criação de um produto; as ausências de um cliente ou marca patrocinadora, de um briefing³⁸ e de parceiros ou colaboradores. Esses desafios, naquele momento, me fizeram refletir sobre a dimensão que a arte poderia ter no processo, pois seria um processo curto, portanto marcado por escolhas e ações provenientes mais da inspiração e intuição, com menor peso de racionalidade e objetividade, solitário, sem a colaboração de outros profissionais. O resultado esperado seria uma mistura entre objeto artístico e produto, resultante das reflexões e da criatividade, instigada pelo estudo de um tema importante para ambos os campos (arte e design), capaz de gerar mais reflexões e proposições e não, necessariamente, voltada para resolução de um problema como fim, mas como meio para gerar novos problemas.

Outro fator importante a ser relatado é que o resultado do processo, ao ser apresentado na atividade final da disciplina, seria apenas a materialização da ideia, não seria então um produto acabado pronto para ser testado e utilizado. Ter essa consciência de início trouxe um certo sentimento de liberdade, menos controlado por pesquisas (materiais, processos, tecnologias, comportamento de consumo, público-alvo, tendências, etc.), mais flexível nas etapas previamente planejadas que compõem um método.

Dessa forma, o processo teve uma certa liberdade no que se refere as etapas de criação, muito embora, por se tratar de um objeto com característica funcionais e utilitárias, não houvesse a intenção de desconsiderar totalmente a utilização de um método de processo de design. Para resolver esse tipo de tensão, que, segundo Cattani (2004), é própria dos lugares de mestiçagem, me oriento pelas reflexões de Salles (1998, p. 64) ao citar Ostrower (1978) sobre o ato de criar livremente.

³⁸ [...] preceito escrito para orientar o desenvolvimento de um projeto envolvendo a aplicação do design. (PHLLIPS, 2015, p. 25)

Criar livremente não significa poder fazer qualquer coisa, a qualquer momento, em quaisquer circunstâncias e de qualquer maneira. As delimitações são como as margens de um rio pelo qual o indivíduo se aventura no desconhecido. Vemos o ser livre como uma condição seletiva, sempre vinculada a uma intencionalidade presente, embora talvez inconsciente, e a valores individuais e sociais de um tempo (OSTROWER, 1978).

Tais esclarecimentos me fazem pensar que criar livremente na arte não necessariamente deva ser entendido como uma total ausência de clareza, de intencionalidade e disciplina no processo. Talvez esse pensamento acerca da liberdade seja um dos principais motivos que levam os candidatos à artista se interessarem em experimentar a arte como profissão.

O processo de criação (Figura 52), que durou duas semanas, foi dividido em cinco etapas:

Figura 52 – Etapas do processo de criação da atividade final da disciplina Matrizes Estéticas de Tradição



Fonte: o autor

1. Coletar informações através de imagens dos Irmãos Aniceto na internet, assistir vídeos, ler sobre;
2. Selecionar nesse material as referências visuais (Figura 53).

Figura 53 – Referências visuais – Irmãos Aniceto



Fonte: o autor

3. Sintetizá-las e representá-las em painéis semânticos³⁹: conceito (Figura 54) e referências visuais (Figura 55).

Figura 54 – Painei do conceito produzido através de imagens coletadas na internet.



Fonte: o autor

³⁹ O painel semântico é uma ferramenta que faz parte da categoria de painéis imagéticos, que possuem como característica principal o uso de referências visuais para orientação da equipe de projetos. Entram nessa categoria: storyboard; painel de estilo de vida; painel de conceitos e o painel semântico (CASSIDY, 2008). As imagens dos painéis podem ser organizadas em diferentes configurações, não possuindo regras específicas. (REIS; MERINO, 2020, p. 179)

Figura 55 – Painel de referências visuais produzido através de imagens coletadas na internet.



Fonte: o autor

4. Gerar alternativas a partir das referências (Figuras 56 e 57).

Figura 56 – Geração de alternativas. (Modelo 02) – 2020



Fonte: o autor

Figura 57 – Geração de alternativas (modelo 02) - 2020



Fonte: o autor

5. Modelar em software 3D até chegar no modelo “final”, ou seja, em um formato que fosse apresentável para os objetivos da disciplina. Não houve, nesta definição de etapas, previamente, uma escolha consciente e objetiva, uma programação do processo. Na verdade, elas foram acontecendo espontaneamente, penso eu, de certa forma diferente de como aprendi e me acostumei a criar.

O fato de não ter definido um roteiro previamente determinado e de ter encarado o processo com uma certa “liberdade”, no que se refere ao processamento de cada etapa, tornou essa experiência diferente do que aprendi na minha formação acadêmica, bem como, da maneira como me acostumei a atuar como designer. É importante salientar, que esse foi o ponto mais crítico, e que geraram muitos questionamentos, como: Até onde fazer “de um jeito” vai interferir negativamente no processo artístico? Até onde não fazer “de um outro jeito” vai descaracterizar uma prática de design? Seguir o processo à risca, buscando controlar os resultados de cada etapa, interferem no processo artístico? De que forma? Estas perguntas me ajudaram muito a refletir acerca da complexidade do tema que eu investigava.

O processo ocorreu conforme ilustrado na figura 52, e o móvel apresentado como trabalho final da disciplina recebeu o nome de “Poltrona Aniceto” (Figuras 58 e 59). Ela trouxe como referência visual principal as formas do zabumba, instrumento musical que na minha percepção causa um impacto tanto musical quanto visual, marcante nas bandas cabaçais, e no caso específico dos Irmãos Aniceto, este instrumento, que a propósito é produzido por eles, me impactou, além de outros elementos, como a indumentária na cor azul.

Figura 58 – Poltrona Aniceto, trabalho final da disciplina Matrizes Estéticas da Tradição.



Fonte: o autor

Figura 59 – Poltrona Aniceto, trabalho final da disciplina Matrizes Estéticas da Tradição.



Fonte: o autor

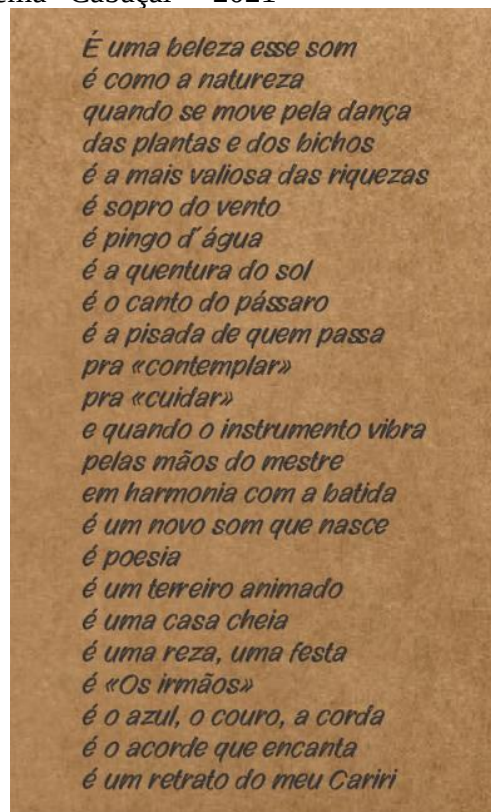
A poltrona Aniceto foi um exercício que trouxe muitas reflexões e aprendizados, muito embora o seu resultado fosse apenas conceitual, estético, ou seja, itens fundamentais para o desenvolvimento de um mobiliário para utilização humana, como a ergonomia; ou necessários à sua produção, como desenho técnico, ficha técnica, especificações de materiais e processos de produção, seja artesanal ou industrial, não entraram no processo. O desejo de dar continuidade ao processo de criação ficou impregnado em mim. E assim, por um desejo pessoal, comecei a pensar na ideia de andar adiante, partindo do modelo conceitual. Neste momento, uma reflexão acerca do acabamento e inacabamento do processo se fez presente.

No entanto, o inacabado tem um valor dinâmico, na medida em que gera esse processo aproximativo na construção de uma obra específica e gera outras obras em uma cadeia infinita. O artista dedica-se à construção de um objeto que, para ser entregue ao público, precisa ter feições que lhe agradem, mas que se revela sempre incompleto. O objeto "acabado" pertence, portanto, a um processo inacabado. (SALLES, 1998, p. 78).

E assim, considerando tanto do ponto de vista da obra de arte como do produto utilitário, percorri as setas azuis e amarelas das etapas do processo, ilustradas na figura 48. Fui expandindo o olhar acerca do material já coletado e processado, mas sempre buscando uma forma de “materialização do sensível”. Concordo com Salles (1998, p.59), quando lembra que “O processo criador é permeado de operações sensíveis.” E ao citar Kandinsky (1990), completando-lhe o sentido: “O processo de construção da obra é a busca da recompensa material para seu poder inventivo e para sua sensibilidade.” (SALLES, 1998, p. 59).

Buscando uma forma de materializar esse ser sensível que habita em mim, mergulhei na poesia literária (Figura 60), para extrapolar todas aquelas referências que tinha em meus olhares e percepções. Trazer o sentimento para a palavra foi uma experiência nova e emocionante no caminhar por um processo que é mais visual. Associar a criação literária à experiência estética.

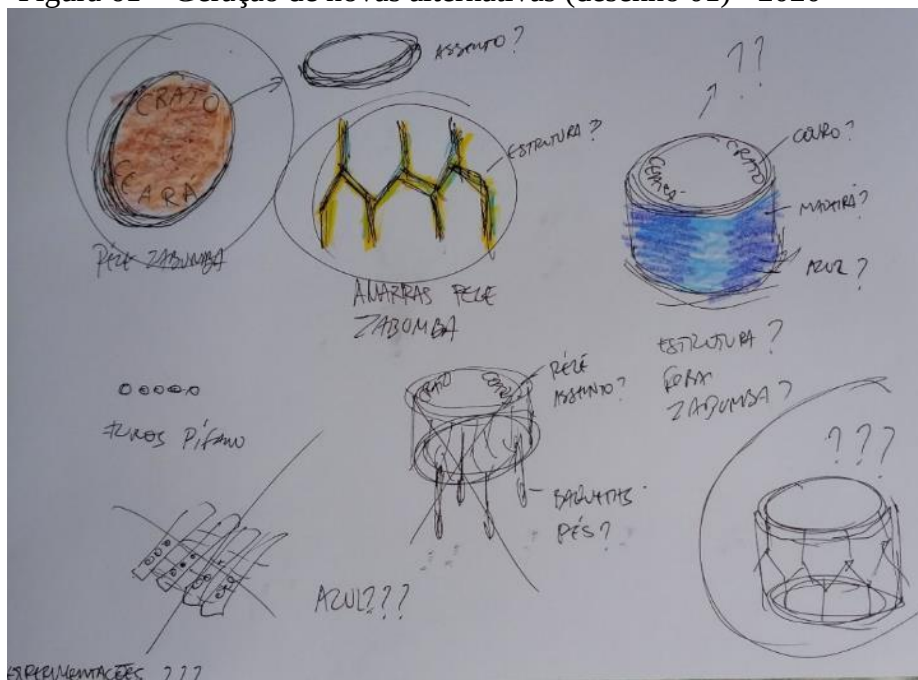
Figura 60 – Poema “Cabaçal” - 2021



Fonte: o autor

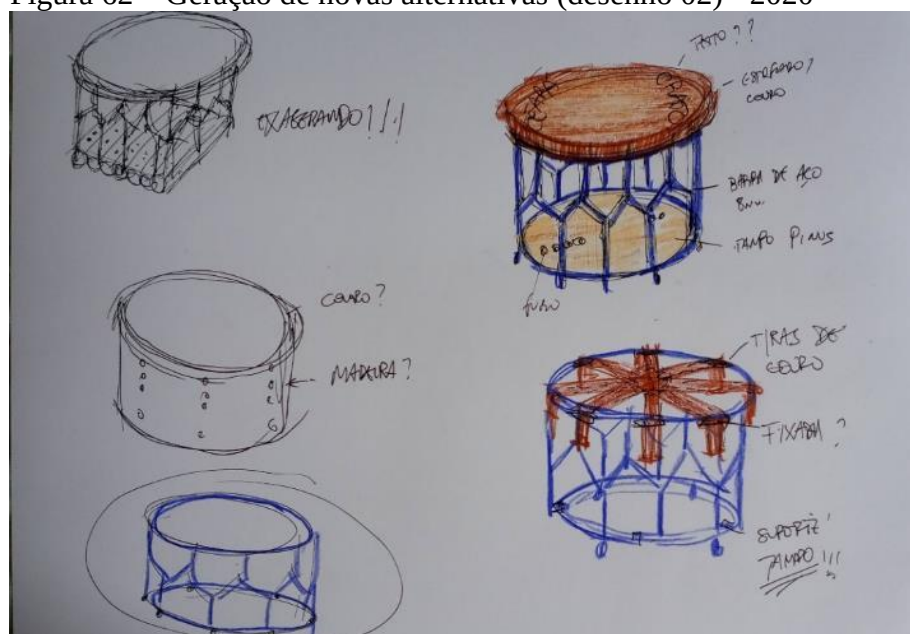
Imerso no processo de criação, experimentei e gerei novas alternativas (Figuras 61 e 62) para o móvel em questão, e como, por tratar-se de um processo de design autoral, não havia a obrigatoriedade de ter que continuar no desenvolvimento de uma poltrona ou uma cadeira, fui conduzido à outro tipo de móvel, direcionado pelas formas que selecionei (Figura 63).

Figura 61 – Geração de novas alternativas (desenho 01) - 2020



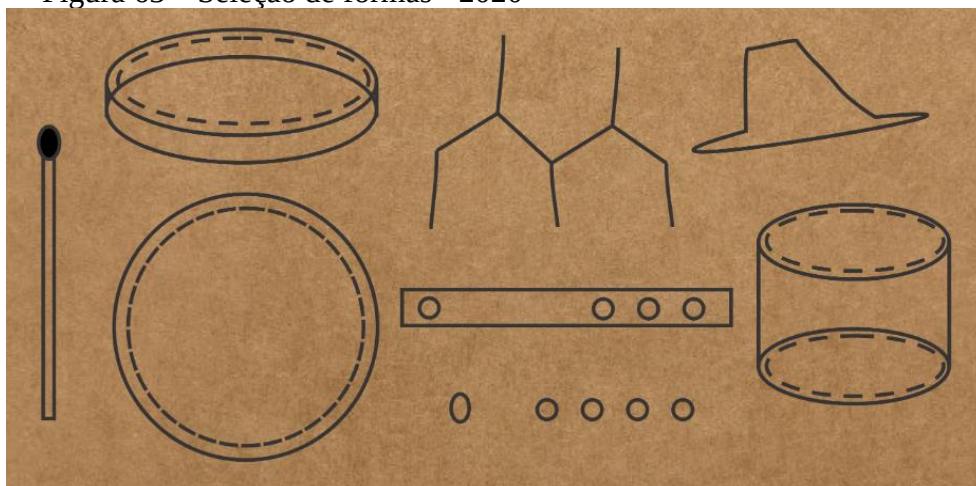
Fonte: o autor

Figura 62 – Geração de novas alternativas (desenho 02) - 2020



Fonte: o autor

Figura 63 – Seleção de formas - 2020



Fonte: o autor

No meu processo, há quase sempre uma forma principal que seleciono entre as referências que disponho, de acordo com meu posicionamento estético, tornando-se fio condutor para novas abordagens poéticas. A forma selecionada já vinha se evidenciando desde a poltrona Aniceto, chamando atenção para as amarras (Figura 64) que sustentam a pele de couro do zabumba.

Figura 64 – Músico da banda dos Irmãos Aniceto, segurando o Zabumba.



Fonte: <https://tvbrasil.ebc.com.br/visceral-brasil-veias-abertas-da-musica/2019/09/documentario-revela-quem-sao-os-incriveis-e>. Acesso em 14 de março de 2020.

Essa escolha se explica de duas maneiras: visual e inconscientemente elas me impactaram; racionalmente, quando as selecionei, percebi que elas formam um desenho semelhante a pessoas de mãos dadas, unidas (Figura 65), na minha percepção, elas poderiam ilustrar os músicos da banda, e por isso receberam a cor azul. O formato circular foi a forma que utilizei para representar a união dos músicos, que já tocam junto há décadas.

Figura 65 – Amarras do zabumba como estrutura do móvel, ilustrando os músicos da banda.



Fonte: o autor

Sob essa perspectiva, passei a criar modelos virtuais em software de modelagem 3D (Figuras 66 e 67). Um exercício que visava dar volume às formas que, até então, possuíam apenas duas dimensões. Nessa etapa as soluções vão surgindo, enquanto a modelagem vai acontecendo, concomitantemente, vou escolhendo os materiais que as resolvem, tanto do ponto de vista da funcionalidade, quanto da estética. Vale ressaltar que existe uma tensão constante entre as soluções de cunho funcional e de forma (visuais), essa última, por sua vez, agrega diversos parâmetros estéticos. Para Lobach (2001), a estética dos objetos de design é resultado do processo estético.

A estética do objeto deve ser encarada como uma faceta de um processo estético, pelo qual os aspectos realmente estéticos do objeto são pesquisados em relação à possível percepção por parte do observador. O problema central da estética do objeto é, portanto, o reconhecimento e descrição dos pontos perceptíveis dos objetos estéticos. (p. 158).

Figura 66 – Modelagem 3D (imagem 1) – Cabaçal - 2020



Fonte: o autor

Figura 67 – Modelagem 3D (imagem 2) – Cabaçal - 2020



Fonte: o autor

Assim surgiu a banqueta/pufe Cabaçal, exemplo de que trata esta investigação, quer seja, de arte-design-arte. Sua ficha técnica (Figura 68) demonstra de forma sintetizada o

resultado das soluções (funcionais e estéticas) definidas no processo de modelagem, esse documento é importante para a comunicação dos atributos do produto.

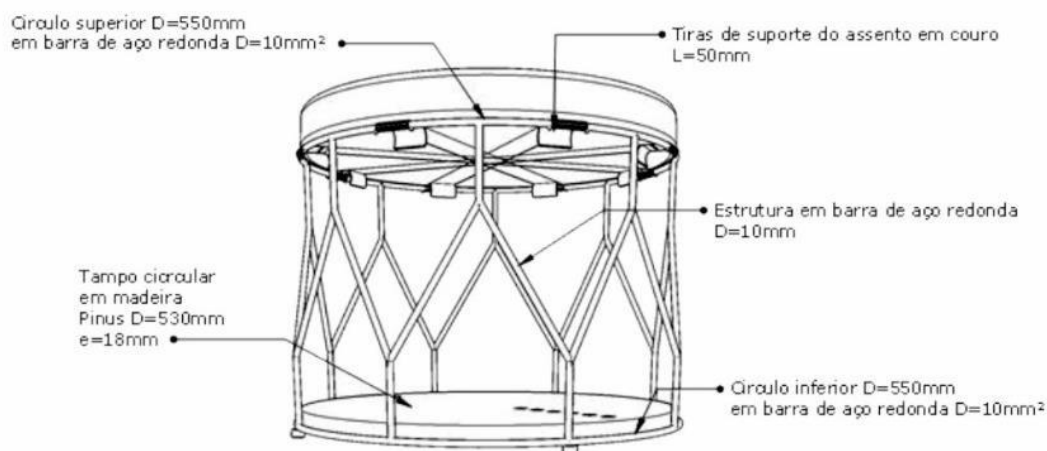
Figura 68 – Ficha Técnica – banqueta/pufe Cabaçal– 2020

FICHA TÉCNICA							
							
Nome: BANQUETA/PUFE CABAÇAL							
Altura	450mm						
Largura	550mm						
Profundidade	550mm						
ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA							
Estrutura: Em barra de aço redonda D=10mm soldada com pintura eletrostática. Tiras de suporte do assento: Em couro fixado com rebites. Tampo de madeira: Em madeira de pinus com brilho natural e furos Pés niveladores: Em aço e plástico. Assento: Estofado em espuma com acabamento em costura e couro sintético.							
CARTELA DE CORES							
	Bege Pinus		Bege Couro		Azul Anicetos		Couro camurça

Fonte: O autor.

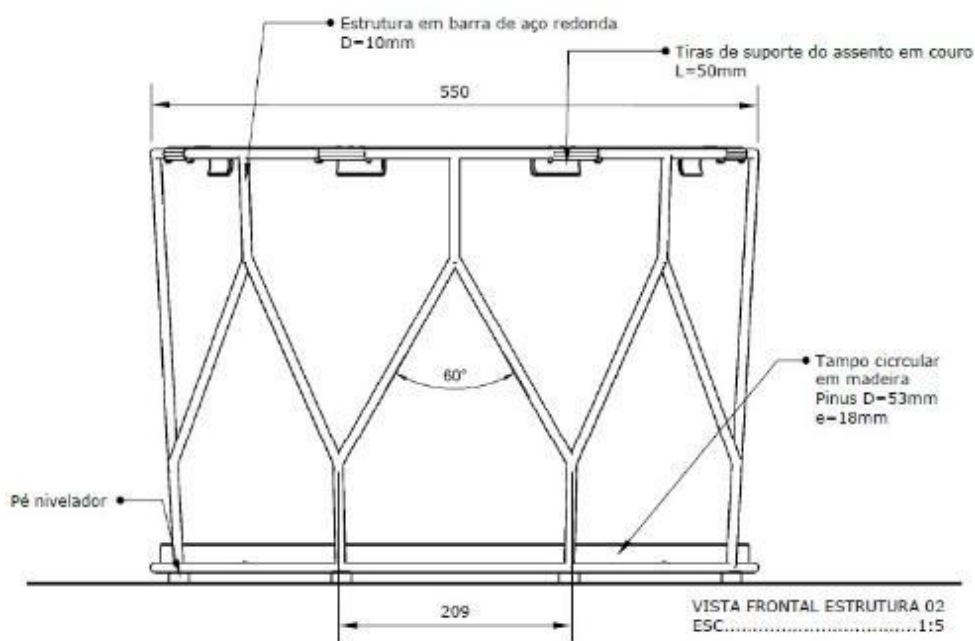
O próximo passo foi produzir os desenhos técnicos (Figuras 69 e 70). Para orientar a produção do protótipo, é necessário que os desenhos sejam capazes de informar com clareza, todas as medidas, soluções de moldagem e aplicação do material, detalhes construtivos, encaixes, acabamentos, etc.

Figura 69 – Desenho Técnico – banqueta/pufe Cabaçal– 2020



Fonte: o autor

Figura 70 – Desenho Técnico – banqueta/pufe Cabaçal– 2020



Fonte: O autor.

Vale lembrar que a etapa de prototipagem (Figuras 71 e 72) tem um cunho também experimental, portanto, algumas soluções anteriormente definidas, podem tornar-se inviáveis e serem devidamente reformuladas e reajustadas nesta etapa.

Figura 71 – Produção do protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020



Fonte: O autor.

Figura 72 – Produção do protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020



Fonte: O autor.

O protótipo ficou pronto (Figura 73) após uma série de ajustes. Trabalharam nesta etapa um mestre serralheiro e marceneiro e um mestre estofador, durante todo o processo eu estive presente, testando e avaliando as soluções, bem como, com a ajuda dos mestres, realizando os reajustes necessários.

Figura 73 – Protótipo – banqueta/pufe Cabaçal– 2020



Fonte: O autor.

O protótipo da banqueta/pufe Cabaçal, foi selecionado pela curadoria da ACdesign para compor o ambiente do Ateliê do Design (Figura 74) da exposição Janelas Casacor Ceará 2020, evento de design realizado em Fortaleza-Ce, já tratado aqui.

Figura 74 – Protótipo – banqueta/pufe Cabaçal – Ateliê do Design - Janelas Casacor – 2020



Fonte: O autor.

5.2.2 *Objetos (des)inventados: a arte (des)explicando o design*

Como experiência que pode contribuir para esta investigação, menciono minha participação no curso “Manuais que (des)explicam”, entre os dias 22 de março e 16 de abril de 2021, durante a pandemia COVID-19, promovido pelo projeto Arte Urgente⁴⁰ e ministrado pela Professora Ma. Bianca Ziegler. Nas três semanas em que aconteceu, em pleno isolamento social decretado pelo governo, teve como objetivo vasculhar referências artísticas, teóricas, conceituais e poéticas, dialogar sobre verdade, mentira, fakenews, bem como, refletir sobre meios de comunicação e processo de criação das linguagens do design, da arte, da literatura e da publicidade.

Do ponto de vista da arte e do design, a proposta do curso era que cada participante desenvolvesse um objeto artístico que integrasse (ou não) sua linguagem de interesse com a literatura, dialogando com o contexto daquele momento. No sentido de redesenhar e reinventar os sentidos da vida cotidiana diante da crise causada pela pandemia, me vi convidado a refletir como o design poderia se comportar nesse lugar de instabilidade e incertezas. De que forma este momento poderia nos ensinar a perceber melhor a nossa relação com os objetos que produzimos, vendemos, compramos, utilizamos e descartamos? Quais os significados possíveis para eles? Como refletir sobre a produção e o consumo? Naquele momento, produtos que até então não tinha muito valor em nossas vidas passaram a ser itens de primeira necessidade, como a máscara e os tubos de álcool gel 70%. De repente, nos vimos criando designs para as máscaras, de acordo com parâmetros de ergonomia, padrões de material, buscando atender as necessidades de segurança sanitária, bem como, nosso estilo e a nossa personalidade.

Como um objeto pode ser reinventado, reprojetoado e ressignificado, de acordo com o contexto de uma nova realidade? Pensando nisso, me veio à tona, a ideia de que à medida em que objetos são desenhados e redesenhados, talvez outros necessitem ser totalmente descartados, ou seja “desinventados”, sensação que ficou mais latente após a leitura do poema intitulado “Uma didática da Invenção” do poeta Manoel de Barros, no qual o personagem fictício (Felisdônio) afirma que “As coisas que não existem são mais bonitas.” (BARROS, 2016, p.14).

⁴⁰ Organizada pelo Instituto BR e a Secretaria da Cultura do Estado do Ceará, com recursos viabilizados por meio da Lei Aldir Blanc, a Plataforma Arte Urgente conta com quatro linhas de ação com diversas atividades: Ateliês de Criação, com montagem artística e cursos de formação técnica; Janelas Formativas, com cursos livres abertos ao público geral; Agência de Futuros, com formação e assessoria para artistas e empreendedores da Cultura; e Coleção de Saberes, voltado para publicação de pesquisas. (SECULT, 2021)

Desinventar objetos.
O pente, por exemplo.
Dar ao pente funções de não pentear.
Até que ele fique à disposição de ser uma begônia.
Ou uma gravanha.
Usar algumas palavras que ainda não tenham idioma.
(BARROS, 2016, p.15)

Segundo o dicionário informal (2014), desinventar significa “Tornar inexistente, desfazer algo que foi criado”. Portanto, naquele momento cheguei à conclusão de que a desinvenção poderia ser uma forma da arte contribuir com o design, inspirando os designers a desinventar produtos, que necessitem não mais existir, por vários motivos: causarem sérias degradações ao meio ambiente, promover a desigualdade social, o racismo, o preconceito, a exploração, a violência e muitos outros. Ou ainda, a desinvenção dos objetos poderia nos fazer refletir sobre o próprio ato de se criar novos produtos e o impacto das nossas criações para a natureza e para sociedade.

E diante dessa problemática surgiu a ideia de criar o objeto artístico que intitulei “Undobject”⁴¹, formado pela junção das palavras de língua inglesa “undo” e “object”, que na língua portuguesa significam “desfazer” e “objeto”. A proposta do Undobject foi misturar o design de produtos e a fábula literária, já que o produto do curso, seria uma publicação coletiva em formato de livro. O Undobject, metaforicamente, seria uma nova revolução no design que proporia a ampla desinvenção de objetos supérfluos e desnecessários, e que já contava com a adesão de grandes teóricos do design, bem como, de designers de sucesso.

O processo iniciou-se através de uma intervenção artística, que aconteceu na rede social Instagram, várias postagens, como a do logotipo do Undobject (Figura 75), bem como, supostas falas de designers, como Bruno Munari (Figura 76) e Philippe Stark (Figura 77), foram criadas e divulgadas nesta rede social, com a intenção era causar a sensação que o Undobject era algo real e que era assinado por grandes nomes do design. Uma narrativa de ficção que recebeu diversas curtidas.

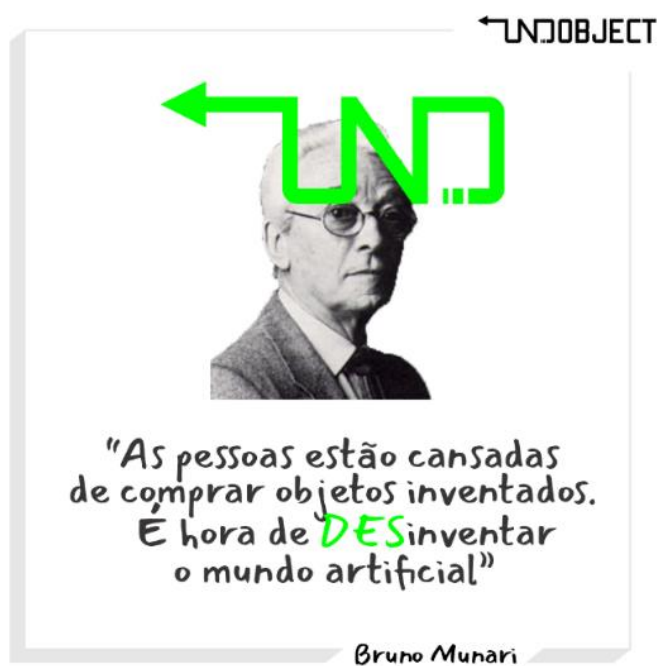
⁴¹ <https://www.nadifundio.com/hiperlinks>

Figura 75 – Logotipo Undobject – 2021



Fonte: O autor

Figura 76 –Undobject, texto fictício de Bruno Munari – 2021



Fonte: O autor.

Figura 77 –Undobject, texto fictício de Philippe Starck– 2021



Fonte: O autor.

Muitos objetos que me trazem sensações de descontentamento ou repulsa, pelo fato de fazerem parte da nossa vida, ou até mesmo aqueles que me transmitem a ideia de superfluidade, seriam alvo dos processos de desinvenção, tais como: arma de fogo (Figura 78) e gaiola de pássaros (Figura 79). Estes, portanto, seriam alvos do processo de desinvenção.

Figura 78 –Undobject, arma de fogo– 2021



Fonte: O autor.

Figura 79 –Undobject, gaiola de pássaros– 2021



Fonte: O autor.

O objeto artístico, além do resultado gráfico, culminou com a criação de uma história de ficção⁴², em que eu conto a história de criação da “Cuscuzeira” a partir de um móvel, “banqueta Cuscuz”, de minha autoria. Fazendo assim, o processo inverso, já que a banqueta Cuscuz foi inspirada na cuscuzeira. A intenção foi questionar a real necessidade da minha própria criação autoral. Com essa experiência em criação, cheguei à conclusão de que a aproximação com a arte, pode produzir nos designers um aumento da consciência crítica acerca das suas próprias criações, os fazendo refletir mais sobre as necessidades de criar produtos em um mundo já repleto deles. Dessa forma, o Undobject foi uma proposta de inovação que, embora em formato de ficção literária, pode sugerir debates e reflexões significativas para o futuro da arte e do design, principalmente no contexto das questões ambientais.

5.3 O processo de criação em arte-design-arte

Para Ostrower (2001, p. 9) “Criar é basicamente formar.” Ela nos escreve que “O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar,

⁴² <https://issuu.com/nadifundio/docs/manuais>

ordenar, configurar, significar.” (1987, p. 9), o que nos leva a pensar que operamos nas fronteiras contaminadas da razão e do sensível.

Salles (1998, p. 63) afirma que, “[...] a criação realiza-se na tensão entre limite e liberdade: liberdade significa possibilidade infinita e limite está associado a enfrentamento de leis.” Estas afirmações podem ser facilmente aplicadas ao design, pois, como designers, uma vez envolvidos em nossos processos criativos, basicamente nos ocupamos de tais tarefas e vivemos constantemente essa tensão entre limite e liberdade. A diferença para a arte pode, de forma simplificada, ser percebida pelo tipo de objeto criado, uma obra de arte ou um produto com funções utilitárias, no entanto, a maneira com que articulamos nossas capacidades criativas, seguindo o raciocínio da autora, são semelhantes para ambos os casos.

Esta autora nos lembra que “[...]o termo criação é radicalmente questionado quando aplicado aos processos de comunicação social, por exemplo. Parece que só a arte é digna desta qualificação.” (SALLES, 2006, p. 30). Segundo ela, isso tem a ver com a visão romântica que se tem do artista, aquele que cria a partir de sopros de inspiração, porém, para ela, a criação é “[...]resultado de trabalho, que abarca o raciocínio responsável pela Introdução de ideias novas, que abarca, por sua vez, essa perspectiva de transformação.” (p. 30), e o que a difere das outras disciplinas é “[...]a tendência do processo, a natureza dos elementos conectados e os recursos utilizados para tais associações. (p. 30).

Nesse ponto, Ostrower (2001) concorda com Salles (2006), quanto aos processos criativos não se restringirem apenas a arte:

As potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. Em nossa época, as artes são vistas como área privilegiada do fazer humano, onde ao indivíduo parece facultada uma liberdade de ação em amplitude emocional e intelectual inexistente nos outros campos de atividade humana, e unicamente o trabalho artístico é qualificado de criativo. Não nos parece correta essa visão de criatividade. O criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam. (OSTROWER, 2001, p. 5).

No que toca ao campo do design, mencionamos Lobach (2001, p. 141), para quem “Todo o processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas”. Para solucioná-los o designer necessitaria de método, o que para isso não precisaria abdicar da poesia.

Não podemos esquecer que, de acordo com Neves (1917), os métodos de design surgiram no período do pós-guerra, visando reestruturar e racionalizar a produção, e esta foi uma forma de consolidar o modelo de criatividade do design.

Para Munari (2008) há uma distinção imediata entre o projetista profissional e o projetista romântico, enquanto o primeiro faz o seu trabalho com precisão e segurança, sem perda de tempo, o outro, de posse de uma “ideia genial”, faz algo de maneira dificultosa, dispendiosa e pouco prática, porém belo. Esta visão crítica de Munari (2008) acerca da forma pela qual encaramos o processo de criação, nos leva a pensar que é necessário encarar o processo como parte fundamental e orientadora da criação, sem nos preocuparmos demasiadamente apenas com o resultado final.

Ostrower (2001) observa que os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição, e até mesmo as experiências racionais se tratam de processos essencialmente intuitivos. De acordo com ela, “As diversas opções e decisões que surgem no trabalho e que determinam a configuração em vias de ser criada, não se reduzem a operações dirigidas pelo conhecimento consciente.” (p. 10) O que quer dizer que estes processos só se tornam conscientes na medida que vão tomando forma.

No design, há uma tendência, que se fortaleceu principalmente a partir do modernismo, de se afastar da ideia de intuição no direcionamento do processo, algo que estaria mais para o campo da arte, enquanto no design, as ações seriam essencialmente mais conscientes e estratégicas. Nas palavras de (MUNARI, 2008, p. 54) “Será precisamente a criatividade a substituir a ideia intuitiva, ainda ligada ao modo artístico-romântico de resolver um problema. A criatividade ocupa assim o lugar da ideia e processa-se conforme o seu método.

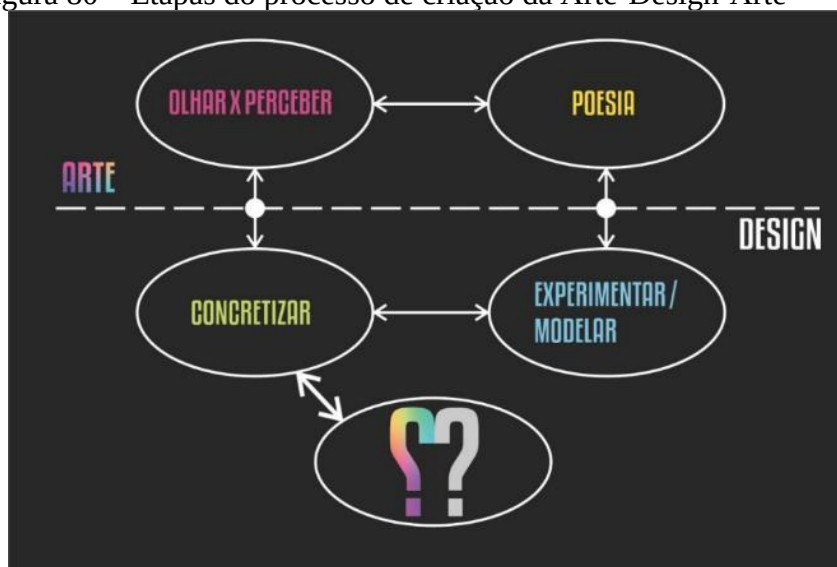
Por outro ângulo, a forma como Ostrower (2001) atribui a intuição nas atividades criativas, mesmo as que não sejam artísticas, é um indício de que o processo da criatividade tem uma base comum para todas as disciplinas. Neste sentido, não haveria uma diferenciação considerável no ato de criar em arte e em design.

O processo de criação da arte-design-arte, em tese, é uma forma de relacionar arte e design em um processo criativo “híbrido”, de maneira que, seja proposto um modelo flexível de percurso criativo possível de ser aplicado à ambos os campos. Entendemos que esse encontro entre linguagens se baseia pelos princípios da estética relacional de Bourriaud (2009), principalmente, quando este nos afirma que, as formas devem surgir “[...] do desvio e do encontro aleatório entre dois elementos até então paralelos” (p. 27). Para ele esse encontro entre mundos paralelos o qual ele chama de “encontro fortuito”, deve atingir unicidade, ou seja, deve “dar liga”.

Considerando as distinções já consolidadas entre arte e design na sociedade, buscando respeitar as suas especificidades, porém acreditando, como já afirmamos, que o contexto

contemporâneo é propício ao estreitamento dos limites que os separam, apostando no desvio e no encontro aleatório sugerido por Bourriaud (2009), reafirmamos aqui o pensamento e a vontade deste encontro fortuito entre processos de criação. Para isto, entrego como proposição não uma sugestão de método, mas uma organização de etapas, fundamentada nas reflexões dos referenciais teóricos, nas pesquisas realizadas e nos resultados das minhas experiências criativas realizadas durante o percurso de mestrado. Estas etapas dividem-se em: olhar x perceber; poesia; experimentar/modelar; concretizar, conforme ilustrado abaixo (Figura 80).

Figura 80 – Etapas do processo de criação da Arte-Design-Arte



Fonte: O autor.

A figura acima ilustra como as etapas se comunicam entre elas. É importante perceber que elas pressupõem uma ação em forma de ciclo, ou seja, não linear, como acontecem nos métodos mais tradicionais do design. O criador é convidado a imprimir dinamicidade ao processo, podendo utilizar a sua criatividade para reorganizar as etapas. “A criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade.” (SALLES, 2006 p. 12). A qualquer momento ele pode retornar, seguir adiante ou refazer todo o ciclo. É importante entender que para a arte-design-arte é fundamental que o processo permita ao criador construir seu o percurso de forma autônoma.

5.3.1 *Olhar x perceber*

Para se criar algo é necessário primeiramente lançar o olhar. No caso da arte-design-arte, olhar para todas as direções e principalmente para dentro de si, das memórias e sentimentos interiores - o que nos permite criar, a partir da conexão entre o eu criador e o mundo exterior: “Evocando um ontem e projetando-o sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória de um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer.” (OSTROWER, 2001, p. 18).

Talvez seja esse o exercício que o design moderno abriu mão em troca da objetividade de partir inicialmente da análise apenas dos problemas e necessidades da sociedade, algo que o design contemporâneo tem questionado. Quando entendemos o potencial que o olhar possui de alimentar o nosso banco de imagens, do qual são extraídos os elementos impulsionadores para as nossas criações, compreenderemos a importância de tornar esta atividade uma constante em nossos processos. Segundo Salles (1998), uma vez que essas imagens são apreendidas, revelam:

"[...] a ação do olhar dominando a realidade com armas poéticas. Não se pode, no entanto, limitar o olhar poético à experiência visual, mas devemos pensá-lo como o instante de estabelecimento de relações por meio da harmonia dos sentidos. A sensibilidade apreende essas imagens mentais, que responderam a um estímulo e, assim, une mundos experienciados por diferentes meios.” (p. 92)

Ir além da experiência visual, estabelece relações. A autora nos faz entender que, as imagens que apreendemos podem se tornar um elo entre este e os outros sentidos, expandindo a nossa capacidade de enxergar, relacionar, experienciar, poetizar. Assim sendo, uma imagem é capaz de gerar infinitas possibilidades de sensações, e a partir delas, podemos criar coisas novas. A (Figura 79) é um exemplo dos exercícios de apreensão e transformação da imagem que passei a produzir a partir da observação de objetos diversos que me atraem, embora sejam experiências ainda visuais, elas passaram a me ajudar a extrapolar o sentido que enxergo nos objetos.

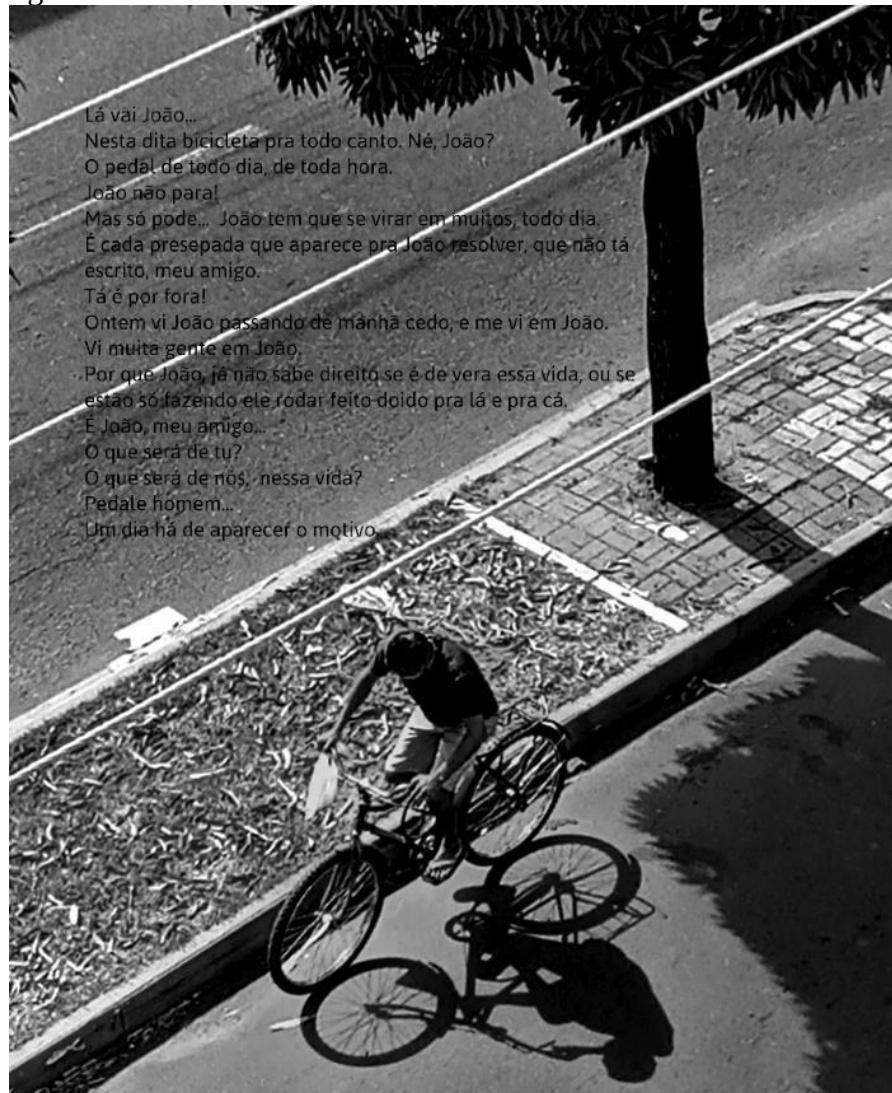
Figura 81 – Sem Título – Fotografia – 2020



Fonte: O autor.

Como desdobramento destas experiências, passei a pensar na transformação da imagem em outras formas poéticas, e assim compus o poema literário João (Figura 80), que surgiu a partir da fotografia, demonstrando estas possibilidades de relações por meio da harmonia dos sentidos citadas por Salles (1998).

Figura 82 – João – Poema – 2020



Fonte: O autor.

Nestes exercícios percebemos que as imagens apreendidas geram uma forma de percepção, que de acordo com Salles (1998) é a capacidade de selecionarmos o que é significativo e relevante.

Perceber, portanto, é buscar essa conexão entre o nosso repertório pessoal e a cultura que nos rodeia. A percepção é naturalmente seletiva: "selecionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências" (SALLES, 1998, p. 92 apud MUNSTERBERG, 1983, p. 28).

Alguns aspectos da Percepção, conforme Strower (2001), dizem respeito à apreensão do mundo externo pelo mundo interno, implicando na capacidade de interpretar aquilo que está

sendo apreendido. “Tudo se passa ao mesmo tempo. Assim, no que se percebe, se interpreta; no que se apreende, se compreende.” (p. 57) Ela conclui afirmando que essa compreensão não é intelectual, mas nos fornece experiência, e que “[...] perceber é um estruturar que imediatamente se converte em estrutura. É um perene formar de formas significativas,” (p. 58). O artista-pesquisador, ao perscrutar o mundo, vê aquilo que os olhos banais não conseguem ver.

5.3.2 Poesia

Criar é poesia, ainda que nos preocupemos basicamente em resolver os problemas das pessoas pelos objetos, isso se concretiza através do uso das nossas capacidades, que vão além das inteligências e dos conhecimentos que adquirimos. “Como processos intuitivos, os processos de criação interligam-se intimamente com o nosso ser sensível. Mesmo no âmbito conceitual ou intelectual, a criação se articula principalmente através da sensibilidade.” (OSTROWER, 2001, p. 12). Cada passo que nos conduz a uma forma é uma parte das nossas sensações e emoções que se articulam e se manifestam, se pensarmos que isto não é arte estamos negando o significado mais belo do criar. Salles (1998) afirma que muitos criadores relatam a existência de um sentimento que projeta neles um forte desejo de se expressar, de conceber, um "estado de poesia".

Valéry (1991, p. 157) explica que o estado de poesia é perfeitamente irregular, inconsciente, involuntário, frágil, e que o perdemos, assim como o obtemos, por acidente. Mas esse estado não basta para se fazer um poeta, como não basta ver um tesouro no sonho para encontrá-lo, ao despertar, brilhando ao pé da cama. (SALLES, 1998, p. 53).

Compreendermos que o estado de poesia, por ser inconsciente, pode ser perdido muito facilmente, portanto, não devemos desperdiçar essa necessidade de concepção, ela deve gerar uma ação criadora capaz de se transformar em poesia. Salles (1998, p. 54), cita Bachelard (1978), "para fazer um poema será preciso que o espírito o prefigure em projetos", para dizer que “o estado de criação mantém a sensibilidade suspensa, à espera e à procura de sensações que, na medida em que ativam sensivelmente o artista, são criadoras. (SALLES, 1998, p. 54).

Nesta etapa, os elementos que surgem dos olhares e constroem uma percepção sobre algo (um problema, talvez) são transformados em poesia, que como percebemos na etapa anterior, vai além do visual, devendo estabelecer relações com outros sentidos, de acordo com cada um. O objetivo desta etapa é criar coisas a partir da conexão entre o nosso eu criador, as

pessoas e o contexto para o qual elas se direcionam, tal como produzir o poema visual⁴³ “Marcas de Tempo-Coisa” (Figura 83)⁴⁴ e o vídeo “Tempo”⁴⁵ (Figura 84).

Figura 83 – Marcas de Tempo-Coisa – Poema visual – 2021



Fonte: O autor.

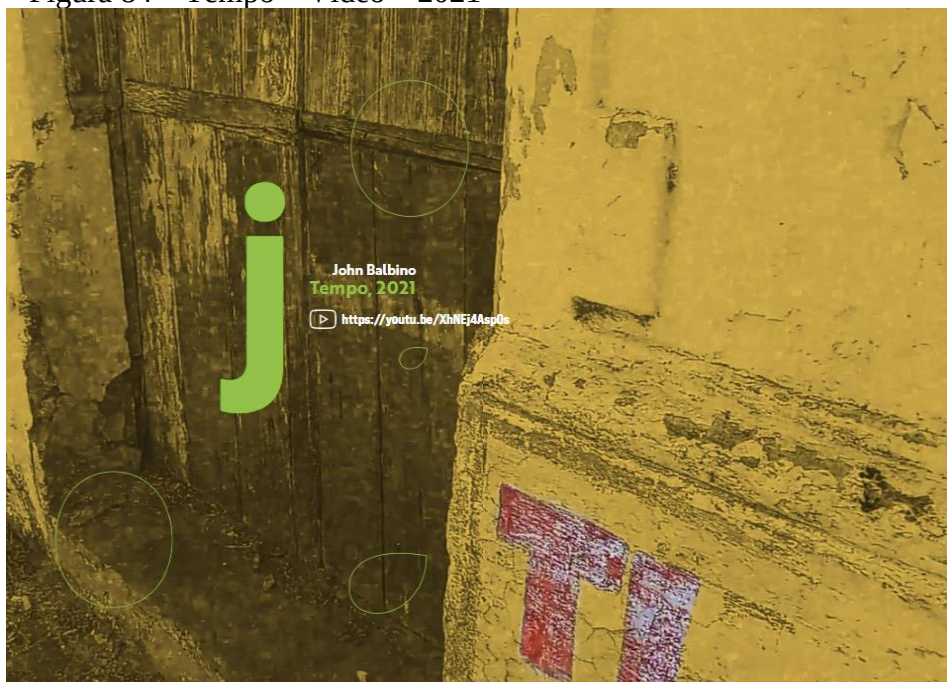
43 Por poesia visual nós compreendemos o conjunto inumerável de composições poéticas (pré)dominantemente visuais criadas desde a Antiguidade greco-latina, passando pela Idade Média, pelo Renascimento, pelo Barroco, pelo Modernismo, até nossos dias. Ou, se quisermos assumir a definição de Omar Khouri (2007, p.339), em acordo com a nossa: “poesia visual: sob esta denominação podem ser encontradas as mais diferentes obras em que a visualidade, na sua acepção mais abrangente, comparece como elemento estrutural, embora convivendo com outros aspectos”. (BUORO, 2014, p. 28-29)

44 Poema visual criado para compor a Intervenção urbana "MEMOTEMPO" do VII Fotossíntese/UFCA/2021. Realizada pelo Grupo de Pesquisa NAVE - Núcleo Artes (UFCA) e o Projeto Artes Híbridas (UFCA). A ação contou com uma série de Poemas Visuais a partir da pesquisa “Tempo/Memória”, realizados nas cidades de Juazeiro do Norte (CE) e Crato (CE).

45 Vídeo criado para 8ª edição da Revista Baldio, em formato de videorevista. Uma parceria entre o Projeto Artes Híbridas e o NAVE, Núcleo de Artes, ambos da Universidade Federal do Cariri - UFC, ainda durante o período da Pandemia da Covid 19, com o tema “Tempo/Memória”.

Acesso: https://issuu.com/naveufca/docs/baldio_2021_final_04-12-21 / <https://youtu.be/QEFQt2D-hac>

Figura 84 – Tempo – Vídeo – 2021



Fonte: https://issuu.com/naveufca/docs/baldio_2021_final_04-12-21

5.3.3 *Experimental/Modelar*

Nas palavras de Ostrower (2001), “Seja qual for a área de atuação, a criatividade se elabora em nossa capacidade de selecionar, relacionar e integrar os dados do mundo externo e interno, de transformá-los com o propósito de encaminhá-los para um sentido mais completo.” (p. 69). Na arte-design-arte, esta transformação dos elementos poéticos preliminares ao objeto a ser criado toma forma na etapa de experimentação e modelagem, é uma ação mais racional e objetiva em busca da forma. “Formar é mesmo fazer. É experimentar. É lidar com alguma materialidade e, ao experimentá-la, é configurá-la.” (p. 69)

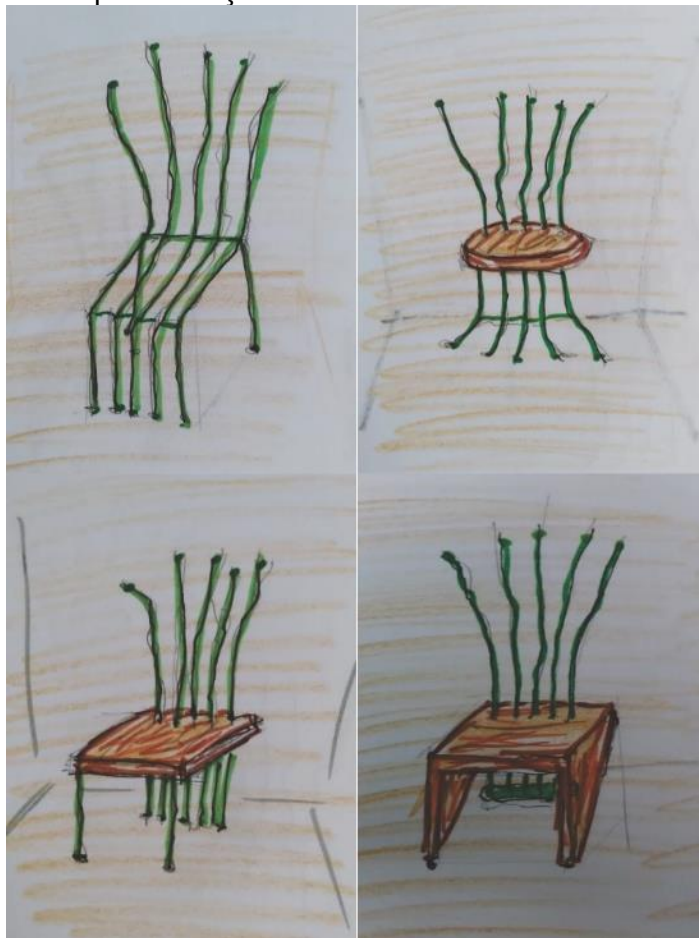
Para Salles (1998), a experimentação é um campo de testagem de natureza investigativa, dentro do processo criador. Ele se concretiza a partir do momento em que, na construção da obra, diversas hipóteses são levantadas e necessitem ser postas à prova.

No momento da construção da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo postas à prova. São feitas seleções e opções que geram alterações e que, por sua vez, concretizam-se em novas formas. É nesse momento de testagem que novas realidades são configuradas, excluindo outras. E, assim, dá-se a metamorfose: o movimento criador. Tudo é mutável, mas nem sempre é mudado. (SALLES, 1998, p. 142).

Experimentar/modelar na arte-design-arte é dar novas formas às seleções e à poesia das etapas anteriores. Há uma questão de ferramenta ou suporte, e não importa qual, é o momento de se utilizar de "rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, story-boards" (SALLES, 1998, p. 143). Assim aconteceu com a escultura/cadeira *Árvore* (Figura 85) e a banquetta *Cuscuz* (Figura 86), exemplos de arte-design-arte, em que se trabalhando a matéria, gerou-se um produto utilitário e poético. É o momento de buscar os materiais, as técnicas, os processos de produção, comunicação e encontrar modelos.

É interessante observar que, independentemente da forma que a experimentação toma, esse momento é sempre relacionado a trabalho, que significa, em última instância, criação. É a ação do artista sobre sua matéria que gera o andamento da obra, ou seja, o movimento criador. (SALLES, 1998, p. 147).

Figura 85 – Experimentações – escultura/cadeira *Árvore* – 2020



Fonte: O autor.

Figura 86 – Experimentações – banqueta Cuscuz – 2020



Fonte: O autor.

Essa ação, nos escreve Ostrower (2001), será repleta de reflexões e escolhas, onde deveremos tomar decisões, muitas vezes difíceis, que serão resolvidas a partir da nossa empatia com os elementos que dispomos e a busca de significados.

[...] Ao criar, ao receber sugestões da matéria que está sendo ordenada e se altera sob suas mãos, nesse processo configurador o indivíduo se vê diante de encruzilhadas. A todo instante, ele terá que se perguntar: sim ou não, falta algo, sigo, paro... Isso ele deduz, e pesa-lhe a validade, eventualmente a partir de noções intelectuais, conhecimentos que já incorporou, contextos familiares à sua mente. Mas, sobretudo, ele decidirá baseando-se numa empatia com a matéria em vias de articulação. Procurando conhecer a especificidade do material, procurará também, nas configurações possíveis, alguma que ele sinta como mais significativa em determinado estado de coordenação, de acordo com seu próprio senso de ordenação interior e o próprio equilíbrio. (p. 70).

Modelar é a forma com que materializamos estas escolhas e podemos visualizar estes significados. Para um objeto com funções utilitárias, é o tipo de experimentação que não pode faltar. As modelagens podem ser produzidas com recursos manuais (artesanais), ou digitais (software 3D) (Figura 87), segundo o perfil de cada criador.

Figura 87 – Modelagem em software 3D – mobiliário– 2020



Fonte: O autor.

5.3.4 Concretizar

Esta etapa consiste na produção do modelo final ou protótipo⁴⁶. Nela o objeto, que surge como resultados das experimentações e escolhas, selecionado a partir das alternativas (modelos), começa a ganhar a sua forma “final”, para então ser testado ou apreciado. É a materialização do produto e esta etapa do processo tem características e finalidades próprias para cada tipo.

O último passo do processo de design é a materialização da alternativa escolhida. Ela deve ser revista mais uma vez, retocada e aperfeiçoada. Muitas vezes, ela não~ nenhuma das alternativas, isoladamente, mas uma combinação das características boas encontradas em várias alternativas. A melhor alternativa apresentada na forma de um produto industrial, se converte então - através de diversas etapas - em um protótipo e cabeça de série. O projetista determina exatamente a estrutura, as dimensões físicas do produto, como a bitola da viga e a potência do motor. O designer industrial elabora a melhor solução nos seus mínimos detalhes. (LOBACH, 2001, P. 155).

⁴⁶ Primeiro exemplar de um modelo, construído a partir de um projeto, que serve de teste antes do fabrico em série; versão preliminar de um sistema ou programa de computador, para ser testada e aperfeiçoada. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/protótipo>

Pode parecer que esta etapa se aplique majoritariamente a objetos utilitários, pois é necessário quando se cria produtos, principalmente os destinados a produção em série, a prototipagem, que consiste na produção de um modelo “real” deste, capaz de ser visualizado, utilizado e testado. Para os produtos artesanais, o protótipo tem a mesma finalidade, e o designer/artesão tem a possibilidade de projetar como o produto será multiplicado, (materiais, técnicas de produção, comercialização e etc.) No processo de criação da arte-design-arte, esta fase pode ser também associada à produção do objeto artístico, destinado à fruição, nesse caso o protótipo é o próprio produto como objeto artístico.

A etapa de concretização é um momento que permite ao criador muitas reflexões, em que todo o processo pode ser analisado a partir do seu percurso, essa análise é de grande importância para garantir a dinamicidade aqui já abordada, ela dá condição de caminharmos em ciclo e não de forma linear como apontamos, para isto, é importante a documentação dos registros em todas as etapas.

Um outro aspecto que envolve a criação é que a continuidade do processo, aliada à sua natureza de busca e de descoberta, nos leva a encontrar formulações novas, trazidas por este elemento sensorial do pensamento, ao longo de todo o processo. Sob esta perspectiva, todos os registros deixados pelo artista são importantes, na medida em que podem oferecer informações significativas sobre o ato criador. A obra não é fruto de uma grande idéia localizada em momentos iniciais do processo, mas está espalhada pelo percurso. Há criação em diários, anotações e rascunhos. (SALLES, 2006, p. 30)

Durante este percurso de pesquisa, por conta das condições de escassez profissionais geradas pela Pandemia da Covid-19, apenas um produto dos que criei chegou à fase de concretização, a banqueta/pufe Cabaçal, criada em 2020, cujo processo de criação foi aqui descrito. A prototipagem deste móvel foi feita através da parceria com o artesão serralheiro e marceneiro João Paulo, da cidade de Sobral/Ce, onde residia na época. Para que ela fosse realizada, foram produzidos desenhos técnicos do produto (ver Figuras 67 e 68), bem como, a sua ficha técnica (ver Figura 66).

A produção do protótipo (ver figuras 69 e 70) é um momento de testes e ajustes que nos permite observar o que funciona ou não, em todos os aspectos: materiais e técnicos, bem como, estéticos. Na arte-design-arte, este momento de contato físico com o objeto, pressupõe diversas sensações, pois a sua materialização nos remete as memórias advindas de todo o processo, desde quando este era apenas uma imagem, uma ideia. Podemos afirmar que a fronteira entre arte e design chega ao seu limite mais estreito, pois a tensão promovida pela relação entre as questões racionais e poéticas se tornam mais latentes e reflexivas.

Normalmente no processo de design a testagem do protótipo exige uma série de atividades de verificações e análises técnicas e estas são de grande importância para determinar os prováveis ajustes que farão o produto atingir os seus objetivos de eficiência e usabilidade. No processo da arte-design-arte, além destas atividades, que podem inclusive não ter o mesmo peso, as questões estéticas devem ter a mesma importância, de forma que os aspectos filosóficos e poéticos permitam ao criador refletir sobre os significados de sua criação, tanto ao nível do produto, como ao nível de processo.

5.4 O livro/catálogo Arte-design-arte

Quando iniciei esta pesquisa, tinha como projeto de produto uma coleção de móveis, acrescido de exposição e catálogo, porém, com as mudanças pessoais e profissionais que me ocorreram em ocasião da Pandemia da Covid-19, nos anos de 2020 e 2021, decidi que, dadas as circunstâncias, este produto passaria a ser um livro/catálogo das minhas experiências em arte-design-arte criadas durante este percurso da pesquisa.

Este processo de criação do produto iniciou-se já na fase final da pesquisa, em 2022, após um período de pausa de alguns meses, motivado pela mudança para outro país, Québec/Ca. Essa alteração no produto foi, frustrante, a princípio, mas, a partir do momento que a criação do livro/catálogo se iniciou, esta deu lugar a sensação de que era possível criar algo que me permitisse novos significados, principalmente pela possibilidade de aprendizado e de experiência, ao ter que retornar ao início do processo de criação do produto e a partir dele, realizar outras descobertas.

Nesse percurso, tendências se cruzam com o acidental, causando possíveis modificações de rumo. Essa intervenção do acaso é observada nos relatos dos artistas dos imprevistos externos e internos ao processo, que são enfrentados de diferentes maneiras e recebem tratamentos diversos; podem, porém, ser responsáveis por interessantes descobertas. Aceitar a intervenção do imprevisto implica compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez; ao assumir que há concretizações alternativas, admite que outras obras teriam sido possíveis. Chegamos, desse modo, à possibilidade de que mais de uma obra satisfaça as tendências de um processo. (SALLES, 2006, p. 16)

Essa afirmação de Salles (2006) me trouxe motivação para recomeçar, a partir do entendimento de que é preciso aceitar a intervenção do imprevisto e assim ter a oportunidade de fazer diferente. A autora, no entanto, alerta para o fato de que “[...] não há segurança que as alterações levem sempre à melhora dos objetos em construção, daí as idas e vindas, retomadas,

adequações, possibilidades de obra aguardando novas avaliações, reaproveitamentos e novas rejeições.” (p. 16-17). O grande desafio era, portanto, que esta retomada em forma de nova proposta de produto pudesse demonstrar a sua relação com os aspectos teóricos e práticos do processo de criação da arte-design-arte, ou ainda, que ele nos permitisse analisar e refletir sobre estes aspectos, para quem sabe, repensá-los e recriá-los, se assim fosse necessário.

Como um livro é um produto de design editorial⁴⁷, o objeto da pesquisa continuaria com as mesmas características conceituais do produto original (design de mobiliário). Assim como o anterior, ele deveria ser além de um produto, dotado de funcionalidades, também um objeto artístico, atendendo os objetivos planejados para esta pesquisa. Dessa forma, permaneceria uma experiência de criação contemporânea na fronteira entre arte e design. O objetivo principal do livro/catálogo, que também recebeu o nome de arte-design-arte, é promover o encontro fortuito entre as linguagens pela criação de um produto com registros de experiências em criação que produzi durante o percurso do mestrado, transformando-o em um corpo mestiço, ou seja, um diálogo entre os campos.

A escolha do livro/catálogo enquanto produto ganhou também a ideia de ser um livro de memórias afetivas do percurso do mestrado, algo que passou a ter, também, um valor sentimental para mim. Rever todos os registros e selecioná-los para compor o livro, de fato, foi uma busca repleta de reflexões e sentimentos dentro de minhas memórias. Cada imagem, cada detalhe dos processos de criação remetem a experiências de valor produtivo e simbólico. Salles (2006), descreve como esses registros funcionam como memória sensível.

Os registros funcionam como uma memória sensível de possíveis bons encontros para a criação, cuja emoção é reativada nos atos de leitura e re-leitura. Recorremos a auxílios exteriores a nós mesmos para re-encontrar nossas lembranças ou simplesmente para datá-las ou localizá-las no tempo, pois podemos sentir sem memória, mas não podemos ressentir sem ela (Jean-Yves e Marc Tadié, 1999). (p. 68).

Como o livro/catálogo seria construído a partir de registros de memórias, o primeiro passo foi selecioná-los para então reuni-los e transformá-los em objeto artístico, cuja poética pudesse gerar reflexão em arte-design-arte.

⁴⁷ [...] área de especialização do design gráfico que projeta livros, revistas, jornais e outras peças que possuem como característica de distinção o volume significativo de informações (GRUSZYNSKI, 2015, p. 572 apud O VALOR..., 2003).

As etapas da produção do livro/catálogo seguiram as seguintes orientações: seleção das experiências em criação (memórias); definição dos aspectos conceituais e estéticos (poesia); produção dos textos; experimentação; concretização.

5.4.1 Seleção das experiências em criação (memórias);

Todas as minhas experiências em criação produzidas entre 2019 e 2022, período do mestrado, buscam dialogar com o objeto desta pesquisa, e são, portanto, relevantes para uma reflexão acerca da arte-design-arte. O processo de seleção das mesmas iniciou-se pelos registros de cada uma, uma tarefa que me permitiu rememorar cada momento e refletir sobre cada processo. Procurei não definir critérios racionais e fui selecionando de acordo com minhas percepções pessoais.

5.4.2 Aspectos conceituais e estéticos

Como produto de design, o livro/catálogo necessita definir um conceito para a configuração da forma. Geralmente, utilizamos como referência o sistema de leitura visual da Gestalt, que é dividido em categorias, que segundo Gomes Filho (2008) foram extraídas de áreas do conhecimento como o design e as artes plásticas, a partir de diversos autores destas áreas, bem como da psicologia da percepção. Para ele, é importante ressaltar que o uso destas categorias não deve possuir conotações deterministas:

Elas poderão ser utilizadas de modo positivo ou negativo na leitura e interpretação da forma, em função da melhor ou pior organização visual inscrita no objeto de leitura. (...) Dessa maneira, poder-se-á utilizar os antônimos respectivos de cada categoria, quando for o caso, para as referidas leituras com apreciações positivas ou negativas como, por exemplo: harmonia e desarmonia, ordem e desordem, coerência e incoerência, opacidade e transparência, entre outras. (p. 49).

Ainda, de acordo com Gomes Filho (2008), as categorias conceituais, ao se desdobrarem, podem se entrelaçarem e sobreporem, ficando a critério de cada um descobrir a melhor forma de utilização em sua criação, a partir de seus estudos e experimentações. Segundo Gomes Filho (2008) as categorias conceituais fundamentais são consubstanciadas na harmonia, contraste e equilíbrio visual, cada uma com sua reformulação oposta, como: harmonia x desarmonia, equilíbrio x desequilíbrio.

O conceito de configuração da forma para o livro/catálogo necessitava exprimir uma poética que representasse a arte-design-arte, a partir das minhas percepções pessoais sobre o

tema, bem como, como eu acreditava ser a relação deste com minhas experiências em criação, uma vez selecionadas, e ainda a relação destas com os contextos sociais e culturais em que todos estamos inseridos, pois, como nos adverte Salles (2006):

Devemos pensar, portanto, a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações envolvem também as relações entre espaço e tempo social e individual, em outras palavras, envolvem as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e com aquelas que ele sai em busca. A criação alimenta-se e troca informações com seu entorno em sentido bastante amplo. Damos destaque, desse modo, aos aspectos comunicativos da criação artística. (p. 25-26).

O primeiro exercício do processo de criação do livro/catálogo foi o poema visual Arte-Design-Arte (2022) (Figura 88). Nele eu me aproprio de uma fotografia, realizada em 2020 (Figura 89), para inserir uma tipografia com as palavras “Arte” e “Design” (Figura 90). A categoria conceitual do sistema de leitura visual da Gestalt que utilizei como principal recurso de leitura visual foi o contraste, nesse caso, o contraste de cor, entre (branco e preto x colorido). Poeticamente, a intenção foi demonstrar que a monotonia do preto e branco (fundo) é quebrada pelo colorido da tipografia, que é um recorte da própria imagem. Para Gomes Filho (2008, p. 62):

Em todas as artes, o contraste é uma poderosa ferramenta de expressão, o meio para intensificar o significado e, portanto, para simplificar a comunicação. O contraste é também uma contraforça à tendência do equilíbrio absoluto, ele desequilibra, sacode, estimula e atrai a atenção.

Figura 88 – Poema visual - Arte-Design-Arte – 2022



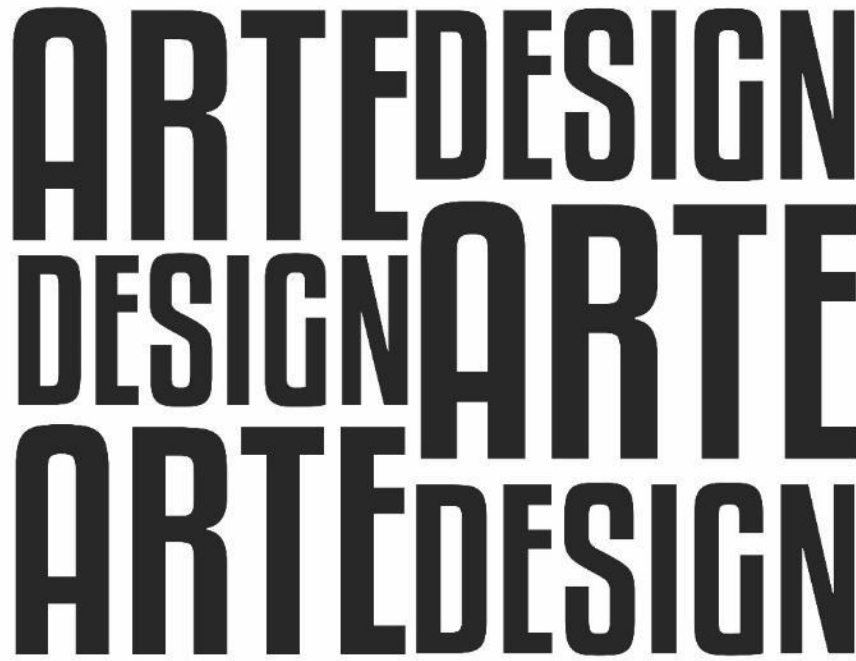
Fonte: O autor.

Figura 89 – Fotografia – 2020



Fonte: O autor.

Figura 90 – Tipografia – poema visual Arte-Design Arte – 2020



Fonte: O autor.

Outras categorias se entrecruzam e se sobrepõem ao contraste, como a harmonia e o equilíbrio, principalmente na forma como utilizo a tipografia. A explicação para a minha escolha em utilizar categorias que sugerem racionalidade e organização, tem dois pontos: primeiro, a fotografia escolhida possui elementos visuais em desarmonia e desequilíbrio, dessa forma, senti o desejo de harmonizar e equilibrar a composição, e segundo, esse desejo de dar ordem ao caos, tem muito a ver com meu estilo pessoal. A intenção é representar, através dos recursos de leitura visual escolhidos, como a união entre arte e design (representada pela tipografia em cores) (Figura 91) quebra o paradigma do distanciamento entre eles, que é representado pela imagem de fundo, em preto e branco (Figura 92). Este poema visual é, portanto, o princípio de configuração formal que direciona os demais elementos conceituais e estéticos do livro/ catálogo, tais como cartela de cores, tipografia e diagramação.

Figura 91 – Tipografia com imagem em colorido – poema visual Arte-Design Arte – 2020



Fonte: O autor.

Figura 92 – Fundo em preto e branco – poema visual Arte-Design Arte – 2020



Fonte: O autor.

5.4.3 *Produção dos textos*

A produção dos textos seguiu o princípio que, ao mesmo tempo que é um objeto artístico (livro de memórias), é também um livro (produto), com objetivo “didático”, dotado, portanto, de conteúdos explicativos acerca do conceito de arte-design-arte, assim como, do seu processo de criação, além de outros textos que ajudam ao leitor na compreensão dos processos de criação de algumas das experiências selecionadas.

5.4.4 *Experimentação*

O primeiro passo na etapa de experimentação foi a criação do logotipo do título arte-design-arte, a ilustrar a capa do livro/catálogo. A criação do logotipo é etapa fundamental no direcionamento e andamento do processo, pois ele, ao sintetizar os elementos visuais selecionados, se transforma em “coisa”, que a partir dela, são originadas as demais estratégias de configuração visual do produto. Em um projeto de comunicação visual, acredito ser esta a etapa onde a criatividade atinge o seu ápice.

O exercício anterior, criação do poema visual, foi fundamental para o processo de experimentação e a consequente criação do logotipo, pois a proposta de configuração da forma já estava presente nele, não precisei experimentar muito para chegar aonde eu desejava. Três modelos de logotipo foram criados, buscando seguir as referências da etapa anterior, sendo que o primeiro (Figura 93) ficou relativamente distante, fato que fez eu decidir por não o levar adiante. Esta primeira proposta inspirava-se no design pós-moderno dos anos 1980, com ênfase na geometria da tipografia, no colorido, no apelo emocional, típico deste, porém, percebi que não era essa conotação “retrô” que a arte-design-arte representa.

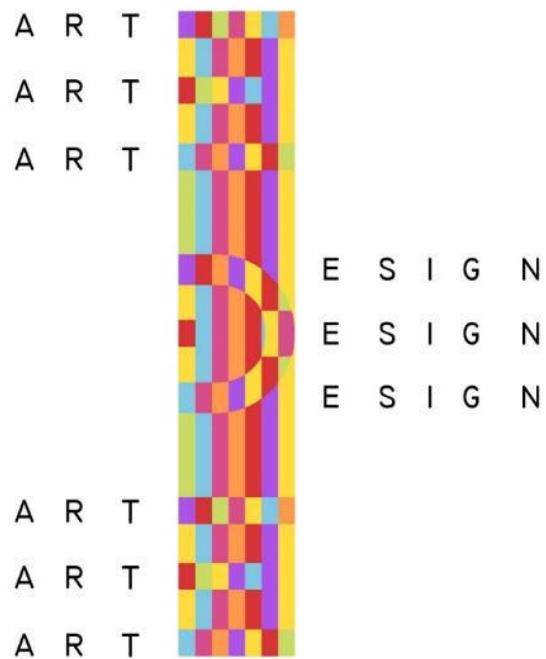
Figura 93 – Experimentação – primeira proposta (modelo 1) de logotipo - arte-design-arte – 2022



Fonte: O autor.

A segunda proposta (Figuras 94 e 95), se aproxima um pouco mais das categorias conceituais do poema visual (contraste, harmonia, equilíbrio), seus elementos são mais voltados para o design contemporâneo, nesse caso, imaginei uma fronteira entre arte e design representada pelo colorido que mistura as letras iniciais de cada palavra. A intenção era que, expressasse a alegria do encontro, do diálogo, do entrecruzamento. Essa proposta me agradou, porém, eu cheguei à conclusão de que ela também não representava o que pensava acerca da arte-design-arte, era demasiadamente simétrica e previsível.

Figura 94 – Experimentação – segunda proposta (modelo 1) de logotipo
- arte-design-arte – 2022



Fonte: O autor.

Figura 95 – Experimentação – segunda proposta (modelo 2) de logotipo
- arte-design-arte – 2022



Fonte: O autor.

No terceiro modelo de logotipo (Figura 96), escolhi utilizar as mesmas categorias conceituais do poema visual, (contraste, harmonia, equilíbrio), porém o desequilíbrio também está presente, sobreposto ao equilíbrio, no recurso de espelhamento vertical da tipografia. Como no poema visual, a tipografia é a responsável pela ação dramática, é ela quem dá vida ao contraste e representa a poética da arte-design-arte, decidi que o logotipo seria também baseado pela tipografia (ARTE-DESIGN-ARTE), nesse caso, utilizei a mesma fonte tipográfica.⁴⁸

Figura 96 – Experimentação – terceira proposta (modelo único) de logotipo - arte-design-arte – 2022



Fonte: O autor.

O logotipo buscou representar visualmente a forma relacional a que se quis imprimir o sentido de arte-design-arte. Formada por tipografia em sua totalidade, as letras são duplicadas e espelhadas verticalmente, com cores diferentes: a disposição ‘normal’ na cor cinza e a espelhada em degradê colorido. A intensão é ilustrar como arte e design se transformam a partir do momento em que decidem se entrecruzar e habitar o mesmo espaço comum. Esse espaço relacional ganha vida a partir das cores, porém a sombra na cor cinza demonstra que as diferenças entre as linguagens permanecem e que devemos continuar buscando compreendê-

⁴⁸ Fonte tipográfica: Kenyan Coffee (regular, normal)

las, bem como encontrar meios criativos para atualizar este diálogo. Resolvi apostar nesta terceira proposta, por diversos motivos, restava pouco tempo para concluir o livro/catálogo e prolongar a experimentação poderia me afastar do foco. Mas a sensação que ficou é que havia mais descobertas a se fazer e que essa fase do processo ainda estava inacabada. Essa sensação me recordou Salles (2006), quando a autora relaciona o que se tem e o que se quer.

A relação entre o que se tem e o que se quer reverte-se em contínuos gestos aproximativos - adequações que buscam a sempre inatingível completude. O artista lida com sua obra em estado de contínuo inacabamento, o que é experienciado como insatisfação. [...] O objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado. Não se trata de uma desvalorização da obra entregue ao público, mas da dessacralização dessa como final e única forma possível. (p. 14)

E com esse sentimento de inacabamento eu segui adiante para a etapa de concretização, onde a materialização do produto é providenciada. Ciente das incertezas quanto a seus resultados, pois, como nos afirma Salles (2006), o artista, assim como o cientista, “[...] também enfrenta um processo que não permite previsão e predição, em outras palavras, opera no universo da incerteza, da mutabilidade, da imprecisão e do inacabamento. (p. 15). Como bem sabemos, o design, ao longo dos anos, tem atuado na tentativa de reduzir a zero essas possibilidades de imprevisão, porém, como já foi apontado aqui, as questões sociais e culturais contemporâneas tornaram-se bem mais complexas, de forma que, a arte-design-arte percebeu, que essa complexidade gera no criador de objetos uma tensão quanto à forma, como o seu produto será aceito, sendo esse o principal causador dessa sensação de incerteza.

5.4.5 Concretização

De posse dos elementos destinados à produção do livro/catálogo em mãos (categorias conceituais definidas, experiências em criação selecionadas, poema visual, logotipo), a etapa de concretização foi o momento de materializar, ou seja, no caso do livro/catálogo, diagramar, ou alocar todos os elementos textuais e pictóricos em suas devidas páginas. Ficou definido que a diagramação seguiria as referências visuais do poema visual, ou seja, com o texto sendo misturado às minhas fotografias, em consonância estética entre texto e imagem. No entanto, foi preciso retornar a fase de seleção para defini-las.

Os títulos de cada seção ou capítulo (Figura 97) seguem a mesma configuração do logotipo: mesma fonte tipográfica, e o mesmo recurso de espelhamento, dessa vez, não mais

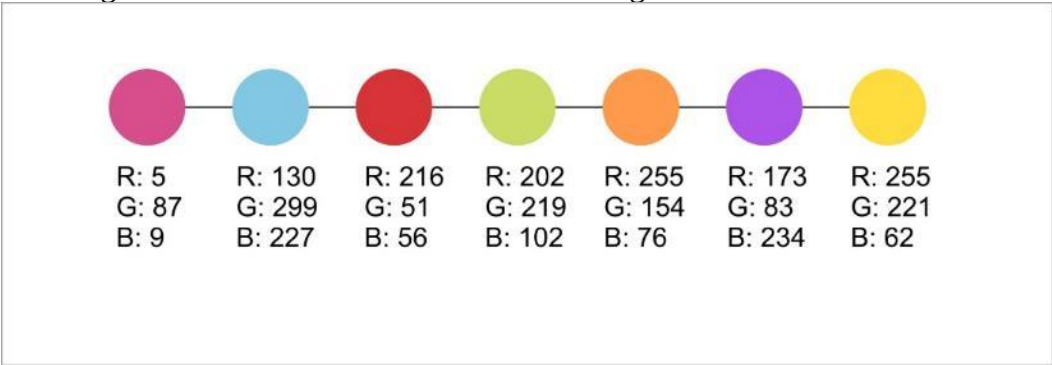
utilizando o degradê colorido, mas as cores provenientes da cartela de cores (Figura 96). As páginas são ilustradas pelas minhas fotografias, conforme já apontado.

Figura 97 – Configuração visual dos títulos das seções ou capítulos do livro/catálogo arte-design-arte – 2022



Fonte: O autor.

Figura 98 – Cartela de cores do livro/catálogo – 2022



Fonte: O autor.

Dessa forma foi finalizado o produto (ANEXO A) desta pesquisa em/sobre/para artes, em formato de livro/catálogo digital (https://issuu.com/john.balbino/docs/arte-design-arte_-_produto). Uma experiência de criação que nos permitiu muitas reflexões acerca do tema desta pesquisa.

6 CONCLUSÃO

Inicie esta pesquisa de mestrado objetivando compreender como arte e design se inter-relacionam nos tempos atuais, seus reflexos no contexto cearense e como isso me atravessa como designer com foco no fenômeno arte-design-arte, objeto do nosso estudo. Neste princípio de percurso, tinha em minha mente, sempre comigo, a frase que escutara de alguns dos meus colegas de graduação na Universidade Federal do Cariri: “Design não é Arte”. A princípio, os meus questionamentos foram: Como tantos novos designers que se formam em cursos de design no mundo contemporâneo, assim pensam, se sabemos que, historicamente, muito se produziu acerca da relação entre arte e design? Como o meu apreço e interesse pelas artes visuais, bem como, de muitos dos meus colegas, foi determinante para escolher cursar design?

O primeiro ponto que devemos considerar é o fato que, talvez alguns dos meus colegas de graduação não tenham percebido ainda que o design, nas últimas décadas, passou a ser mais influente em nossas vidas, mesmo que ainda seja do conhecimento de poucos o seu alcance na nossa cultura. Isso deve-se à forma como tem se expandido e alcançado outras dimensões da sociedade, com efeitos que vão dos objetos cotidianos às paisagens urbanas, sociais e culturais, ou seja, praticamente tudo que nos cerca. O design não é mais apenas aquele profissional que fica em sua mesa de desenho ou computador criando formas para a soluções técnicas desenvolvidas por engenheiros a serviço das indústrias.

Tais afirmações não são, obviamente, suficientes para afirmar que um designer deva ser também um artista, mas sevem para nos fazer pensar que os caminhos que o design passou a percorrer vão além de rótulos e de definições racionais que possam servir para embasar afirmações de cunho conservadoras. Ao contrário, elas abrem espaço para uma crescente reflexão sobre o papel do design e a sua relação com as outras áreas do conhecimento, como é o caso da arte, e principalmente, com a sociedade que consome tudo que é criado, produzido e comercializado e com a cultura, tão afetada, influenciada e moldada.

Os estudos, as práticas e reflexões, mencionados nesta investigação, reafirmam o trânsito que pode existir entre design e arte, um influenciando e sendo influenciado pelo outro, lugares de mestiçagem, sem perder de vista os aspectos culturais e sociais que marcam as subjetividades e socializações.

Chegar a esta consideração ajuda a compreender os caminhos históricos e conceituais que trouxeram a arte e o design à contemporaneidade; também contribui para que novas

camadas de discursos sejam acrescidas ao que já se sabe e um maior número de pessoas alcançadas.

Do ponto de vista da pesquisa sobre arte, podemos dizer que, historicamente, a relação entre arte e design sempre existiu, em menor e/ou maior intensidade. No entanto, os diálogos, os intercâmbios, os entrecruzamentos, os momentos de mestiçagens foram se dando com maior intensidade no pós-modernismo, inicialmente na Itália, onde, assumidamente, o design passou a flertar com a arte, causando uma verdadeira revolução na configuração da forma, consolidada no período pós-guerra.

Esta pesquisa, por outro lado, revelou que a Europa, ao exercer um papel dominante nas transformações do design, historicamente, acabou por impor sobre outros continentes, principalmente os menos desenvolvidos economicamente, modelos de produção hegemônicos. É bem verdade que o design consolidou sua teoria e prática em países como Inglaterra e Alemanha, exportando o modelo internacional do design para o resto do planeta, principalmente através das escolas alemãs Bauhaus e HFG Ulm. Entretanto, esse fato não apaga os aspectos negativos do colonialismo europeu, que impôs de forma autoritária o modelo eurocêntrico de produção aos países subdesenvolvidos. Contraditoriamente, também não lhe tira grande parte do mérito do conhecimento em design. É importante que tenhamos esta consciência crítica.

Tal conhecimento se disseminou pela relação entre arte e design, ao longo da história, criando tensões e abrindo espaços, até chegar à popularização do design emocional das décadas de 1980 e 1990, da *design art* como fenômeno que remodelou a forma como arte e design se relacionaram no início do anos 2000 e que traçou o caminho para a formação do design contemporâneo. Pois, no início do novo milênio, aspectos do contexto social e cultural passaram cada vez mais a ser valorizados na interação entre as linguagens, dando andamento às mudanças ocorridas na segunda metade do século anterior, de que o Brasil se tornou herdeiro e vem marcando território

No âmbito da investigação em arte, os trabalhos poéticos, aqui desenvolvidos, levam a crer que o entrecruzamento da arte com o design, e vice-versa, são de natureza complexa, característicos deste fenômeno dual, como pudemos observá-lo na história da humanidade. Trazê-lo para o contexto nacional e situá-lo na produção contemporânea cearense, a partir do que se pôde criar, no decorrer da pesquisa, “objetos em arte-design-arte”, isto é, práticas do design como experiência estética autoral, considerando os aspectos culturais e sociais, valores locais da nossa terra e gente, sem perder de vista os saberes globais, foi uma experiência de aprendizado rica de muitas reflexões e por que não dizer, de conquistas profissionais.

Nas análises dos resultados, as possibilidades poéticas visuais desenvolvidas se mostraram eficientes tanto do ponto de vista estético como funcional, em razão de ativar processos criativos em arte-design-arte. No que toca à pesquisa para arte, as abordagens metodológicas empregadas trazem uma contribuição para reafirmar, repensar e reconfigurar a presença deste fenômeno no atual cenário estético das artes visuais e do design, sobretudo no design de mobiliário do Ceará, como possibilidade congeminação, e meio de apontar novas questões.

O livro/catálogo, trata de apontar todos estes fatores sobre/em/para arte-design-arte, na medida em que chama atenção para os aspectos históricos e conceituais que o fundamentam, quando se mostra como produto estético e funcional, e ao trazer contribuições para dar, mais do que resoluções de problemas, continuidade às novas questões.

REFERÊNCIAS

ALVES, Liliane Luz. **Videodanças no Ceará. Uma análise das tensões políticas entre local e global.** Dissertação de mestrado – Mestrado em Comunicação e Semiótica, PUC. São Paulo, p. 105. 2012.

ANDERSON, P. **A crise da crise do marxismo: introdução a um debate contemporâneo.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

ANDRADE, Mariana Vieira de. **Jorge Zalszupin: Contribuições para o design do móvel moderno brasileiro (1959-2008).** São Paulo: FAU/USP, 2017. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26062017-115913/publico/MarianaVieiradeAndrade_REV.pdf. Acesso em: 17 de setembro de 2020

ARCHDAILY. **Micro-utopias: Notas sobre radical e critical design.** [S.I] [2016]. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/795341/micro-utopias-notas-sobre-radical-e-critical-design>. Acesso em: 14 de janeiro de 2021.

BAQUÉ, Pierre. **Metodologias comparadas da pesquisa universitária em artes plásticas e artes aplicadas.** In: BLANCA, Brites; TESSLER, Elida (Orgs). O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Ed.Universidade/UFRGS, 2002.

BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. **Guia para pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos.** Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BUORO, Thiago. **O texto pluricódigo da poesia visual.** 2014. 166 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara), 2014.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos.** 2°. ed. São Paulo: Blucher, 2010.

CARÁ, Milene Soares. **Do desenho industrial ao design no Brasil : uma bibliografia crítica para a disciplina** [doi:10.11606/D.16.2008.tde-03032010-101037]. São Paulo : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2008. Dissertação de Mestrado em Design e Arquitetura. [acesso 2021-03-28].

CARDOSO, Flávio Teles. **Traduzindo a tradição: a construção do significado do artesanato no Ceará contemporâneo (1987-2002)**. Dissertação de mestrado – Centro de História da Universidade Estadual do Ceará, UECE. Fortaleza, p. 130. 2010.

CASATI GALLERY. **Studio Alchimia: Italian design collective**. [S.I] [2020]. Disponível em: <https://www.casatigallery.com/designers/studio-alchimia/>. Acesso em: 20 de dezembro de 2020.

CASATI GALLERY. **Memphis: Collaborative of Italian designers and architects** [S.I] [2020 ?]. Disponível em: <https://www.casatigallery.com/makers/memphis/>. Acesso em: 20 de dezembro de 2020.

CATTANI, Icleia Borsa. **Os lugares da mestiçagem na arte contemporânea. In: Pensamento crítico**. Organizador: Aguinaldo Farias. – Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004.

COLES, Alex. **Design Art: on art`s romance with design**. London: Tate Publishing, 2005.

CRESTO, L.; QUELUZ, M. **O design-arte dos irmãos Campana**. In: Cultura Visual, n. 12, outubro/2009, Salvador: EDUFBA, p. 27-43. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/download/3401/2682&ved=2ahUKEwjUht_hrJv4AhWsczABHVESAsQQFnoECACQAQ&usg=AOvVaw2MO8v8HCTKwTk1c0_Hhp6V. Acesso em:

DENIS, Rafael Cardoso. **Design, Cultura material e Fetichismo dos Objetos**. in Arcos, vol.1, nº único, 1998, p16-39.

_____. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgar Blücher, 2002.

DICIONÁRIO INFORMAL. **Desinventar**. [S.I] [2014]. Disponível em:
<https://www.dicionarioinformal.com.br/desinventar/>. Acesso em: 4 de março de 2022.

ESTRIGAS, Nilo de Brito Firmeza. **A arte na dimensão do momento**. Registros de 1973 – 1994, v. 2, Fortaleza: Imprensa Universitária, 2002b.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FORTALEZA CRIATIVA. **A Chancela da UNESCO**. [S.I] [2021]. Disponível em:
<https://www.fortalezacriativa.com/>. Acesso em: 05 de março de 2022.

FORTIN, Sylvie. **Contribuições possíveis da Etnografia e da Auto-etnografia para a pesquisa na prática artística**. In: Revista Cena. Porto Alegre: Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas – Instituto de Artes da UFRGS, n.7, 2009.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1–17, 2014. DOI: 10.36025/arj.v1i1.5256. Disponível em:
<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5256>. Acesso em: 8 de março. 2021.

FORTY, Adrian. **Objeto do desejo – design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. 16. Ed. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1999.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2008.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design editorial e publicação multiplataforma**. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, ed. 34, p. 571-588, 17 dez. 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58547/35502>. Acesso em: 15 mai. 2022.

JANELAS CASACOR. **Sobre**. [S.I] [2020]. Disponível em: <https://edicao-2020.janelascasacor.com/sobre/>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2022.

JANELAS CASACOR. **Dora Coelho Ateliê do design**. [S.I] [2020]. Disponível em: <https://edicao-2020.janelascasacor.com/projeto/dora-coelho/>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2022.

JOSÉ FILHO, Mário; DALBÉRIO, Osvaldo. (Org.). **Desafios da pesquisa**. Franca: Ed. UNESP FHDSS, 2006.

LANCRI, Jean. **Colóquio sobre a pesquisa em artes plásticas na universidade**. In: BLANCA, Brites; TESSLER, Elida (Orgs). O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Ed.Universidade/UFRGS, 2002.

LATOUR, Bruno. **Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)**. Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

LÓPEZ, G. L. **O método etnográfico como um paradigma científico e sua aplicação na pesquisa**. Textura - Revista de Educação e Letras, Canoas, RS, v.1, n. 1, p. 45-50, 2º sem. 1999.

MARCELINO, Giovanna Henrique. Fredric Jameson, teórico da Pós-Modernidade. In: **Práxis Comunal**. Belo Horizonte: Vol. 2, N. 1, 2019, pp. 41-88.

MUMFORD, Lewis. **Arte e Técnica**. Lisboa: Edições 70; São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1986 (1ª edição 1952).

MELLO, Frederico Pernambuco de. **Estrelas de couro: a estética do cangaço**. 3º ed. – São Paulo: Escrituras Editora, 2015.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. Lisboa: Presença, 1990.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NETO, Eduardo Barroso. Centro de Design do Ceará. ISSUU, 2013. Disponível em: < <https://issuu.com/eduardobarrosoneto/docs/cdc> >. Acesso em: 5 de fevereiro de 2022.

NEVES, André. **DESIGN COMO PENSAMENTO: uma breve história da metodologia de design** / Antônio Roberto Miranda de Oliveira. – 2017.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 15ª ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**; tradução Itiro Iida. 2º ed. São Paulo: Editora Blucher, 2015.

READ, Herbert. **As origens da forma nas artes plásticas**. Trad. Waltenpir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1967.

REIS, Marcos Roberto dos; MERINO, Eugenio Andrés Díaz. **Painel semântico: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto**. Estudos em Design, Rio de Janeiro, ed. 1, ano 2020, n. 28, p. 178-190, Bimestral. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/893>. Acesso em: 12 abr. 2022.

SALLES, Cecília. **Redes da Criação: Construção da obra de arte**. São Paulo: ed. Horizonte, 2006. 172p.

_____. Cecilia Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 1ª ed. São Paulo: Intermeios, 1998.

SCHNEIDER, Beat. **Design – Uma Introdução: O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico**. São Paulo: Blücher, 2010.

SEBRAE; CEARÁ. **Artesanato cearense: tradição que se renova**. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/CE/Anexos/Cat%C3%A1logo%20Artesanato%202014%20Digital%20Baixa.pdf>. Acesso em: 14 de fevereiro de 2022.

SECULT. **Arte Urgente | Grande número e abrangência das inscrições nas convocações da Plataforma Arte Urgente refletem a potência do mercado da arte e cultura no Ceará**. [S.I.] [2021]. Disponível em: <https://www.secult.ce.gov.br/2021/02/18/arte-urgente-grande-numero-e-abrangencia-das-inscricoes-nas-convocatorias-da-plataforma-arte-urgente-refletem-a-potencia-do-mercado-da-arte-e-cultura-no-ceara/>. Acesso em: 21 de abril de 2022.

SILVA, Anderson de Sousa. **O salão de abril como lugar legitimador da arte cearense (1950 - 1960)**. In: Simpósio de História Cultural: Escritas da História: Ver – Sentir – Narrar, VII, Teresina. Anais: UFPI, 2012. p. 1 – 11.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

SOLFA, Marília. **Design modos de (des) uso. Aproximações contemporâneas entre arte e design**. Tese (doutorado-programa de Pós-graduação e Arquitetura e Urbanismo, Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo) Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2017.

STUDIO CAMPANA. **Face to Face Arcimboldo, 2021**. [S.I.] [2021]. Disponível em: <http://estudiocampana.com.br/exhibitions/face-to-face-arcimboldo/>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2022.

STUDIO CAMPANA. **Desconfortáveis, 1989**. [S.I] [2021]. Disponível em: <http://estudiocampana.com.br/exhibitions/desconfortaveis/>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2022.

WIKIPEDIA contributors. (2022, May 21). Hobby horse. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 05:50, June 8, 2022, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hobby_horse&oldid=1088966628

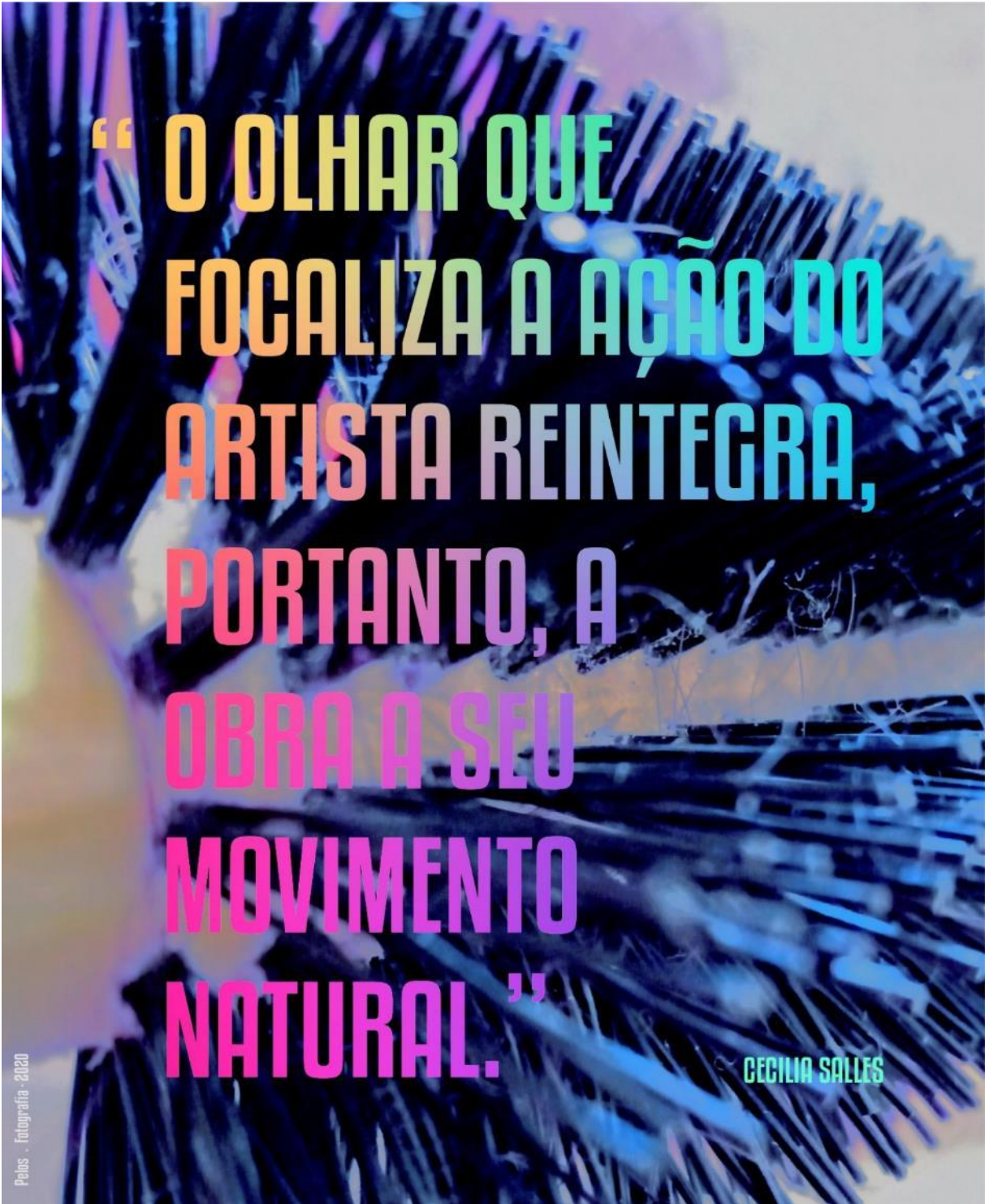
ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em Arte – um paralelo entre arte e ciência**. Campinas: Autores Associados, 2001.

4ª Edição 2017. Festival Concreto, 2017. Disponível em: <https://www.festivalconcreto.com.br/festival/edicao-2017/>>. Acesso em: 07 de junho de 2022.

ANEXO A – LIVRO/CATÁLOGO ARTE-DESIGN-ARTE







**“ O OLHAR QUE
FOCALIZA A AÇÃO DO
ARTISTA REINTEGRA,
PORTANTO, A
OBRA A SEU
MOVIMENTO
NATURAL.”**

CECILIA SALLES

OBJETO - DESIGN - OBJETO ARTE - DESIGN - ARTE

POR UMA POÉTICA DE DESIGN COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

PRODUTO CRIADO PARA O MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES (PPGArtes/IFCE)

John Hebert Alves Balbino
Orientador: Prof. Dr. Francisco Herbert Rolim de Sousa

Turma 03
Linha de pesquisa: Processos de Criação em Artes

2022



DESIGN É ARTE ?

Durante muito tempo esse foi um questionamento que dividiu opiniões no universo do design. Fazer design é fazer arte? No processo da minha pesquisa cheguei ao entendimento de que já não existem mais significativos motivos para se buscar uma resposta. Design é design, arte é arte! Dizem os mais tradicionalistas da profissão. Contudo, não há nada que possa impedir um artista de fazer design, e vice-versa. No nosso mundo contemporâneo, os processos de criação se confundem e são, portanto, infinitas as formas de se criar algo e atribuir significados. A relação das pessoas com os objetos tem se tornado muito mais complexa e dependendo cada vez mais de uma série de fatores econômicos, culturais e sociais. Bonsiepe (1992) escreve que a arte não é a única possibilidade de experiência estética e que o design está ligado à estética, mas não necessariamente à arte. Por outro lado, Alex Coles (2005) afirma que há quem goste de apenas apreciar a arte mas há também quem goste de sentar nela. Este é o tipo de provocação que observamos nos objetos criados pelos irmãos Campanas e tantos outros designers contemporâneos que têm buscado, na relação com a arte, formas de expandir o potencial sensível e emocional de que os produtos podem incitar. Devemos respeitar ambas as visões antagônicas acerca da relação entre arte e design, porém o contexto contemporâneo está mais propício a não pensarmos em distanciamentos, mas sim em aproximações, como nos afirma Bourriaud (2009), ao observar que para a arte contemporânea só existe possibilidade de forma no encontro fortuito e na relação dinâmica com outras formações artísticas ou não.

Para o artista designer, para o designer artista, e principalmente, para aqueles que acreditam estar além de tais definições, eu dedico esse livro e faço um convite:

VAMOS RECONSTRUIR O MUNDO COM POESIA!

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	08
CONCEITO	09
O PROCESSO DE CRIAÇÃO	10
MARCAS DE TEMPO - COISA	17
TEMPO	25
UNDOBJECT	27
CABAÇAL	34
INSPIRAÇÕES	49
OLHARES	71
CONCLUSÃO	83
REFERÊNCIAS	84

1/2 . Fotografia - 2020

APRESENTAÇÃO

Quente - Fotografia - 2020

Este livro/catálogo foi criado como produto da pesquisa de Mestrado Profissional em Artes pelo programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE (PPGArtes/IFCE). Sua proposta é apresentar de forma poética/reflexiva o resultado das experiências do autor/pesquisador durante o percurso da pesquisa em/sobre arte e design. Cada experiência apresentada aqui busca configurar, na perspectiva da prática artística, uma provocação acerca do objeto de pesquisa que é a relação entre arte e design na contemporaneidade. Seja como parte do processo de criação, seja como proposta conceitual, seja como experimento, procuro apresentar os trabalhos a partir do conceito de "Estética relacional"¹ de Bourriaud (2009), tendo em conta o que Cattani (2004) chama de "lugares de mestiçagem"²; neste caso, entre arte e design, o que me levou a nomear este fenômeno Arte-Design-Arte.

1. Uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social, mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo em privado" (BOURRIAUD, 2009, p.19).

2. a mestiçagem é, segundo Laplantine e Nouss, a convivência jamais resolvida dos opostos: ela é um conceito que "supõe, não apenas o cheio e o superlotado, mas também o vazio, não apenas atrações mútuas, mas repulsões, não exclusivamente conjunções, mas disjunções e alternância. (CATTANI, 2004, p.77).

CONCEITO

Petala - Fotografia - 2020

Arte-Design-Arte foi o nome pensado para o produto desta pesquisa de mestrado que tem como tema as aproximações entre arte e design no contexto atual. Nos anos 2000 houve quem chamou essa relação de "Design art",³ embora Alex Coles (2005) tenha percebido que se tratava predominantemente de um movimento de artistas ao encontro do design. Nas décadas anteriores, seriam os designers, inspirados pelos movimentos "radicais italianos"⁴ dos anos 1970, a buscar na mistura com a arte, a estética do pós-modernismo.

Os recursos para se definir Arte-Design-Arte se nutrem das experiências vivenciadas no percurso do mestrado, as quais, parte delas, são apresentadas aqui. Arte-Design-Arte trata-se de um convite à reflexão sobre a forma como nós criadores de objetos poderíamos pensar e propor novas definições, formatos ou tendências para as artes visuais e o design no contexto da atualidade, bem como, para o futuro, tendo como embasamento teórico/prático o conceito de Estética Relacional de Bourriaud (2009).

O que permeia o conceito da Arte-Design-Arte não é a ideia de propor um movimento do design ao encontro da arte, ou vice-versa, como pode parecer, mas de criar possibilidades de entrecruzamentos no âmbito da arte e do design, a partir dos processos de criação aqui praticados e observados, em razão de que espera-se trazer alguma contribuição para o estudo desse fenômeno.

3 "[...] qualquer proposta artística que tenta brincar com o lugar, a função e o estilo da arte combinando-a com arquitetura, móveis e o design gráfico.[...]"(COLES, 2005, p.14).

4 Uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social, mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo em privado" (BOURRIAUD, 2009, p.19).

O PROCESSO DE CRIAÇÃO



Não há dúvidas quanto a estreita ligação entre arte e design na contemporaneidade. Sim, as marcas e os produtos que almejamos consumir hoje em dia comunicam-se cada vez mais com o nosso lado sensível e emocional e buscam permitir um leque maior de sensações tanto do ponto de vista estético quanto da utilização. As pessoas têm-se preocupado cada vez mais em saber sobre o criador, o processo e o conceito por trás do produto. As redes sociais têm sido o principal canal onde essa interação entre consumidor x marca ou criador tem acontecido com maior intensidade. Acredito que a arte contemporânea tem contribuído para possibilitar novas leituras, de modo que, para se fazer presente neste tempo, o designer contemporâneo pode se beneficiar desse envolvimento com a arte.

O processo de criação, Arte-Design-Arte inicia-se com esta reflexão, a de se buscar a conexão com outras linguagens ou disciplinas, a fim de encontrar uma poética apropriada para este novo contexto cultural, social e tecnológico.⁵

Nesse sentido, pensar novas possibilidades de criação que considere design como experiência estética, amplia o sentido de Arte-Design-Arte, cujo processo de criação leva em conta quatro etapas.

5. O artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares e surgem de características que o artista vai lhes oferecendo, porém se alimentam do tempo e espaço que envolvem sua produção. (SALLES, 1998, p.38).



SHAPAS SHAPAS SHAPAS SHAPAS SHAPAS

olhar x perceber

poesia

experimental / modelar

concretizar

S/ título - fotografia - 2020

11

A photograph of a window with a view of a town, with a brush in the foreground. The window frame is made of light-colored stone or concrete. The view outside shows a town with red-roofed buildings and greenery under a blue sky with some clouds. In the foreground, a brush with many thin, light-colored bristles is positioned in front of the window, partially obscuring the view. The title 'OLHAR X PERCEBER' is overlaid in large, bold, pink letters.

OLHAR X PERCEBER

Para se criar algo é necessário lançar o olhar. No caso da Arte-Design-Arte, olhar para dentro de si, das memórias e sentimentos interiores permite que encontremos as conexões entre o criador e o mundo exterior. Talvez seja esse exercício que o design moderno abriu mão em troca da objetividade de partir inicialmente da análise apenas dos problemas e necessidades da sociedade. O olhar produz imagens, e estas, segundo Salles (1998), uma vez que apreendidas, revelam "a ação do olhar dominando a realidade com armas poéticas." (p. 92), contudo, a autora nos reitera que não podemos limitar o olhar poético apenas a experiência visual, precisamos ir além e "pensá-lo como o instante de estabelecimento de relações por meio da harmonia dos sentidos." (p. 92) "A sensibilidade apreende essas imagens mentais, que responderam a um estímulo e, assim, une mundos experienciados por diferentes meios." (p. 92). Perceber, portanto é buscar essa conexão entre o nosso repertório pessoal e a cultura que nos rodeia. A percepção é naturalmente seletiva.⁶

6 [...]selecionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências. (SALLES, 1998, p. 92 apud MUNSTERBERG, 1983, p. 28).

POESIA

S/ título - Fotografia - 2020

Criar é poesia, ainda que nos preocupemos basicamente em resolver os problemas das pessoas pelos objetos, isso se concretiza através do uso das nossas capacidades, que vão além das inteligências e dos conhecimentos que adquirimos.⁷

Cada passo que nos conduz a uma forma é uma parte das nossas sensações e emoções que se articulam e se manifestam, se pensarmos que isto não é arte estamos negando o significado mais belo do criar.

Salles (1998) afirma que muitos criadores relatam a existência de um sentimento que projeta neles um forte desejo de se expressar, de conceber, um "estado de poesia".⁸

Essa necessidade de concepção deve gerar um ação criadora capaz de se transformar em poesia.⁹

Nesta etapa, os elementos que surgem dos nossos olhares e constroem a nossa percepção sobre algo (um problema, talvez) são transformados em poesia, seja visual ou de outra forma, de acordo com cada um. O objetivo é conectar o nosso eu criador com as pessoas e o contexto para o qual o objeto se direciona.

7 Como processos intuitivos, os processos de criação interligam-se intimamente com o nosso ser sensível. Mesmo no âmbito conceitual ou intelectual, a criação se articula principalmente através da sensibilidade. (OSTROWER, 1987).

8 Valéry (1998, p. 157) explica que o estado de poesia é perfeitamente irregular, inconsciente, involuntário, frágil, e que o perdemos, assim como o obtemos, por acidente. Mas esse estado não basta para se fazer um poeta, como não basta ver um tesouro no sonho para encontrá-lo, ao despertar, brilhando ao pé da cama. (SALLES, 1998, p. 53).

9 "para fazer um poema será preciso que o espírito o prefigure em projetos" (BACHELARD, 1978). O estado de criação mantém a sensibilidade suspensa, à espera e à procura de sensações que, na medida em que ativam sensivelmente o artista, são criadoras. (SALLES, 1998, p. 54).

EXPERIMENTAR/ MODELAR

Para Salles (1998), A experimentação é um campo de testagem de natureza investigativa, dentro do processo criador. Ele se concretiza a partir do momento em que, na construção da obra, diversas hipóteses são levantadas e necessitem ser postas à prova.¹⁰

Experimentar/modelar na Arte-Design-Arte é dar forma a poesia.

Há uma questão de ferramenta ou suporte, e não importa qual, é o momento de se utilizar de: "rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, cópias, projetos, ensaios, contatos, story-boards" (SALLES, 1998, p. 143). No caso de um produto utilitário, nesse ponto, este pode adquirir funções e utilidades. É o momento de buscar os materiais, as técnicas, os processos de produção, comunicação e criar modelos.¹¹

10 No momento da construção da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo postas à prova. São feitas seleções e opções que geram alterações e que, por sua vez, concretizam-se em novas formas. É nesse momento de testagem que novas realidades são configuradas, excluindo outras. E, assim, dá-se a metamorfose: o movimento criador. Tudo é mutável, mas nem sempre é mudado. (SALLES, 1998, p. 142).

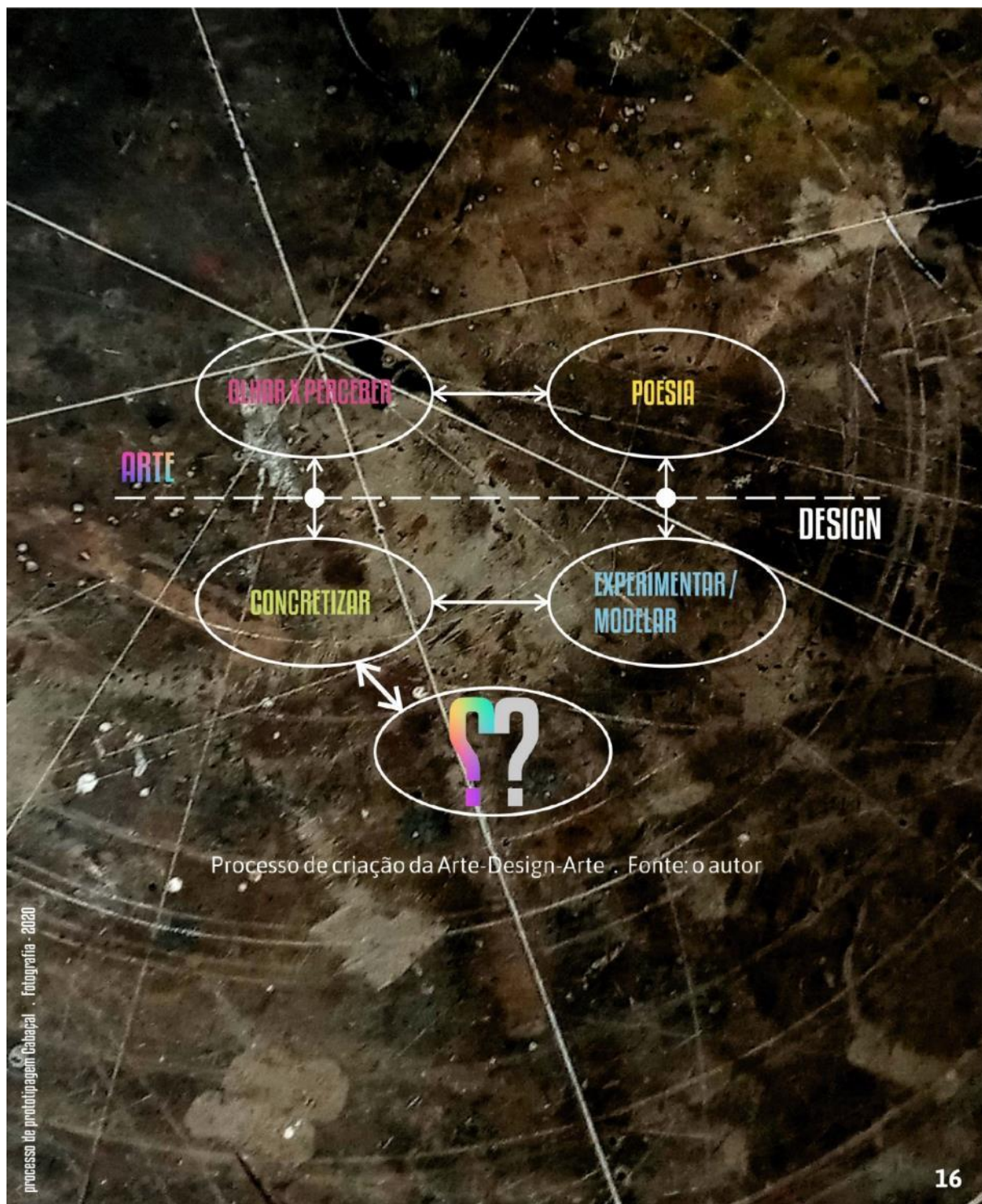
11 É interessante observar que, independentemente da forma que a experimentação toma, esse momento é sempre relacionado ao trabalho, que significa, em última instância, criação. É a ação do artista sobre sua matéria que gera o andamento da obra, ou seja, o movimento criador. (SALLES, 1998, p. 147).

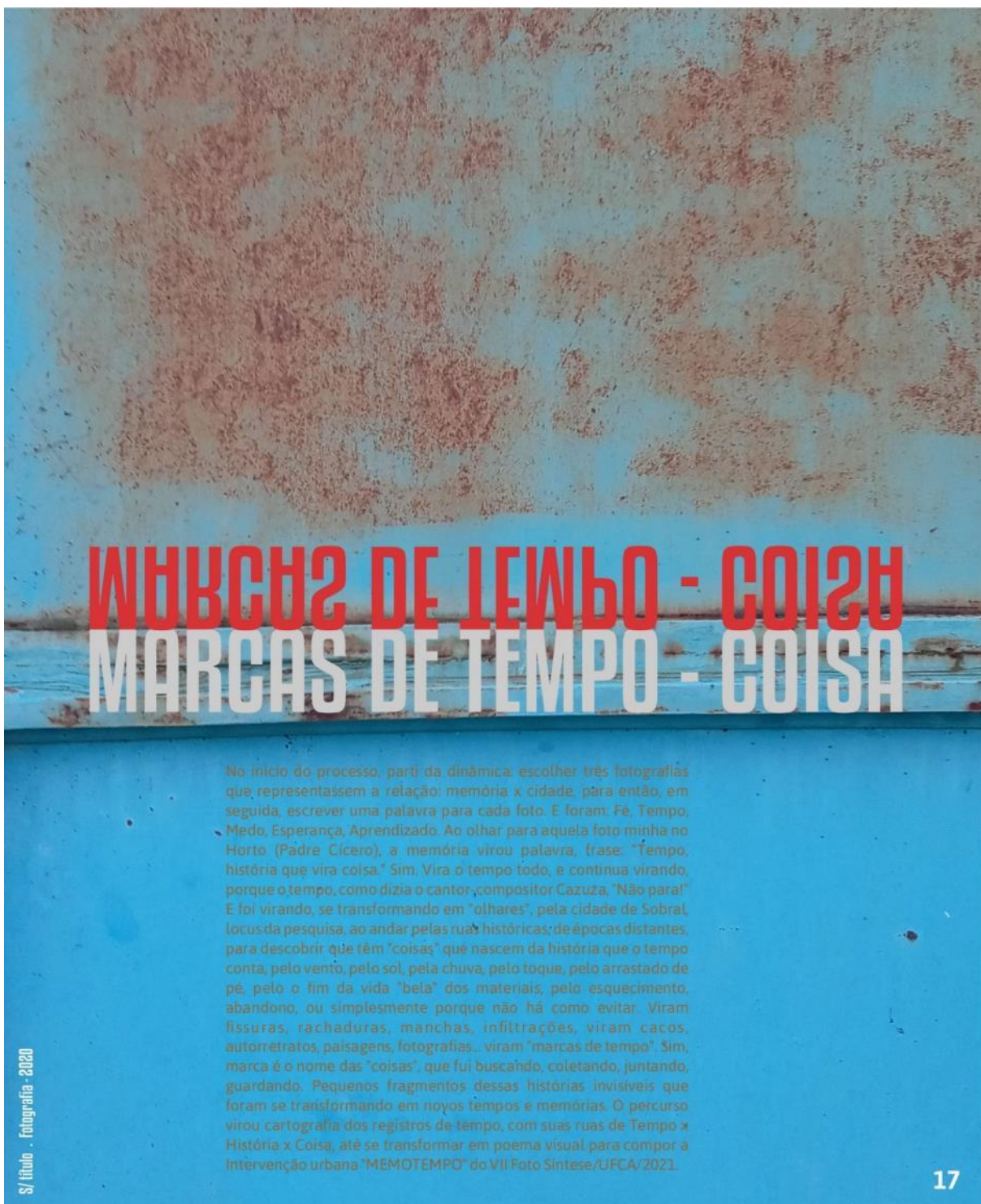
CONCRETIZAR

Esta etapa consiste na produção do modelo final ou protótipo. Nela o objeto, que surge como resultados das experimentações e escolhas, selecionado a partir das alternativas (modelos), começa a ganhar a sua forma "final", para então ser testado ou apreciado. É a materialização do produto e essa etapa do processo tem características e finalidades próprias para cada tipo.

A etapa de concretização é um momento que permite ao criador muitas reflexões, onde todo o processo pode ser analisado a partir do seu percurso, essa análise é de grande importância para garantir a dinamicidade, ela dá condição de caminharmos em ciclo e não de forma linear. Para isto, é importante a documentação dos registros em todas as etapas.

12 O último passo do processo de design é a materialização da alternativa escolhida. Ela deve ser revista mais um vez, retocada e aperfeiçoada. Muitas vezes, ela não é nenhuma das alternativas, isoladamente, mas uma combinação das características boas encontradas em várias alternativas. A melhor alternativa apresentada na forma de um produto industrial, se converte então - através de diversas etapas - em um protótipo e cabeça de série. O projetista determina exatamente a estrutura, as dimensões físicas do produto.[...]. O designer industrial elabora a melhor solução nos seus mínimos detalhes. (LOBACH, 2001, P. 155).





MARCAS DE TEMPO - COISA

No início do processo, parti da dinâmica: escolher três fotografias que representassem a relação: memória x cidade, para então, em seguida, escrever uma palavra para cada foto. E foram: Fé, Tempo, Medo, Esperança, Aprendizado. Ao olhar para aquela foto minha no Horto (Padre Cícero), a memória virou palavra, frase: "Tempo, história que vira coisa." Sim, Vira o tempo todo, e continua virando, porque o tempo, como dizia o cantor, compositor Cazuzza, "Não para!" E foi virando, se transformando em "olhares", pela cidade de Sobral, locus da pesquisa, ao andar pelas ruas históricas de épocas distantes, para descobrir que têm "coisas" que nascem da história que o tempo conta, pelo vento, pelo sol, pela chuva, pelo toque, pelo arrastado de pé, pelo o fim da vida "bela" dos materiais, pelo esquecimento, abandono, ou simplesmente porque não há como evitar. Viram fissuras, rachaduras, manchas, infiltrações, viram cacos, autorretratos, paisagens, fotografias... viram "marcas de tempo". Sim, marca é o nome das "coisas", que fui buscando, coletando, juntando, guardando. Pequenos fragmentos dessas histórias invisíveis que foram se transformando em novos tempos e memórias. O percurso virou cartografia dos registros de tempo, com suas ruas de Tempo x História x Coisa, até se transformar em poema visual para compor a Intervenção urbana "MEMOTEMPO" do VII Foto Síntese/UFGA/2021.



18



Pedaços de tempo . Marcas de tempo - Coisa - 2021

19



Autorretrato . Marcas de tempo - Coisa - 2021

20





TEMPO HISTÓRIA
QEVIRA COISA
HISTÓRIA TEMPO
QEVIRA COISA
COISA HISTÓRIA
TEMPO COISA
QEVIRA HISTÓRIA
TEMPO QEVIRA
HISTÓRIA COISA
QEVIRA TEMPO
COISA HISTÓRIA
QEVIRA



Intervenção urbana MEMÓRIA / VII FOTOSÍNTESE - 2021

Fonte: https://www.instagram.com/p/CVirmFvHxe/?utm_medium=share_sheet . Acesso em 01/03/2022

TEMPO

Vídeo criado para 8ª edição da Revista Baldio, em formato de videorevista. Uma parceria movida por investigação e diálogos entre o Projeto Artes Híbridas e o NAVE, Núcleo de Artes, ambas da Universidade Federal do Cariri - UFC, ainda durante o período da Pandemia da Covid 19, com o tema "Tempo/Memória". Os 16 vídeos produzidos pelos colaboradores buscam responder a seguinte pergunta: "De quais maneiras podemos traduzir a linguagem do tempo em memória ou memória em tempo?" A videorevista teve como proposta o movimento em páginas do Tempo/Memória, buscando instigar o movimento para dentro e fora da tela. O Vídeo "Tempo" propõe uma observação deste a partir das camadas de memórias que se revelam pelo folheado da tinta descascada das construções antigas. Essas memórias se transformam em marcas que a todo tempo, o tempo todo, viram coisas.

S/ título - Fotografia - 2020

https://issuu.com/naveufca/docs/baldio_2021_final_04-12-21

 <https://youtu.be/QEFQ12D-hac>

25



O tempo deixa marcas,
que viram, muitas vezes, coisas esquecidas
mas essa história, que o tempo conta
também viram poesia,
como os objetos que não percebemos...
um dia a gente vê tudo feio
e muda tudo
renova.

As marcas... essas esquecidas em camadas
que viram coisas o tempo todo
todo tempo
é tudo coisa.

John Balbino

 <https://youtu.be/XhNFj4Asp0s>

Tempo : Videoparte / revista Baldio - 2021

26



<https://www.nadifundio.com/hiperlinks>

Muito mais do que criar novos objetos, o design deve se preocupar com os impactos negativos dos objetos existentes a fim de evitar que eles continuem a causar males à sociedade. Os designers podem inovar ao projetar um modelo de design reverso que os motive a se dedicar a (des)conceber produtos que já não fazem, por algum motivo, mais sentido existir. O **Undobject** foi uma proposta artística criada para a publicação coletiva "manuais que (des)explicam". Ela tem como objetivo convidar os designers a refletir sobre as reais necessidades de se criar novos objetos, bem como, inspirar processos criativos para tirar de circulação aqueles que prejudicam a natureza e a humanidade.



Logotipo Undobject / Manuais que (des)explicam - 2021

← UNOBJECT

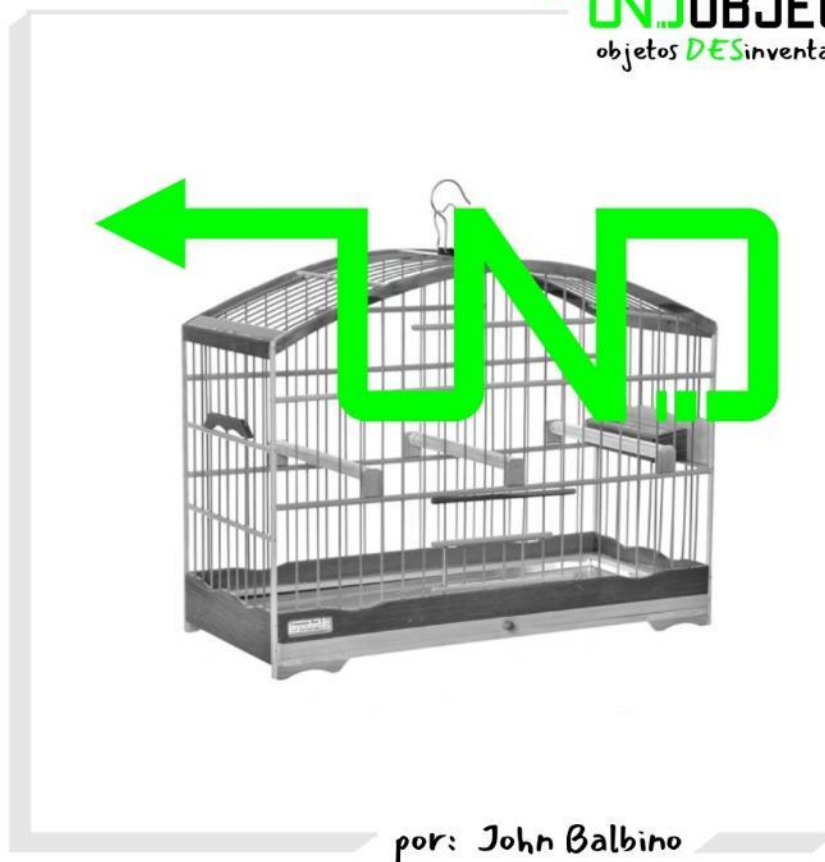


A história por trás
dos objetos **DES**inventados

John Balbino



por: John Balbino



por: John Balbino

← UNOBJECT



"O melhor **design**
é aquele que
DESinventa objetos"

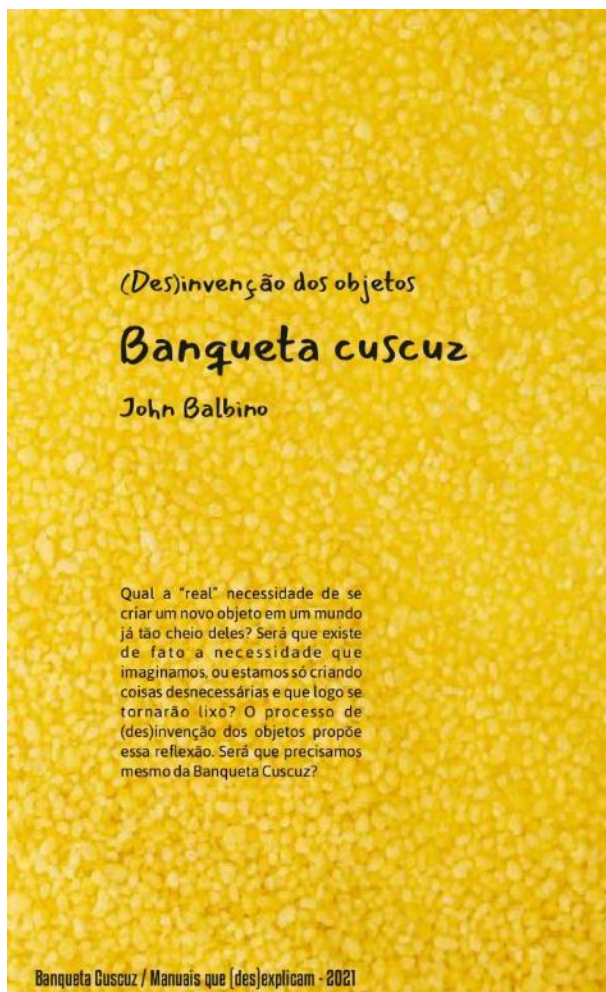
Philippe Starck

← UNDO OBJECT



"A natureza agradece
quando um objeto
é **DES**inventado"

Dieter Rams



(Des)invenção dos objetos

Banqueta cuscuz

John Balbino

Qual a "real" necessidade de se criar um novo objeto em um mundo já tão cheio deles? Será que existe de fato a necessidade que imaginamos, ou estamos só criando coisas desnecessárias e que logo se tornarão lixo? O processo de (des)invenção dos objetos propõe essa reflexão. Será que precisamos mesmo da Banqueta Cuscuz?

Banqueta Cuscuz / Manuais que (des)explicam - 2021



 **OBJECT**
objetos *DES*inventados

<https://www.nadifundio.com/manuais>
<https://issuu.com/nadifundio/docs/manuais>



CHVHÇH CABAÇAL

A cultura do Cariri cearense é rica em símbolos que representam as peculiaridades deste território. A banqueta/pufe Cabaçal nos conecta à origem ancestral, indígena, das tribos que habitaram esta região, uma vez que é inspirada na tradicional manifestação folclórica da banda cabaçal dos Irmãos Aniceto. Este objeto tem a capacidade de marcar um ambiente com a presença da legítima personalidade da cultura popular nordestina, trazendo nas suas formas, texturas e cores, as belíssimas referências culturais ali presentes. Sentar e ler nesse móvel possibilita uma experiência estética, motivada por uma prática regionalista, rica de significados e emoções, sem perder de vista seu caráter atual e universal.

https://issuu.com/john.balbino/docs/projeto_caba_al



Imagem coletada na internet e modificada pelo autor

... «Destas coisa populá
Que a gente preza e qué bem
Uma das mais principá
De todas que o Crato tem,
Com grande capacidade
Que merece de verdade
Proteção, amô e afeto
É a bela inzeção
Dos três artistas irmão
De sobrenome Aniceto.»...

Patativa do Assaré, no livro *Ispinho e Fulô* (1988).

*É uma beleza esse som
é como a natureza
quando se move pela dança
das plantas e dos bichos
é a mais valiosa das riquezas
é sopro do vento
é pingo d' água
é a quentura do sol
é o canto do pássaro
é a pisada de quem passa
pra «contemplar»
pra «cuidar»
e quando o instrumento vibra
pelas mãos do mestre
em harmonia com a batida
é um novo som que nasce
é poesia
é um terreiro animado
é uma casa cheia
é uma reza, uma festa
é «Os irmãos»
é o azul, o couro, a corda
é o acorde que encanta
é um retrato do meu Cariri*

CABACAL

John Balbino



Painel Semântico do conceito:

Imagens Coletadas na internet e modificadas pelo autor

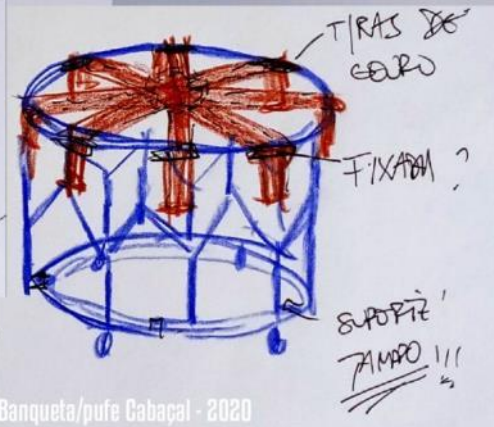
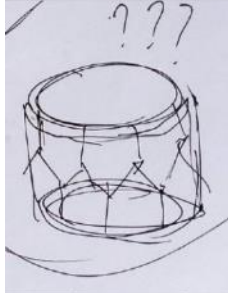
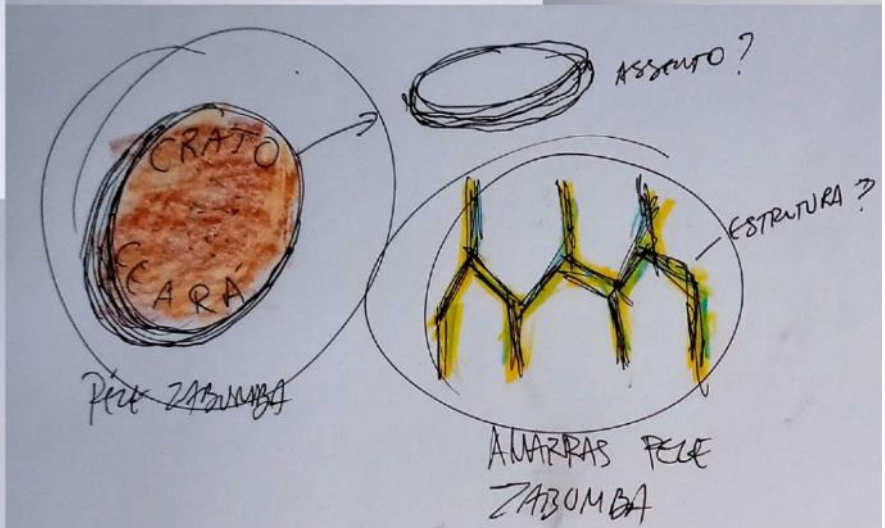
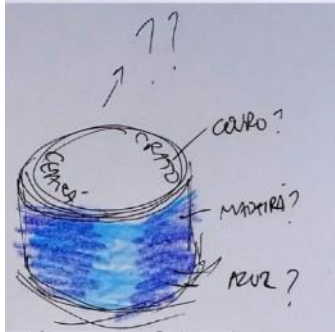
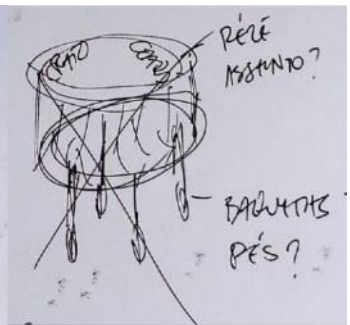
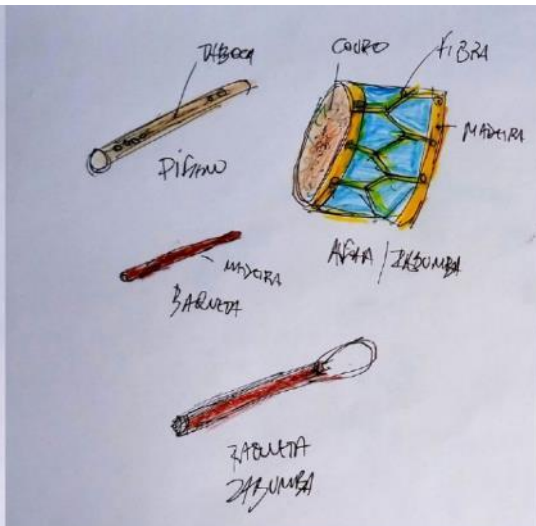
Aideia é uma produção no âmbito da Arte-Design-Arte, ou seja, desenvolver a criação de um objeto (banqueta/pufe) de uso cotidiano, em que se somam aspectos utilitários e poéticos, subjetivos, culturais e sociais. Do ponto de vista temático traz referência da cultura popular, das bandas cabaçais do Ceará, de que a Banda Cabaçal dos Irmãos Anicetos, do município do Crato, região do Cariri, é um exemplo e fonte dessa pesquisa, sobretudo no que interessa como elementos visuais, uso de materiais, conceito e forma, presentes em seus instrumentos musicais e indumentárias. Em seu processo de criação, prático-reflexivo, levei em conta elementos da paisagem física e social, considerando a história da banda, bem como suas contribuições para a cultura material e imaterial do povo do Cariri.



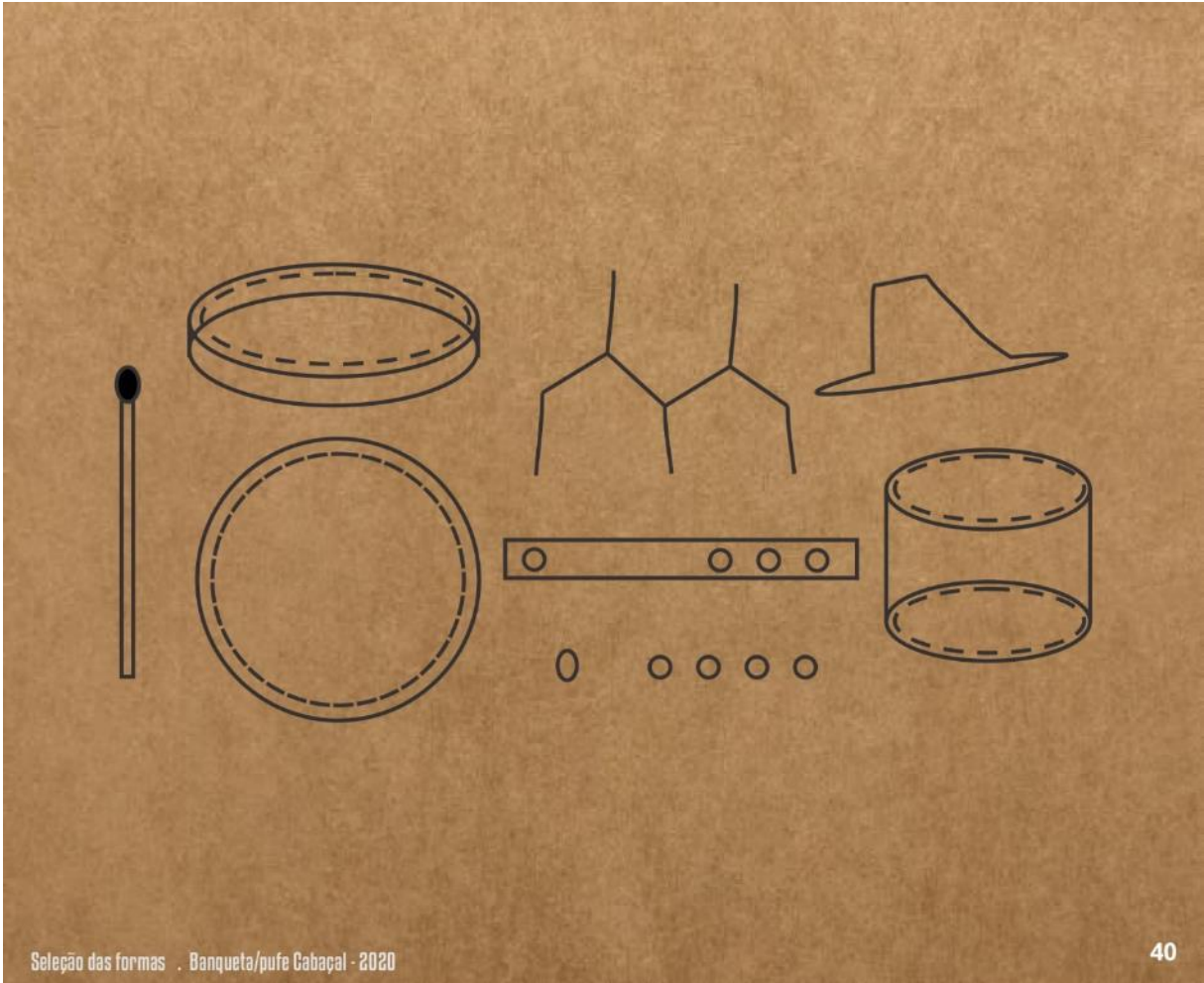
Painel Semântico de referências visuais:

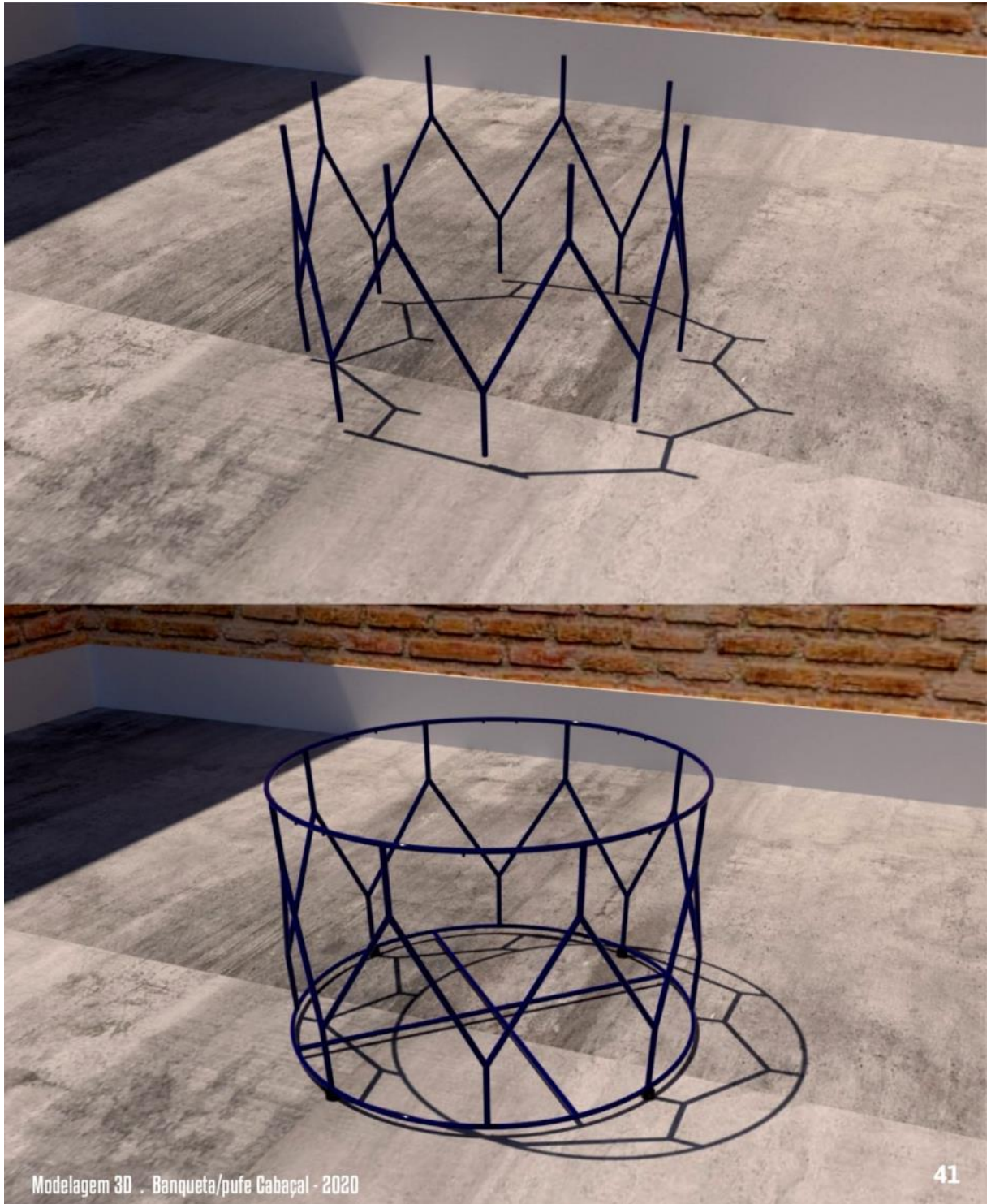
Imagens coletadas na internet e modificadas pelo autor

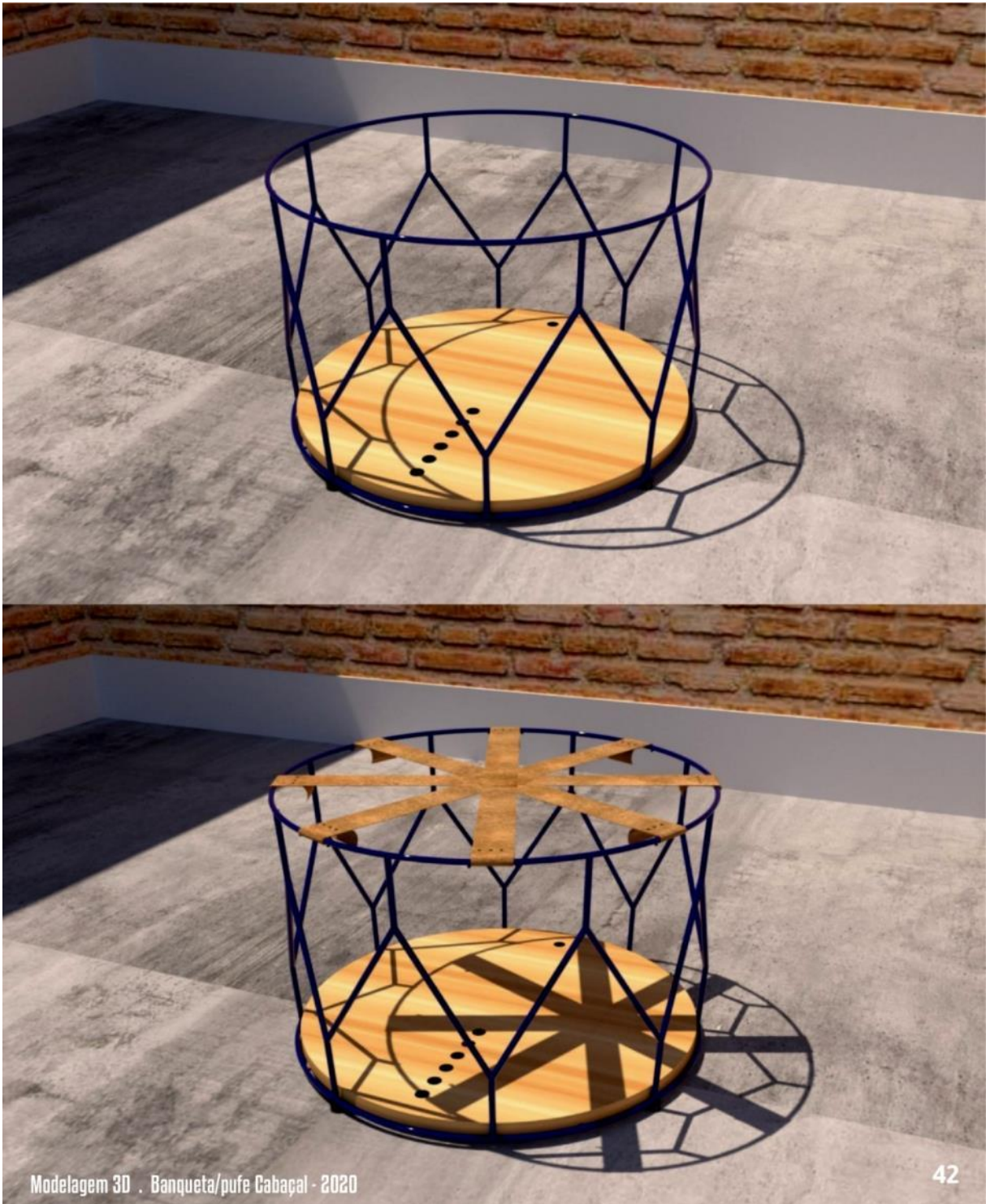
Este projeto se justifica tanto pela sua produção simbólica como pela necessidade de provocar o mercado de móveis nordestino e brasileiro, com produtos que estabeleçam um diálogo com a nossa cultura visual tradicional a fim de preservá-la e atualizá-la no sentido da arte e do design contemporâneo. O importante é trazer opções de consumo mais crítico e consciente, para além da ampla oferta no mercado de produtos de mobiliário que desconsideram aspectos estéticos conectados com as características e valores do nosso povo e território, o que torna, grande parte destes produtos, carentes de identidade, de personalidade.



Esboços / desenhos . Banqueta/pufe Cabaçal - 2020



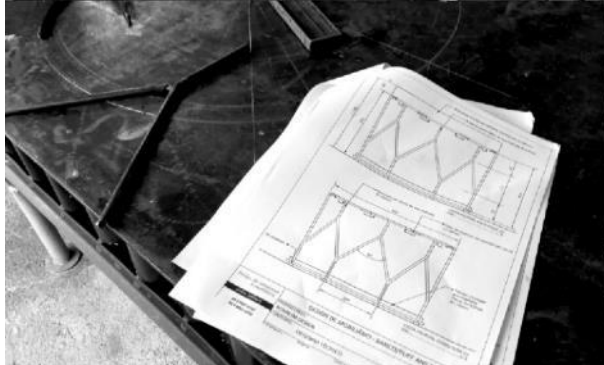






Modelagem 3D . Banqueta/pufe Cabeçal - 2020



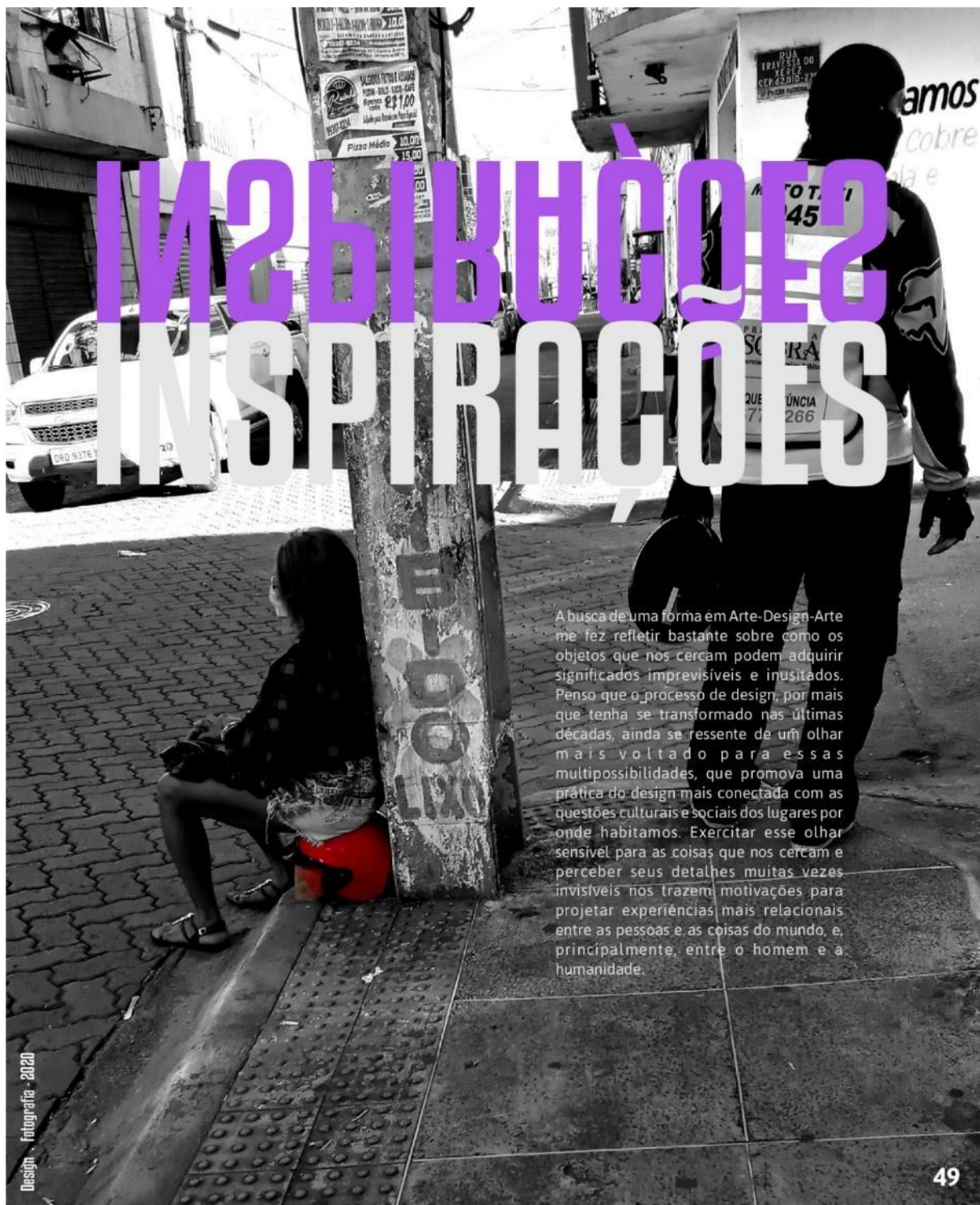


Prototipagem - Banqueta/cute Babacal - 2020



Protótipo . Banqueta/pufe Cabaçal - 2020

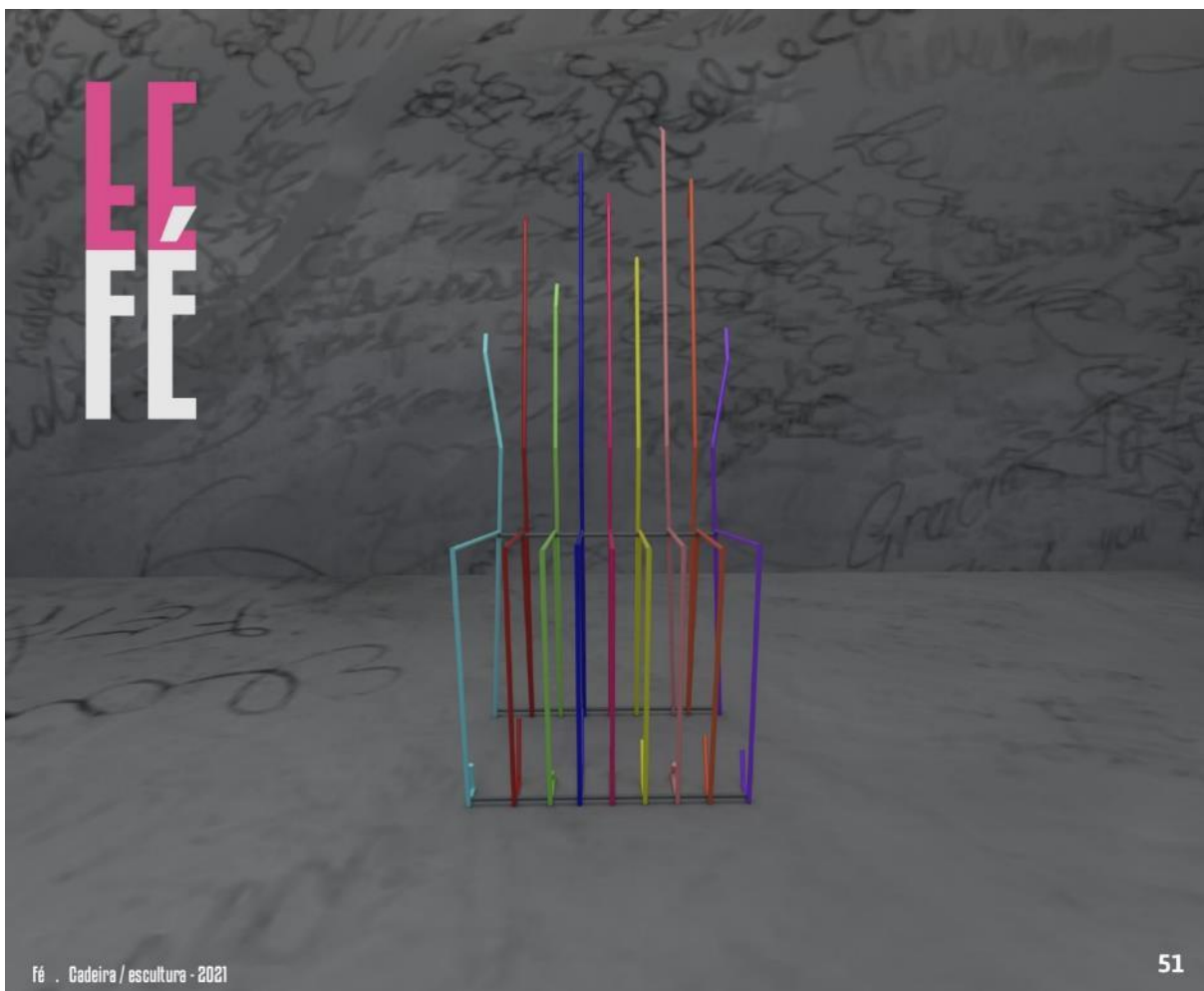


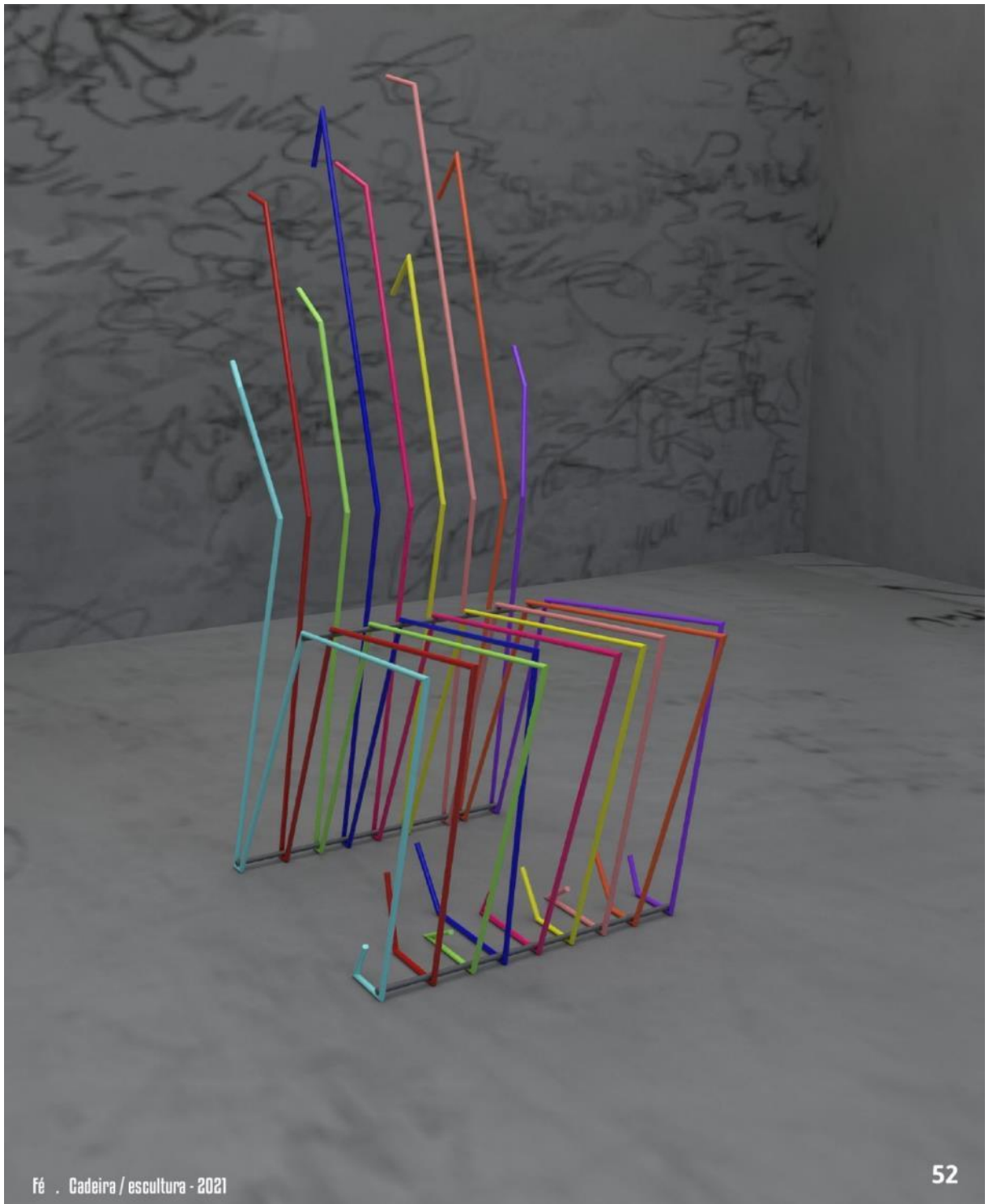


A busca de uma forma em Arte-Design-Arte me fez refletir bastante sobre como os objetos que nos cercam podem adquirir significados imprevisíveis e inusitados. Penso que o processo de design, por mais que tenha se transformado nas últimas décadas, ainda se ressentir de um olhar mais voltado para essas multipossibilidades, que promova uma prática do design mais conectada com as questões culturais e sociais dos lugares por onde habitamos. Exercitar esse olhar sensível para as coisas que nos cercam e perceber seus detalhes muitas vezes invisíveis nos trazem motivações para projetar experiências mais relacionais entre as pessoas e as coisas do mundo, e, principalmente, entre o homem e a humanidade.



As referências visuais dos objetos, que no meu imaginário representam a fé, estão neste objeto, elas são parte das minhas memórias afetivas dos tempos que morei em Juazeiro do Norte (minha terra natal) e frequentava os lugares religiosos da cidade, como a estátua do Padre Cícero, na colina do Horto. As linhas e cores das fitas coloridas - tão marcantes nas bancas dos camelôs, amarradas nas estátuas dos santos nos altares, na indumentária dos romeiros e beatos, relacionadas com as promessas alcançadas e registradas através de manuscritos na estátua do santo, nos objetos de votos - dão voz às minhas memórias que me acompanham por aí e aí. É uma beleza que não se apaga da minha retina.







Painel semântico do conceito / **banqueta Cuscuz**

Imagens coletadas na internet e mobilisadas pelo autor



Geração de alternativas / **banqueta Cuscuz**

Passei grande parte da Pandemia com minha família em nossa residência na cidade de Sobral. Tempo de muitas angústias e incertezas. Nessa época, em casa, comíamos muito cuscuz e quase sempre era eu o responsável por fazer. Passei a apreciar mais, não só o prato típico da nossa culinária, mas tudo que envolve essa "cultura do cuscuz" e o que ela representa para a nossa vida de nordestino, pois o cuscuz é presença certa na nossa mesa, seja no café da manhã, no lanche ou no jantar. Combina com diversos acompanhamentos e bebidas, principalmente o café. Ele é feito em uma panela que é própria para o seu cozimento, o que fortalece ainda mais sua iconicidade. E foi então que, de tanto conviver com a "cuscuzeira", diante daquele turbilhão de sentimentos de saudade, medo e tantos outros, que de repente me vi desenhando um móvel. E assim nasceu a inspiração para a **banqueta Cuscuz**.







Durante o processo de criação para a intervenção urbana Memotempo, por ocasião do VII Foto Síntese/UFGA/2021, onde criei o poema visual "Marcas de tempo - Coisa (2021)" fotografei uma fissura em uma fachada. Uma fissura sempre será percebida e sentida como uma ferida que se abre, ela expõe algo que não está bem e que precisa ser consertado para não se quebrar ou desabar de vez. Existe uma fissura que separou Arte do Design? Fiquei a pensar.

fissura . fotografia - 2021

56





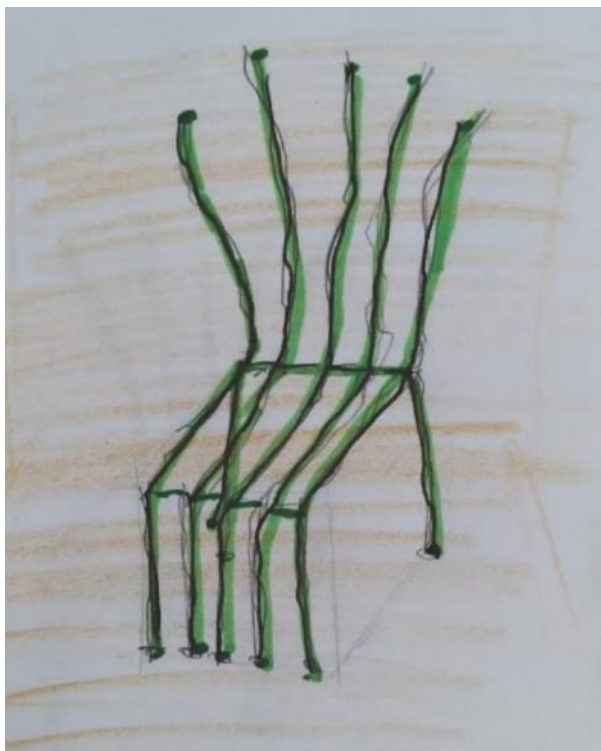
Modelagem 3D - Cadeira fissura - 2021





Uma árvore no centro de Sobral me chamou a atenção pelo seu estado, não sei ao certo se estava morta ou apenas aguardando para florescer novamente, porém, naquele momento, parecia acenar com a "mão" para mim, como se quisesse ser notada, passar uma mensagem. Fotografei e guardei o registro, que mais tarde me inspirou a criar escultura/ cadeira **Árvore**.

Mão . Fotografia - 2020



Experimentações - escultura/cadeira Árvore - 2020

ÁRVORE

A **Árvore** demonstra toda a minha indignação acerca dos altos índices de desmatamento atuais no Brasil, bem como, da política de gestão do meio ambiente do atual governo, que ao meu ver é criminoso.

Árvore . Escultura/cadeira - 2020

61



Árvore . Escultura/cadeira - 2020

SENSAÇÕES SENSAÇÕES



Durante os estudos da disciplina do Mestrado intitulada "Estudo de Propriocepção e Leitura do Corpo Aplicado à Formação do Professor em Artes", pensei na ideia para um conceito de "Design proprioceptivo", que tinha como objetivo: "o desenvolvimento de produtos que atuem como ferramentas para promover significativas mudanças posturais, auxiliando os seus usuários a desenvolver, em si, o aumento da consciência corporal." Como exercício criativo da disciplina criei a cadeira **Sensações**, que tinha como proposta: ativar a excitação dos receptores sensoriais especializados através do balanço e da geometria da superfície de contato com o corpo, bem como, pelos elementos estéticos (cor, forma e materiais).



Lá vai João...
Nesta dita bicicleta pra todo canto.
Né, João?
O pedal de todo dia, de toda hora.
João não para!
Mas só pode... João tem que se virar em muitos, todo dia.
É cada presepada que aparece pra João resolver, que não
tá escrito, meu amigo.
Tá é por fora!
Ontem vi João passeando de manhã cedo, e me vi em João.
Vi muita gente em João.
Por que João, já não sabe direito se é de vera essa vida, ou
se estão só fazendo ele rodar feito doido pra lá e pra cá.
É João, meu amigo...
O que será de tu?
O que será de nós, nessa vida?
Pedale homem...
Um dia há de aparecer o motivo.

JOÃO JOÃO

João : fotografia / Poema - 2020

64

WOLIAO MOTIVO

A coleção de móveis "Motivo" surgiu em um momento da pandemia, em que, em pleno confinamento, eu buscava criar algo que me motivasse a continuar acreditando que a vida iria continuar um dia e que as pessoas ainda teriam bons motivos para se reunir e celebrar a vida. As formas para os móveis foram surgindo a partir do meu repertório visual, regado por um turbilhão de sentimentos, os quais eu vivia naqueles dias de quarentena. Os móveis receberam os nomes de trechos do poema "João", pois assim como o personagem, eu desejava encontrar um motivo para continuar.

Modelagem 3D - Motivo / Coleção de móveis - 2020



A coleção de móveis "Motivo" traz como proposta uma mistura de referências visuais do design moderno e contemporâneo brasileiro. A padronização das formas pode ser percebida nas peças, o que confere identidade a coleção e demonstra o meu perfil mais racional. Por outro lado, essa forma padrão procura fugir da mesmice da objetividade do design industrial, o que pode ser percebido no desenho geométrico das linhas de aço, na curvatura da madeira do encosto e principalmente na união entre os dois materiais (aço e madeira).

Modelagem 3D . Motivo / Coleção de móveis - 2020



Modelagem 3D . cadeira "O que será" / Coleção de móveis "Motivo" - 2020



Modelagem 3D . luminária de chão "João" / Coleção de móveis "Motivo" - 2020



Modelagem 3D . aparador "Me vi" / Coleção de móveis "Motivo" - 2020

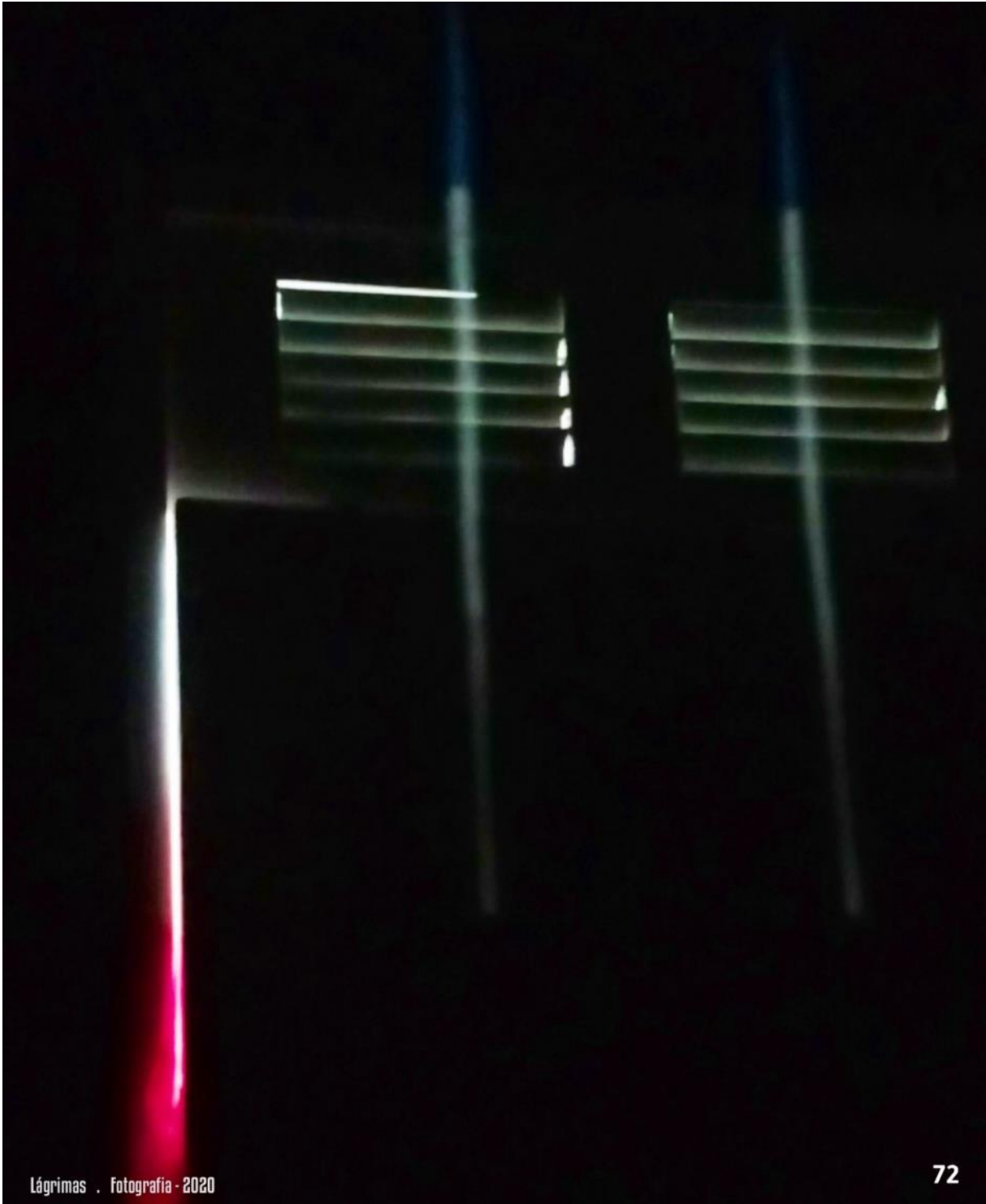


Modelagem 3D , mesa "Pra lá e pra cá" / Coleção de móveis "Motivo" - 2020

OLHARES

Cecília Salles (1998, p. 40) nos afirma que, para Henri Cartier-Bresson (1986), "Fotografar é, num mesmo instante e numa fração de segundos, reconhecer um fato e a organização rigorosa das formas percebidas visualmente que exprimem e significam esse fato." Assim como Bresson, Utilizo a fotografia para além do simples ato de registrar e guardar, é através dela que eu percebo, manipulo as formas e encontro novos significados. No meu processo de criação o olhar através da lente é ponto de partida e muitas vezes, é a poesia que se forma que me traz os elementos para lá além, é ela quem constrói a ponte entre a arte e o design.

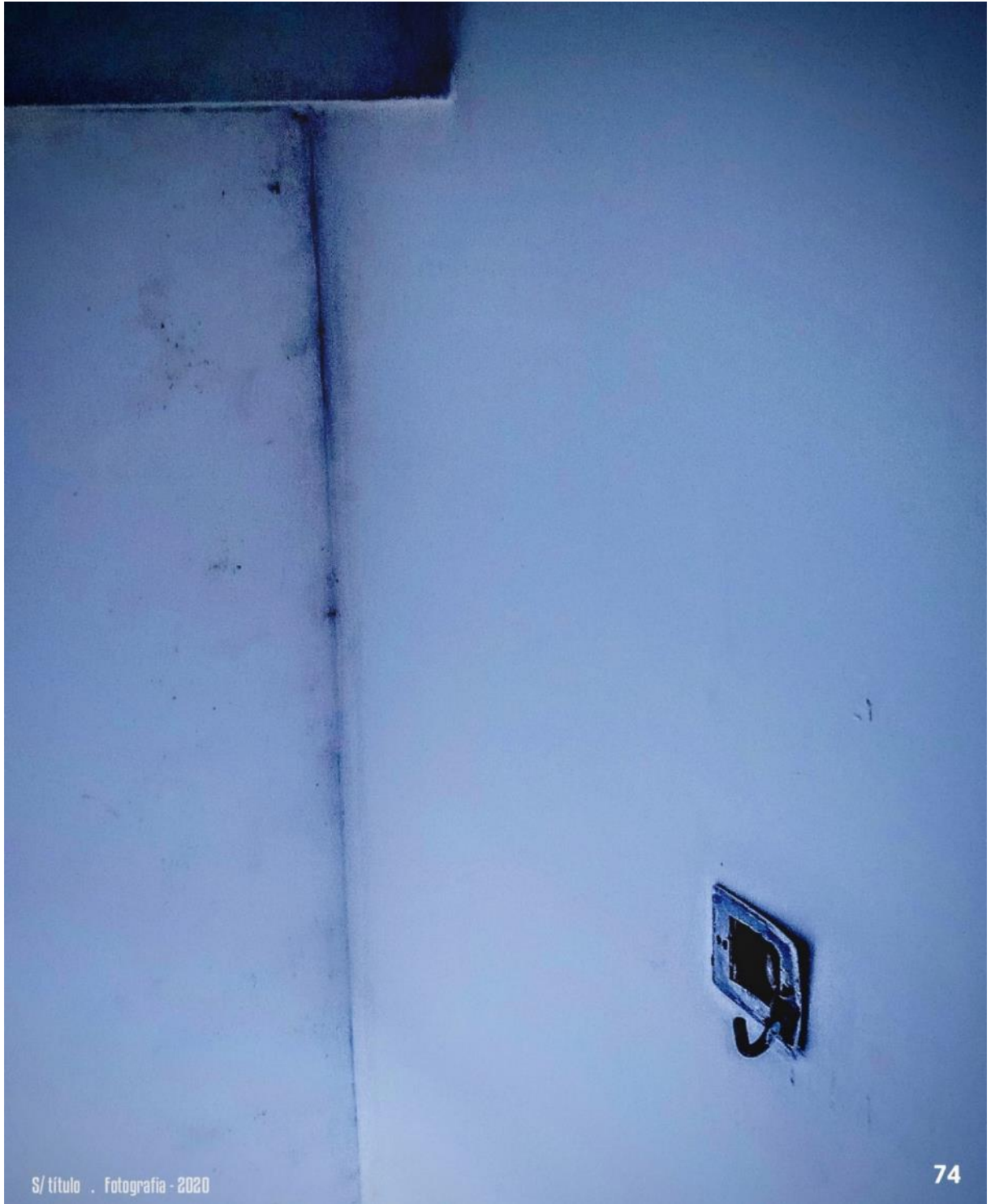
Quebra-cabeça - Fotografia - 2020





Cobogólhos . Fotografia - 2020

73



S/ título . Fotografia - 2020

74



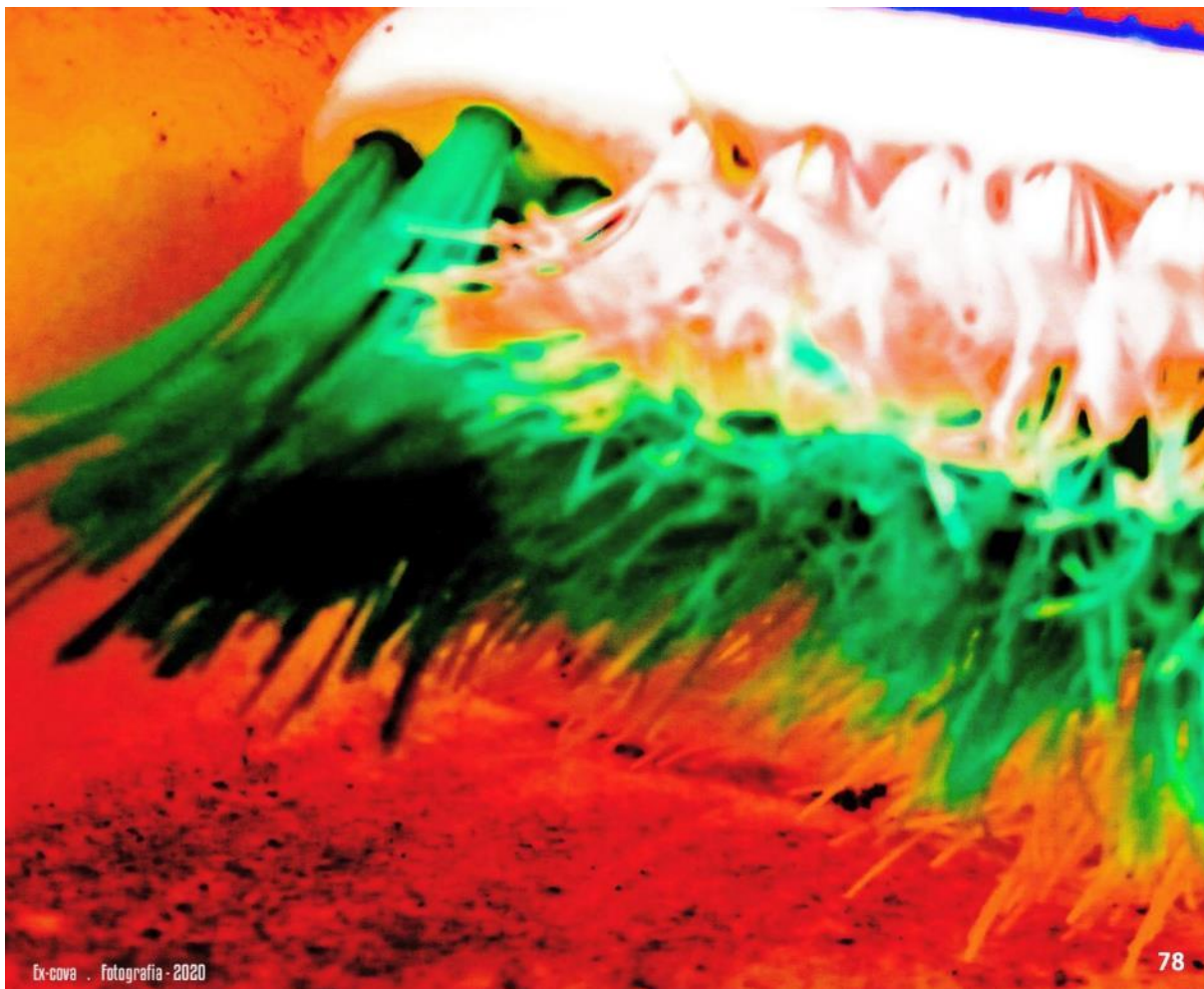


Trabalho em equipe . fotografia - 2020



5/título . Fotografia - 2020

77



Ex-cova . fotografia - 2020

78



S/ título . Fotografia - 2020

79





Padim Pop . fotografia - 2020

81



CONCLUSÃO

Foi um percurso de muito aprendizado, grandes descobertas e significativas mudanças de rumo. As leituras, as aulas das disciplinas, as trocas com os colegas de turma, as orientações, tudo isso, na maior parte do tempo, em meio a uma pandemia que nos afetou fisicamente e psicologicamente de forma avassaladora, me fez, em certos momentos, ter esperança e em outros, acreditar que tudo poderia ser inútil. Mas sim, há um final e nele eu cheguei, ainda que, com a sensação de que pode ser só um começo e que as coisas ainda estão, como a dois séculos atrás, começando a tomar forma. Pode parecer contraditório, mas na verdade acredito ser a consciência de que as descobertas e as mudanças podem ser suficientes para tornar algo definitivamente resolvido. Quando idealizei a Arte-Design-Arte, projetei encontrar o que poderia ser um modelo teórico e prático que nos ajudasse a romper as fronteiras entre a Arte e o Design na atualidade e que fosse uma forma de, ao mesmo tempo, resgatar a essência do Design, bem como, trazer novos horizontes para a Arte. Então, tudo agora se materializa neste livro/catalogo e o meu desejo é que ele seja inspiração não só para os românticos e idealistas, mas também, para aqueles que acreditam no poder inovador das relações.

REFERÊNCIAS

BONSIEPE, Gui. Teoria e Prática do Desenho Industrial. Lisboa: Centro Português de Design, 1992.

BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CATTANI, Icleia Borsa. Os lugares da mestiçagem na arte contemporânea. In: Pensamento crítico. Organizador: Aguinaldo Farias. – Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004.

COLES, Alex. Design Art: on art's romance with design. London: Tate Publishing, 2005.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado : processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998. 168p.



S/ titolo . fotografia - 2020