

ESCRITOS EM DESIGN VISUAL

ORGANIZAÇÃO

Ana Karla Freire de Oliveira
Fabiana Oliveira Heinrich
Fernanda de Abreu Cardoso
Raquel Ferreira da Ponte

DESIGN E CULTURA

2AB
EDITORA

ESCRITOS EM DESIGN VISUAL

DESIGN E CULTURA

EXPEDIENTE

Coordenação editorial

Denise Corrêa

Organização

Ana Karla Freire

Fabiana Oliveira Heinrich

Fernanda de Abreu Cardoso

Raquel Ferreira da Ponte

Capa

Julia Machado

Gabriel Francis

Projeto gráfico do miolo

Isadora Pacini

Gabriel Francis

Diagramação

Gabriel Francis

Pesquisa visual

Ian Bello

Isadora Pancini

Izabour Azevedo

Vitória Machado

Revisão

Gabriela Semensato Ferreira

Produção gráfica

Denise Corrêa

Maristela Carneiro

Pareceristas

Ana de Gusmão Mannarino (PPGAV/EBA/UFRJ)

Ana Mansur de Oliveira (PPGD/UnB)

Anita Correia Lima de Almeida (UNIRIO)

Daniel Portugal (ESDI/UERJ)

Flavio Bragança (UVA)

Frederico Braidá (UFJF)

Joana Martins Contino (ESPM)

Leonardo Ventapane (PPGAV/EBA/UFRJ)

Lucy Niemeyer (ESDI/UERJ)

Marcio Freitas (UNIRIO)

Maria das Graças de Almeida Chagas (PUC-Rio)

Maria Manuela Quaresma (PUC-Rio)

Nilton Gonçalves Gamba Junior (PUC-Rio)

Sydney Fernandes de Freitas (ESDI/UERJ)

Tiago Barros (UnB)

ESCRITOS EM DESIGN VISUAL

DESIGN E CULTURA

Organização

Ana Karla Freire

Fabiana Oliveira Heinrich

Fernanda de Abreu Cardoso

Raquel Ferreira da Ponte

2024



1ª Edição, 2024

Escritos em Design Visual — Design e Cultura / Fabiana Oliveira Heinrich,
Fernanda de Abreu Cardoso / Raquel Ferreira Ponte / Ana Karla Freire (Orgs.)
— Rio de Janeiro: 2AB, 2024.

276 p., il., fotos.; 16x23cm

ISBN 978-65-88680-12-4

1. Design. 2. Design Visual 3. Design e Cultural I. Heinrich, Fabiana Oliveira.
II. Cardoso, Fernanda de Abreu. II. Ponte, Raquel Ferreira. IV. Freire, Ana Karla.
1. Título

CDD 740

Índice para catálogo sistemático:

I. Design

TODOS OS DIREITOS DESTA EDIÇÃO SÃO RESERVADOS A: EDITORA GRUPO RIO BOOKS. NENHUMA PARTE DESTA OBRA PODE SER REPRODUZIDA OU TRANSMITIDA POR QUALQUER FORMA E/OU QUAISQUER MEIOS (ELETRÔNICOS OU MECÂNICOS, INCLUINDO FOTOCOPIAS E GRAVAÇÃO) OU ARQUIVADA EM QUALQUER SISTEMA DE BANCO DE DADOS SEM PERMISSÃO ESCRITA DOS AUTORES E DA EDITORA. OS ARTIGOS E AS IMAGENS REPRODUZIDAS NOS TEXTOS SÃO DE INTEIRA RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES.



Rio Books

Av. Jarbas de Carvalho 1733/101

Recreio dos Bandeirantes Rio de Janeiro – RJ

CEP 22495-445

Tel. (21) 99312-7220

contato@riobooks.com.br

riobooks.com.br

SUMÁRIO

9

Apresentação

Ana Karla Freire, Fabiana Oliveira Heinrich,
Fernanda de Abreu Cardoso e Raquel Ferreira da Ponte

15

Lab.PSDesign – Laboratório de Pesquisa Sensorial em Design: estudos da percepção sensorial e cognição humana diante do design de artefatos, imagens e ambientes inovadores

Claudia Rocha Mourthé

17

Interface de indivíduos e artefatos digitais: um estudo da percepção sensorial e cognitiva

Claudia Rocha Mourthé e Thierry Gidel

35

Reflexões sobre o estudo do design(er) popular na atualidade

Fernanda de Abreu Cardoso

43

“Designers populares digitais”, um panorama sobre os agentes e seu campo de atuação

Fernanda de Abreu Cardoso e
Luciano Skorianez de Aquino Santos

69

Processos criativos do Design nas fronteiras com as Artes Visuais

Irene de Mendonça Peixoto

77

A dignidade do objeto posto à prova da experiência: uma análise fenomenológica do fato e outros estudos para a recepção da coisa

Cícero Ibeiro e Irene de Mendonça Peixoto

95

Escrita, linguagem e design visual

Julie de Araujo Pires e Ana Mansur de Oliveira

105

Escrita e processos projetuais em design

Julie de Araujo Pires e Ana Mansur de Oliveira

121

Espaço e visualidades da cena

Larissa Elias

129

**Processos e métodos de criação do LABAtor:
Projeto Tchekhov e Projeto Strindberg**

Larissa Elias e Vanessa Teixeira de Oliveira

159

**Design: carnaval, figurino e moda –
situando o leitor...**

Madson Oliveira

167

**Outras formas de Design:
exemplificando com as pesquisas**

Madson Oliveira

199

**Iconologia: linguagem dos quadrinhos
e pintura acadêmica**

Marcus Vinícius de Paula

211

Quadrinhos, quadros e iconologia

Marcus Vinícius de Paula e Lucas Almeida de Melo

237

Semiótica e Design

Raquel Ponte

247

Por uma visão retórica do Design: dos conceitos clássicos à retórica em Peirce

Raquel Ponte e Bárbara Emanuel

271

Sobre os autores

275

Índice remissivo

The first part of the paper discusses the importance of the research and the objectives of the study. It highlights the need for a comprehensive understanding of the subject matter and the role of the researcher in this process. The second part of the paper presents the methodology used in the study, including the data collection methods and the analysis techniques. The third part of the paper discusses the results of the study and the conclusions drawn from the findings. The final part of the paper provides a summary of the key points and offers suggestions for future research.

The research was conducted in a systematic and rigorous manner, following the principles of scientific inquiry. The data was collected from a representative sample of the population, and the analysis was performed using advanced statistical techniques. The results of the study are presented in a clear and concise manner, allowing for a thorough understanding of the findings. The conclusions drawn from the study are based on the evidence presented and are supported by the data.

The study has several limitations, which are discussed in detail in the paper. These limitations include the sample size, the duration of the study, and the potential for bias. Despite these limitations, the study provides valuable insights into the subject matter and contributes to the existing body of knowledge. The findings of the study have important implications for practice and policy, and they provide a basis for further research in this area.

In conclusion, the study has shown that the research objectives have been achieved and that the findings are significant. The study has provided a comprehensive understanding of the subject matter and has identified key areas for further research. The findings of the study are presented in a clear and concise manner, allowing for a thorough understanding of the results. The conclusions drawn from the study are based on the evidence presented and are supported by the data.

APRESENTAÇÃO

O Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD-EBA-UFRJ), inaugurado em 2016, tem como principal enfoque as interações culturais e tecnológicas entre o campo da imagem e do Design. Com o objetivo de impulsionar a pesquisa e promover a formação de pesquisadores e profissionais para atuação acadêmica e mercadológica, tanto nacional quanto internacionalmente, o programa se destina a preencher uma lacuna antes existente na formação de pós-graduação em Design em uma instituição com mais de dois séculos de tradição, como é o caso da Escola de Belas Artes da UFRJ.

A pesquisa no PPGD-EBA-UFRJ está organizada em uma única área de concentração: Design Visual. Ela foca no estudo dos processos de transformação de dispositivos, mecanismos e serviços presentes na produção, experimentação e interação com artefatos visuais. Para isso, considera abordagens teóricas e práticas nos projetos desenvolvidos, destacando a natureza mutável do Design em seu desdobramento histórico, chegando até a contemporaneidade.

Esta primeira coleção apresenta a produção de seu corpo docente, seja individualmente, ou em parceria com outros pesquisadores ou discentes, na diversidade de seus projetos de pesquisa. Essa publicação abrange textos da linha de pesquisa Design e Cultura, cujo cerne das investigações está centrado na visualidade contemporânea. Essas investigações se dedicam especialmente às questões que envolvem linguagens, conceitos e práticas, com a abordagem cultural como elemento central do processo investigativo.

Precedendo cada um dos capítulos do volume, os docentes do PPGD apresentam um breve texto introdutório contextualizando sua pesquisa, abordagem, ou questões relativas aos textos que se seguem, para situar o leitor em relação ao tema principal neles abordado em maior profundidade.

No primeiro capítulo, *Interface de indivíduos e artefatos digitais: um estudo da percepção sensorial e cognitiva*, Claudia Rocha Mourthé e Thierry Gidel analisam a interface cognitiva humana diante da inovação tecnológica aplicada em ambientes profissionais, observando o quanto o trabalho compartilhado sofre mudanças, de acordo com a utilização de diferentes ferramentas nesse contexto. As pesquisadoras apresentam uma análise dos resultados do “Registro diacrônico sequencial de eventos por amostragem de tempo”, comparando o uso de ferramentas já incorporadas no cotidiano pelos usuários, tais como tablets, computadores pessoais e celulares, face ao uso de equipamentos não habituais, como painéis e mesas digitais, mas com interface *touch screen*.

A seguir, em *“Designers populares digitais”, um panorama sobre os agentes e seu campo de atuação*, Fernanda de Abreu Cardoso e Luciano Skorianez de Aquino Santos apresentam uma análise sobre a atuação dos “designers populares digitais”, agentes do campo do design popular que produzem material visual utilizando ferramentas digitais e vendem seus trabalhos por meio de plataformas *digitais*. A partir de uma reflexão teórica sobre o campo do Design, dos resultados de observação não-participante

e dos dados obtidos por meio de aplicação de questionário e entrevistas com participantes de grupos de designers da rede social *Facebook*, os autores contextualizam a prática desses agentes no *Campo do Design Digital Precarizado*.

No terceiro capítulo, *A dignidade do objeto posto à prova da experiência: uma análise fenomenológica do fato e outros estudos para a recepção da coisa*, Irene de Mendonça Peixoto e Cícero Ibeiro examinam a constituição do objeto no design contemporâneo, utilizando uma abordagem fenomenológica. Exploram a interconexão entre arte e design a partir de uma reflexão especulativa, sugerindo as possibilidades de ambos os campos sediarem a chegada da “coisa complexa”, de forma a expandir o horizonte do pensamento projetual. Em uma abordagem teórico-prática, esmiuçam as estruturas de concepção física, alternando entre dualidades como “isto ou aquilo”, que são inerentes aos objetos. A partir da experimentação, apresentam o “Projeto Saara Office”, descrito como uma mesa topográfica, como exemplo tangível dos conceitos discutidos.

Em seguida, em *Escrita e linguagem como elemento inaugural dos processos projetuais*, Julie de Araujo Pires e Ana Mansur de Oliveira apresentam o design como processo intencional, que propõe ações transformadoras na contemporaneidade. Considerando que o significante não existe somente para fortalecer o significado, a partir de uma crítica filosófica ao conceito de signo, as autoras destacam a importância de analisar as dinâmicas reflexivas que podem catalisar os processos de projeto. Uma vez que os significados se apresentam instáveis e cambiantes, analisam a proposta de um texto inaugural do processo projetual. Sem a possibilidade de se estabelecer uma relação automática entre significante e significado, examinam processos de significação, ampliando as possibilidades da palavra como matéria-prima de projeto.

Larissa Elias e Vanessa Teixeira de Oliveira discutem, no quinto capítulo, intitulado *Processos e métodos de criação do LABator: Projeto Tchekhov e Projeto Strindberg*, os processos

criativos de dois espetáculos realizados pelo LABAator — Laboratório de Processos do Ator e da Cena, criado em 2012, e que visa desenvolver projetos performativos, acompanhados de reflexão teórica e produção textual, como parte do projeto Obras-em-confronto: processos da cena, processos do ator ou Projeto Tchekhov (2012-2016): *Os dois Tchekhov* (2013-2014) e *Está à venda o jardim das cerejeiras* (2013-2016). A encenação em desenvolvimento, Peça Sonho, a ser realizado no âmbito do Projeto Strindberg — os segredos da tribo, iniciado em 2016, também é tratada pelas autoras neste capítulo.

Já em *Outras formas de Design: exemplificando com as pesquisas*, Madson Oliveira discorre sobre seis trabalhos de egressos, vinculados ao eixo Formas Particulares de Design, do Laboratório de Experimentações em Design (LED), nas quais os objetos investigados são tangenciais ao design dito convencional. As pesquisas abrangem as três principais subdivisões na área do vestuário: carnaval, figurino e moda, que correspondem aos temas-chaves chamados de “Outras formas de Design”. Os estudos sobre o campo do carnaval desvendam os processos criativos dos carnavalescos. As pesquisas sobre figurino se dedicam em destrinchar as suas etapas de desenvolvimento. Já as pesquisas em moda aprofundam o conhecimento sobre o campo no Brasil, por meio de estudos da modelagem plana do vestuário.

No penúltimo capítulo, *Quadrinhos, quadros e iconologia*, Marcus Vinícius de Paula e Lucas Almeida de Melo se aprofundam nas questões iconológicas que norteiam as possíveis aproximações e afastamentos entre a linguagem gráfica dos quadrinhos e os cânones figurativos difundidos pela arte acadêmica. Os autores, na primeira parte do texto, exploram as relações grotescas entre os quadros, tanto nos *layouts* dos quadrinhos quanto nas pinacotecas dos salões do século XIX. Na segunda parte, investigam como a noção de “sarjeta”, característica dos quadrinhos, se manifestou em pinturas acadêmicas com funções narrativas.

Encerrando o livro com *Por uma visão retórica do Design: dos conceitos clássicos à retórica em Peirce*, Raquel Ponte e Bárbara

Emanuel, a partir da afirmação de que o design, ao criar produtos e serviços, comunica mensagens, gerando argumentos persuasivos, apresentam os principais conceitos relacionados à retórica. Para isso, abordam diferentes vertentes, que incluem as concepções clássicas dessa arte — mostrando a categorização em partes (invenção, arranjo, estilo, memória e entrega) e a classificação dos tipos de provas ou apelos (*ethos*, *logos* e *pathos*) — assim como os conceitos do semiótico Charles S. Peirce. Desta forma, pretendem aprofundar os estudos na retórica especulativa, pouco desenvolvida pelo filósofo, que traz contribuições para investigar a atuação comunicacional do design.

Por fim, o PPGD-EBA-UFRJ agradece a grande contribuição dos pareceristas que atuaram nestes volumes, com críticas e sugestões valiosas, incorporadas pelos autores.

Ana Karla Freire

Fabiana Oliveira Heinrich

Fernanda de Abreu Cardoso

Raquel Ponte

Organizadoras

LAB.PSDESIGN — LABORATÓRIO DE PESQUISA SENSORIAL EM DESIGN:

estudos da percepção sensorial
e cognição humana diante do
design de artefatos, imagens e
ambientes inovadores

Claudia Rocha Mourthé

O Lab.PSDesign desenvolve pesquisas que possam auxiliar na compreensão do comportamento humano diante de imagens, artefatos e ambientes construídos. O objetivo é mapear e desenvolver taxonomias no processo cognitivo humano diante da percepção sensorial de imagens, artefatos e ambientes tecnológicos que produzam linguagens não verbais e situações não convencionais.

As pesquisas desenvolvidas no Lab.PSDesign focam na inovação que transforma de maneira significativa artefatos, ambientes, sistemas e, conseqüentemente, alteram paradigmas e exigem novas maneiras de interação. As mudanças de interação humana provocadas pela tecnologia podem ser simples alterações projetuais em imagens e artefatos já existentes ou mudanças transformadoras na forma de viver, pensar e agir.

INTERFACE DE INDIVÍDUOS E ARTEFATOS DIGITAIS:

um estudo da percepção
sensorial e cognitiva

Claudia Rocha Mourthé

Thierry Gidel

As inovações nas tecnologias digitais transformam artefatos, ambientes e sistemas, podendo, portanto, modificar paradigmas e apresentar novas formas de interface “humano-máquina”. Essas mudanças podem ser simples alterações na interface já existente ou representar inovações transformadoras na percepção humana, alterando assim o pensamento, as emoções e as ações dos usuários.

Este estudo foi realizado entre outubro de 2022 e maio de 2023, no laboratório Costech (EA2223) – *Connaissance Organisation et Systèmes TECHniques*. A pesquisa qualitativa baseia-se na observação de grupos de estudantes de engenharia em espaços de trabalho físico-digiais, na Universidade de Tecnologia de Compiègne (UTC).

O objetivo do estudo é observar o comportamento desses participantes através da percepção sensorial (visão e tato), da interface (escolha dos equipamentos de trabalho) e da cognição (maneira de interagir com o grupo e a realização da tarefa), levando em consideração a adaptabilidade e o conhecimento prévio da tecnologia escolhida.

Os resultados da pesquisa podem auxiliar designers, ergonomistas, engenheiros, arquitetos, pesquisadores e profissionais de áreas que utilizam inovações tecnológicas em artefatos, ambientes, sistemas e projetos de interação. As metodologias permitem compreender os *hotspots* que modificam o comportamento individual e coletivo, assim como as formas de interação com os artefatos e o ambiente, que podem modificar paradigmas sociais e comportamentais.

Do ponto de vista prático, esta investigação pretende preencher uma lacuna em termos de conhecimentos, métodos e ferramentas para analisar a interface e a cognição individual e coletiva. Também pode ajudar a compreender conceptualmente as interpretações humanas que geram pensamentos, emoções e reações às constantes mudanças tecnológicas e, conseqüentemente, à inovação dos artefatos digitais.

O objeto de análise

Ferramentas tecnológicas e comportamento humano

Os dispositivos utilizados para a pesquisa são os espaços *Halle Numérique*: conjunto de salas físico-digitais com uso de *hardware* e *softwares* desenvolvidos na Universidade de Tecnologia de Compiègne (UTC), na França. Esses dispositivos de *hardware* e *software* integram vários elementos simultaneamente para facilitar o trabalho colaborativo durante reuniões de *brainstorming* para o desenvolvimento de projetos de design de produto.

A plataforma é composta por cinco espaços físico-digitais; cada um comporta uma grande mesa e quadro digital interativo. Essas superfícies horizontais e verticais estão interligadas e equipadas com o *software* Ubikey® Office que permite a interação simultânea de várias pessoas com a possibilidade de conexão a equipamentos pessoais, como tablets, smartphones e notebooks/computadores pessoais.

Este estudo foi realizado no mesmo espaço utilizado por Andrea Tucker (2020), em sua tese intitulada *Learning to Collaborate: The Influence of Physical Digital Workspaces on the Development of Collaborative Competencies*, que propõe pesquisas sobre o trabalho colaborativo globalmente.

Todos os vídeos e gravações de áudio foram autorizados pelos participantes segundo a legislação francesa.

Objetivo

Analisar o comportamento de grupos de trabalho de estudantes de engenharia através dos canais sensoriais — visão e tato — durante tarefas realizadas pelos participantes em uma atividade de *brainstorming*.

Objetivos Específicos

— Compreender o processo individual e coletivo dos participantes a partir das tarefas simultâneas dos membros da equipe durante o desenvolvimento de um projeto.

— Medir as etapas da percepção sensorial (visão e tato) e da cognição (decisão e ação), no ambiente físico-digital *Halles Numériques*.

Recorte da pesquisa – Metodologia

Com base em representações do sistema foi estruturado o modelo sistêmico ilustrativo do recorte da pesquisa. O fluxograma a seguir mapeia a sequência da comunicação sensorial, levando em consideração o meio *interior*, o *meio exterior* e o meio *englobante*. O foco do estudo foram os itens: (IV) meio receptivo e (V) assimilação da informação.

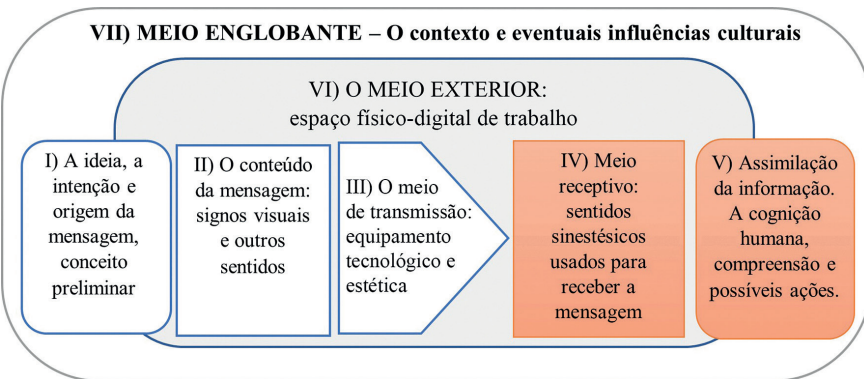


Figura 1: *Modelo de sistemas da divisão de pesquisa — percepção sensorial e cognição.*
Fonte: Os autores, 2023.

No fluxograma, podemos ver cada etapa do processo de comunicação que estamos considerando nesta abordagem. Com isso, procuramos fazer um breve recorte do que constitui uma via de comunicação habitual, pois cada mensagem pode ser transmitida de diferentes formas. Neste estudo o que nos interessa é enfatizar quais ferramentas tecnológicas são utilizadas para enviar a mensagem e de que forma as sensações e emoções são recebidas pelo receptor, que chamamos de (IV) meio receptivo, através da (V) assimilação da informação. Consideramos ainda o “ambiente externo”, que é o espaço da instalação tecnológica, e o “ambiente envolvente”. Apresentamos aqui um detalhamento das etapas, com referências bibliográficas que possibilitaram ampliar a pesquisa.

(E) A ideia, origem da mensagem, conceito preliminar

A origem da mensagem interage tanto no contexto e nas referências culturais (VII) quanto nos espaços físico-digitais (VI). É o mais puro conceito de signo sensorial, que gera a intenção de comunicar e transmitir uma mensagem. Pode ser uma emoção, uma memória, uma reflexão ou uma mensagem mais complexa.

Para abordar a questão de forma mais relevante, buscamos referências em Paul Hekkert (2006). Ele afirma que, para os designers, “estética” é levar em conta a forma, a emoção, o prazer e o desprazer da percepção sensorial. Para este autor, a experiência estética tem uma relação direta com a percepção e o conhecimento sensorial, assim como seu significado. Portanto, a sensorialidade comum ao ser humano deve ser considerada em todas as formas de design de produto (Hekkert, 2006, p. 158).

Observamos ainda que a ideia, a origem da mensagem, projeta expectativas de comunicação clara. Isto é, espera-se de quem a recebe que consiga compreendê-la integralmente, atingindo assim os objetivos da comunicação.

(II) Conteúdo da mensagem

Como essa mensagem foi estruturada? Quais ícones e sinais são usados para representar a ideia? Podem ser cores, texturas, sons, cheiros, entre outros?

Para Yili Liu (2001), a discussão filosófica pode oferecer perspectivas muito úteis a partir das quais se pode estudar conceitos que se referem à estética. Esses, porém, não são estudos científicos. Em seu trabalho, Liu apresenta métodos que chama de “ergonomia estética” ou mesmo “estética da engenharia”. A “estética ergonômica”, como o nome indica, está ligada à “ciência do trabalho”, e é um tipo de tecnologia que utiliza métodos científicos, técnicos, matemáticos que trabalham o “design estético” (Liu, 2001, p. 4). Através dos métodos utilizados na investigação ergonômica, pretendemos explorar mais essa abordagem, detalhada no decorrer deste texto.

(III) Via de transmissão — tecnologias e estética

Qual tecnologia é adotada para transmitir o conteúdo da mensagem? Podemos citar equipamentos convencionais, produtos naturais, realidades alteradas, iluminação, tratamento acústico, entre outros. Gillian Rose (2001, p. 16) apresenta três abordagens metodológicas que chama de “modalidades”: a modalidade tecnológica, a composicional e a social. Quanto à primeira, Rose cita Mirzoeff, que define a tecnologia visual como “qualquer forma de dispositivo projetado para ser visto ou para melhorar a visão natural, desde pinturas a óleo até a televisão e a Internet” (Rose, 2001, p. 17).

Rose observa ainda que muitas vezes a tecnologia utilizada para exibir uma imagem controlará a reação do público, porque envolve meios e contextos diferentes nos quais interagir com ela. Apresenta a modalidade tecnológica a partir de três abordagens: foco na imagem, que leva em conta sua aparência e o material de que é feita; foco na difusão/orientação pública da imagem, que envolve sua transmissão, circulação e interface; foco na produção, ou seja, em como ela é feita.

Na metodologia apresentada por Rose (2001, p. 41), vemos também que abordagens distintas são complementares. No nosso estudo, a modalidade tecnológica enquadra-se no campo do “canal de transmissão da mensagem” (III), enquanto a modalidade composicional enquadra-se na mensagem (II) e a modalidade social enquadra-se nos elementos “canal de recepção” (IV), “assimilação da informação, cognição, emoção” (V), “ambiente externo – ambientes físico-digitais” (VI) e “ambiente abrangente” (VII).

(IV) Via receptiva, sentidos humanos utilizados para perceber a mensagem

Que sentidos são usados para captar a mensagem? Norman (2004), reconhece três aspectos do design emocional: visceral (a apresentação da aparência), comportamental (o prazer de usar) e reflexivo (que considera a racionalização e as memórias pessoais). Norman afirma ainda que “afeto, emoção e cognição

são complementares e influenciam-se mutuamente” (2004, p. 47). A cognição interpreta o mundo, levando à compreensão e ao aumento do conhecimento. O afeto, que também inclui a emoção, é um sistema para julgar o que é bom ou ruim, seguro ou perigoso (Norman, 2004).

Essa visão amplia a percepção do objeto e nos leva a perceber e considerar os diferentes níveis de familiaridade que um indivíduo pode ter em relação a ele. Com efeito, o nível de conhecimento e utilização influencia a percepção do objeto e, portanto, pode produzir diferentes opiniões ou mudanças de opinião.

(V) Assimilação da informação — cognição humana e compreensão da mensagem transmitida

Como a mensagem transmitida é compreendida? Segundo Mourthé (2008), é possível mensurar aspectos relacionados aos sentimentos e reflexões graças ao princípio da segunda oposição de Greimas (1987) e Chandler (2002). Para isso, uma das questões será: “As emoções evocadas são bastante subjetivas ou sugerem reflexão consciente?” Em tese, a emoção positiva pode gerar bem-estar para a equipe que trabalha em conjunto e, portanto, gerar melhor desempenho profissional.

De acordo com Jorge Frascara (1999, p. 3), a capacidade humana para uma ação eficaz e eficiente é afetada por muitos fatores. Ele sugere que a função cognitiva das pessoas não é “distorcida” pelas circunstâncias, mas que o desempenho cognitivo humano depende do contexto e é multidimensional.

Entendemos que para compreender verdadeiramente a cognição humana, não é possível abordá-la como um sistema independente. Ela deve ser abordada como uma estrutura integrada, onde os processos cognitivos variam de situação para situação, dependendo do contexto, das pressões, do bem-estar. A cognição pode ser subdividida em: emoções, perigo, excitação, conhecimento específico, humor, comunicação social, cultura, contextos, valores, experiências, expectativas, modelos mentais e sociais, objetivos, previsões e informações prévias.

No campo do design emocional, uma das abordagens mais exploradas é a relação emocional entre indivíduos e sinais sensoriais. Segundo Patrick Jordan (2000), o processo emocional provém de um prazer gerado por estados e relações de troca entre o indivíduo e o meio ambiente, sendo essencial para essa interação. O autor apresenta a estrutura dos quatro prazeres e destaca alguns aspectos básicos de projetando para o meio ambiente.

— Prazer fisiológico: derivado dos sentidos humanos – tato, visão, olfato, paladar e audição.

— Prazer social: ligado ao contato com outros, à imagem pessoal e ao status social.

— Prazer psicológico: refere-se às reações emocionais e cognitivas das pessoas. Exemplos incluem: reações de encantamento, de identificação, de resgate de uma memória emocional, de sensação de bem-estar e de pertencimento a determinado lugar.

— Prazer ideológico: relacionado a todas as crenças e valores, incluindo valores morais e aspirações pessoais. Tais como os prazeres proporcionados pelos livros, artes e música. Esses prazeres surgem do apoio a determinadas causas e da responsabilidade social e moral.

É importante ressaltar que o esquema acima contribui para um recorte mais preciso da pesquisa e, assim, nos permite um aprofundamento de cada etapa do processo. Neste caso, abordaremos a interface (IV) “via receptiva” com a observação dos olhos e das mãos e (V) “assimilação da informação” com o rendimento do trabalho em equipe.

Análise do comportamento de três equipes utilizando diferentes equipamentos digitais

Nesta etapa da pesquisa, observamos o comportamento dos usuários que utilizam artefatos tecnológicos no ambiente de trabalho: uma sala física com mesa digital e quadro digital

(tecnologia *touchscreen*), com *software* acoplado a outros equipamentos de uso pessoal. Segue a lista de equipamentos que foram estudados durante os registros.

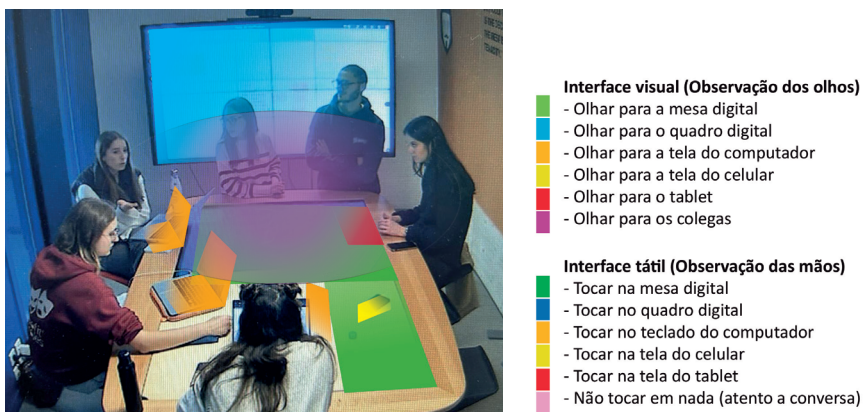


Figura 2: Cartela de cores dos equipamentos e interações sensoriais em interfaces visuais e táteis. Fonte: Os autores, 2023.

Material de estudo: vídeos gravados na “sala digital” durante o trabalho em equipe.

Frequência de gravação: a cada 30 segundos durante 35 minutos.

Variáveis equilibradas: três grupos realizando tarefas semelhantes, com ferramentas digitais diferentes; tempo de observação registrado: 35 minutos.

Variáveis equilibradas: utilização da tabela digital, do quadro digital, do computador, do celular, do tablet e a conversa com colegas.

Interfaces: interface visual (observação dos olhos) e interface tátil (observação das mãos).

Nota: observamos a atividade como um todo, bem como conversas entre a equipe que realizava a atividade.

Cada interface (visual e tátil) é representada por uma cor: verde claro e verde escuro para a interação com a mesa digital vertical; azul claro e escuro para o quadro digital vertical; laranja para o computador pessoal, amarelo para o celular (smartphone); vermelho para o tablet; e roxo escuro e claro para olhar para colegas e para mãos sem interação com artefatos tecnológicos. No caso da cor roxa, usada para os olhos, associamos à conversa com os colegas. Já a cor

roxa para as mãos indica que o indivíduo está focado no olhar e consideramos, portanto, que ocorria um forte comprometimento na conversa entre os pares.

Observamos também que durante todo o registro sempre houve um diálogo contínuo entre os participantes, que trocavam ideias sobre o projeto através da comunicação verbal.

Processamento visual da coleta de dados

Na tabela abaixo, destacamos uma ruptura com a imagem correspondente.

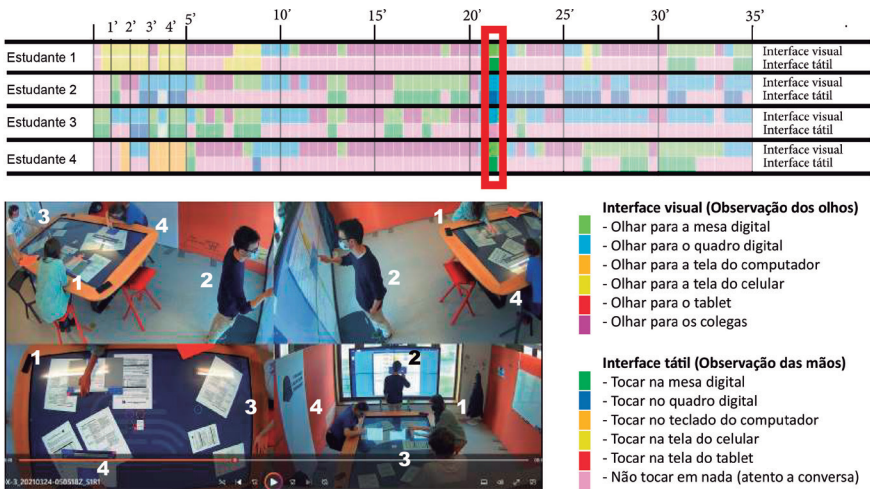


Figura 3: *Modelo de gravação e imagem da atividade gravada.*
Fonte: Os autores, 2023.

Na Figura 3, cada quadrado representa o registro da ação a cada 30 segundos. O conjunto de dois quadrados representa as atividades de cada estudante: 1) o olhar – interação visual; 2) mãos – interação tátil. Observação total de 35 minutos.

Cada estudante é representado por um número: 1, 2, 3 e 4. A cada trinta segundos, o vídeo é pausado para observação das ações.

É importante ressaltar que o registro das atividades de todos os quatro membros do grupo é realizado simultaneamente, fornecendo dados para análise do comportamento isolado de cada participante, bem como da atividade compartilhada. O conjunto

de gravações nos fornece informações relevantes para verificar a integração do grupo durante a atividade mais longa.

Análise de casos

Em sua pesquisa sobre o mesmo ambiente físico-digital aqui observado, Tucker (2020) concluiu que esses espaços de trabalho podem influenciar as habilidades que os alunos desenvolvem. Dando continuidade ao estudo de Tucker, investigaremos o comportamento dos arquivos já indicados e faremos uma análise comparativa de três casos observados, tentando perceber as nuances da atividade a partir das diferentes ferramentas digitais disponíveis para o trabalho compartilhado.

As análises serão realizadas qualitativamente em cada estudo de caso, com o mapeamento das etapas do processo de comunicação sensorial e a identificação dos sentidos de visão e tato utilizados pelo indivíduo para captar a mensagem durante a interação com as ferramentas tecnológicas.

Equipe A — BOX 2:

Predomínio do uso de computador pessoal

Equipamentos escolhidos para realização das tarefas pela equipe A: predomínio do uso do computador por todos os participantes; trabalho no computador alternando com o do quadro digital vertical. Não há uso de mesa digital horizontal.

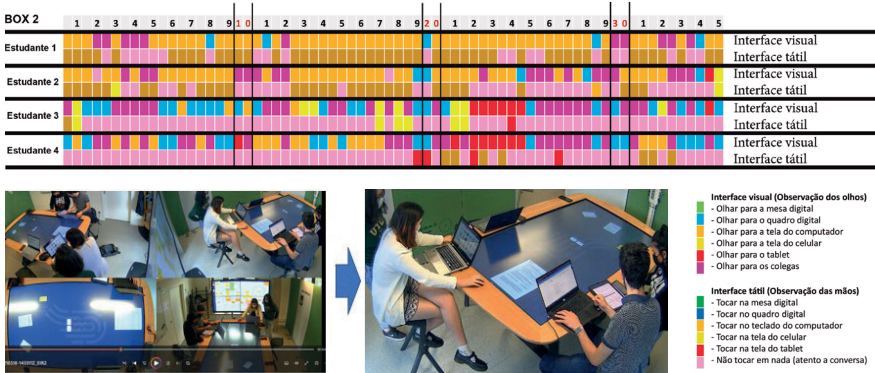


Figura 4: Equipe A, BOX 2. Fonte: Os autores, 2023.

Primeiras observações: os computadores pessoais estão conectados ao quadro digital, para que os membros da equipe compartilhem suas atividades com os colegas, à medida que as desenvolvem. Pelo registro, minuto a minuto, podemos observar que há indícios de que a tarefa com o computador seja interrompida após 32 minutos, mas as atividades continuaram.

Na Equipe A – BOX 2, metade da equipe está ocupada usando o computador pessoal e a outra metade está parada ou olhando para o quadro digital vertical (trabalho compartilhado). Entre 24 e 30 minutos há intervalo para conversas. Depois disso, o quadro numérico vertical ganha mais destaque e o grupo busca nessa ferramenta uma maior integração. Porém, sempre há um membro da equipe que se concentra exclusivamente no computador pessoal.

Percebemos também que a equipe fez uma pausa nas conversas para refletir. Nesse momento, todos parecem interromper suas atividades para fazer uma reflexão conjunta.

Equipe B — BOX 3: Predomínio do uso do quadro digital vertical com uso parcial do quadro digital horizontal

Equipamentos escolhidos para realização das tarefas pela equipe B: há predomínio do uso do quadro digital vertical, mas há um uso repetido da mesa digital horizontal. As atividades nesses dois equipamentos parecem complementares. Há pouca interação com o computador pessoal e com o celular.

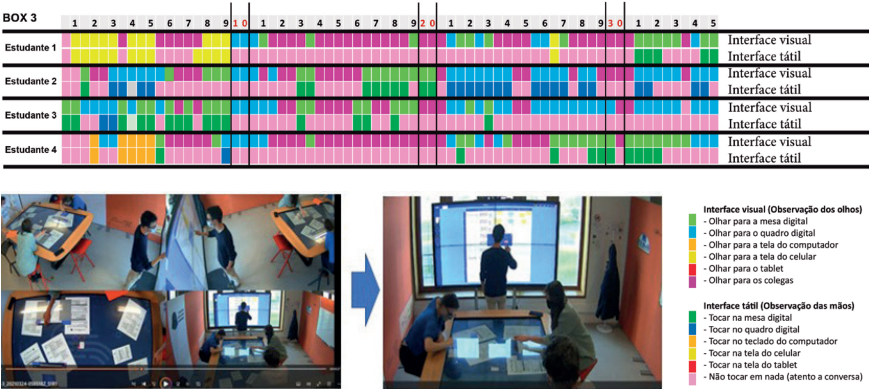


Figura 5: Equipe B, BOX 3. Fonte: Os autores, 2023.

Primeiras observações: nota-se que existe uma boa integração e comunicação entre a equipe, com a execução simultânea de tarefas complementares na mesa e no quadro digital. Há uma interação clara entre o grupo ao longo do tempo e não há sinal de interrupção da atividade.

No caso da equipe B – BOX 3, nos primeiros 10 minutos houve a utilização de equipamentos pessoais como celular e computador pessoal, mas depois o grupo desenvolveu o trabalho através de discussões (registros na cor roxa), com algumas intervenções específicas utilizando a tabela digital horizontal (verde) e o mapa digital vertical (azul). Concluímos que neste caso houve boa integração da equipe com trocas de ideias através de pontuais.

Nesse contexto e com essas variáveis, percebemos o que Tucker (2020) menciona como “fluidez” no trabalho compartilhado e podemos validar suas observações do uso dos equipamentos ao longo da atividade.

Equipe C — BOX 4: Predominância do uso do quadro digital horizontal com uso intenso do celular ao final da atividade

Equipamentos escolhidos para realização das tarefas pela equipe C: predomínio do uso da mesa digital horizontal, nenhuma interação com o computador pessoal. Existe uma interação clara entre o grupo de chat em atividades similares. Também foi feito uso do celular para buscas pessoais e para o compartilhamento de dados em tabela digital vertical.

Primeiras observações: notamos que ao final da atividade (30 minutos) todos os participantes estavam utilizando seus telefones pessoais. Isso nos dá pistas de que a equipe concluiu a atividade com bastante antecedência.

No caso da equipe C – BOX 4, há predominância do uso da mesa digital horizontal (verde), mas um integrante do grupo dispendeu muito tempo lidando com questões pessoais que não tinham relação com o trabalho em andamento.

Mesmo assim, o quadro de registro indica que a equipe concluiu a tarefa muito antes do esperado e antes das outras equipes, pois todos os estudantes passaram a usar o celular pessoal (amarelo), interrompendo o trabalho.

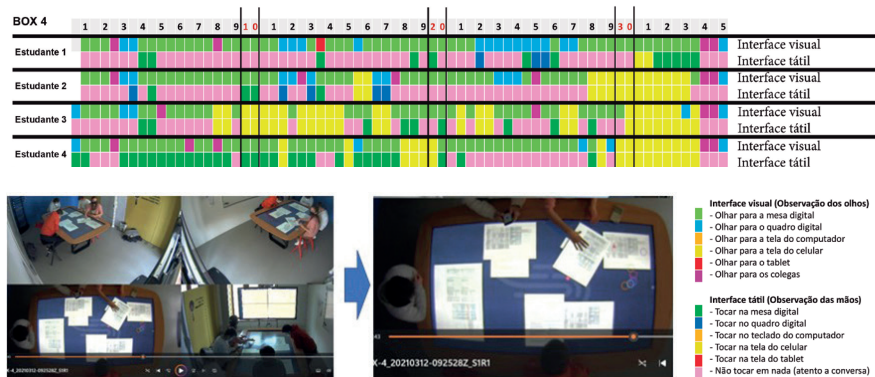


Figura 6: *Equipe C, BOX 4*. Fonte: Os autores, 2023.

Conclusões

Descobrimos que quando as atividades são realizadas em um computador pessoal, o usuário só compartilha seu trabalho com outros membros do grupo quando deseja, e não à medida que vai desenvolvendo a ideia, reduzindo assim a colaboração instantânea entre os participantes. Por outro lado, quando a tarefa é realizada no quadro digital vertical, presume-se que as informações serão transmitidas visualmente a todos os participantes instantaneamente à medida que o trabalho é realizado. Porém, isso caracteriza um líder de equipe, pois apenas uma pessoa interagirá diretamente com o conteúdo de forma tátil. Já na atividade realizada com uma mesa digital horizontal, todos os participantes têm acesso tátil ao conteúdo, que pode ser manipulado e modificado da mesma forma por todos, sem hierarquia.

Podemos, portanto, concluir que para um trabalho totalmente partilhado a mesa digital horizontal é mais eficiente; para trabalhos liderados por um líder de equipe, o quadro digital vertical é mais adequado; e para trabalhos onde há autores diferentes e a equipe tem mais tempo para preparar o projeto os

computadores pessoais podem ser muito eficazes. Observamos que a possibilidade de utilizar múltiplas plataformas físico-digitais pode ser muito produtiva, dando liberdade de trabalho às equipes que desenvolvem tarefas compartilhadas.

A partir desses primeiros resultados, pretende-se aprofundar a pesquisa considerando também a comunicação verbal (audição e fala). Assim, será possível medir a eficiência da tarefa e bem-estar de cada grupo durante a atividade, sempre levando em conta a variável da escolha pessoal dos equipamentos digitais para a realização do projeto.

Referências

CHANDLER, Daniel. **Semiotics: The Basics**. New York: Routledge, 2002.

FRASCARA, Jorge. Cognition, Emotion and Other inescapable Dimensions of Human Experience. **Visible Language**. Providence, Rhode Island, v. 33, n. 1, p. 74-89, 1999.

GREIMAS, Algirdas J. **Sémantique Structurale**. Paris: PUF, 2007. 1^{ère} éd.: 1986.

HEKKERT, Paul. **Design Aesthetics: Principles of Pleasure in Product Design**. Psychology Science, Delft, v. 48, p. 157-172, 2006.

HOFSTEDE, Geert. **Vivre dans un monde multiculturel: comprendre nos programmations mentales**. Paris: Éd. Organisations, 1994.

JORDAN, Patrick W. **Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors**. London: Taylor & Francis, 2000.

JORDAN, Patrick W. **Pleasure with products: Human factors for body, mind and soul**. London: Taylor & Francis, 1997.

KANT, Emmanuel. **Le Jeunement Esthétique**. (Textes Choisis par Florence Khodoss). Paris: PUF, 2006. 1^{ère} éd.: 1955.

KARLSSON, Mikael M. Cognition, Desire and Motivation: 'Humean' and 'Non-Humean' Considerations. **Sats — Nordic Journal of Philosophy**, Philosophia Press, v. 2, n. 2, p. 30-58, 2001.

KLINKENBERG, Jean-Marie. **Précis de sémiotique générale**. Paris: Seuil, 2006. p. 167-175. 1^{ère} éd.: 1996.

LE MOIGNE, Jean-Louis. **La Modélisation des systèmes complexes**. Paris: Dunod, 1999. 1^{ère} éd.: 1990.

LIU, Yili. **Engineering aesthetics and aesthetic ergonomics: theoretical foundation and a dual-process methodology**. London: Asean Academic Press, 2001. p. 1273-1292.

MORAES, Anamaria. **Diagnose Ergonômica**. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2004. p. 21-32.

MORAES, Anamaria. Mont'Alvão, C. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB Ed., 1998.

MORAES, Anamaria. Abordagem sistêmica do sistema homem-máquina. In: ENCONTRO CARIOCA DE ERGONOMIA — ABERGO-RJ, 1., 1992, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: ABERGO-RJ/UERJ, 1992. p. 192-194.

MORIN, Edgar. **La Méthode, Tome 1 — La Nature de la Nature**. Paris: Ed. Seuil, 2006. 1 ère éd.: 1977.

MOURTHÉ, Claudia. **Référentiel sur le goût esthétique et la diversité culturelle: par la prise en considération du rationnel et de l'émotionnel de l'individu**. Sous la direction de Dejean, Pierre-Henri. 2008. Thèse présentée pour l'obtention du grade de Docteur (Conception et Qualité des Produits et Processus) de l'UTC. Université de Technologie de Compiègne, Compiègne, 2008. p. 61-98.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials**. London: SAGE, 2001. p. 16-41.

TUCKER, Andrea. **Learning to Collaborate: The Influence of Physical Digital Workspaces on the Development of Collaborative Competencies**. Sous la direction de M. Cédric Fluckiger et co-encadré par M. Thierry Gidel. 2020. Thèse présentée pour l'obtention du grade de Docteur de l'Ecole Doctorale des Sciences de l'Homme et de la Société (SHS), Centre Interuniversitaire de Recherche en Education de Lille (CIREL - EA 4354), Lille, 2020. p. 5-32.

VINSONNEAU, Geneviève. **L'identité culturelle**. Paris: Armand Colin, 2002.

REFLEXÕES SOBRE O ESTUDO DO DESIGN(ER) POPULAR NA ATUALIDADE

Fernanda de Abreu Cardoso

Para introduzir o capítulo que se segue nesta publicação, este texto apresenta uma contextualização da proposta, os caminhos e os percursos do projeto de pesquisa “Design Vernacular: o Design como produção social”, buscando situar as questões elaboradas no âmbito de suas investigações e em relação ao campo do Design de forma mais ampla. Este projeto está inserido na linha de pesquisa Design e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRJ (PPGD) e é coordenada pela autora deste texto.

Como desdobramento das pesquisas realizadas no âmbito do mestrado e doutorado da autora, são investigadas e exploradas as produções do Design vernacular e tudo que as permeia através da formalização do projeto de pesquisa em 2018 sobre esta temática. Com a participação de discentes de graduação e de pós-graduação, novas propostas e desdobramentos sobre a temática foram sendo incorporadas ao escopo inicial do projeto. Além de um aumento de nosso acervo imagético, com o objetivo de divulgar essas produções estamos trabalhando em um perfil do *Instagram*, denominado Vernaculário¹, onde essas imagens estão disponíveis para o público externo. Vêm sendo desenvolvidos, no âmbito desta pesquisa, trabalhos de conclusão de curso (TCCs), dissertações de mestrado, apresentações em congressos nacionais e internacionais (com publicações de artigos), jornadas de iniciação científica e publicações em periódicos. Diversos temas vêm sendo contemplados pelos integrantes do grupo, tais como: o valor de nostalgia atribuído a embalagens de produtos populares e de produtos religiosos e místicos, os registros específicos de bairros e regiões da cidade (incluindo um levantamento da produção vernacular na Ilha do Fundão), a vinculação entre o vernacular e o samba, assim como o uso das tecnologias digitais, as quais estabelecem novas relações de trabalho neste campo. O projeto conta a participação de alunos de TCC e alunos de iniciação científica graduandos do curso de Comunicação Visual Design desta instituição, para os quais contamos com 1 bolsa

1. @vernaculário.ufrj

PIBIC e 2 bolsas PIBIAC, além de estudantes do mestrado e egressos deste PPGD.

Inicialmente, cabe realizar uma contextualização sobre a abordagem que empregamos para examinar nosso objeto de estudo, o Design vernacular ou popular. Partimos da noção que caracteriza qualquer atividade realizada por seres humanos, incluindo o Design, tanto o Design formal ou institucionalizado quanto o popular, como práticas sociais. Ou seja, abordamos essas práticas considerando que não seria possível examiná-las sem levar em conta o espaço social onde ocorrem, que determina como se estruturam. Com isso, o objeto de estudo é abordado como uma produção inserida em um contexto social específico, considerando aspectos externos a sua realização e resultados para determinação de seu valor e legitimação. Assim, nosso foco não recai apenas sobre a produção em si, mas também no que está direta e indiretamente relacionado a ela, o que estrutura o campo do Design vernacular através da identificação dos limites, estratégias e características do grupo identificado como “popular” na área do Design.

Conforme enunciado em estudos anteriores (Cardoso, 2003; 2010), considera-se que realidades sociais distintas têm reflexos na produção, no consumo e na legitimação de bens, sejam eles materiais ou simbólicos, bem como na atribuição de valor a esses bens e essas práticas. Portanto, acredita-se que as hierarquias e classificações inscritas em objetos, linguagens e padrões de gosto, assim como os julgamentos e avaliações impostos pelas instituições designadas para esses propósitos, expressam as diferentes condições sociais de existência. Este é um ponto crucial em nossas análises, pois o objeto destes estudos é frequentemente subjugado pelo olhar hegemônico, sendo muitas vezes visto como uma produção “menor” enquanto objeto ou peça de design, ou nem mesmo sendo considerado como tal. Por isso, ressaltamos que partimos do princípio de que o valor estético ou simbólico de uma peça de design, por exemplo, não seria determinado por qualidades objetivas ou formais do próprio objeto,

mas sim com base na estrutura social que permeia sua criação, seu uso e sua avaliação, ou seja, a partir do uso social que se faz dela e não pelo objeto em si.

Portanto, de forma ampla, consideramos que coexistem em um mesmo espaço social dois grandes grupos: o Design vernacular ou popular e o Design institucionalizado ou “oficial”. O Design institucionalizado ou formal representa um campo de produção estruturado, onde se produz o Design “oficial”, reproduzido nos meios universitários e nos escritórios de Design e que está relacionado à produção da cultura hegemônica e às camadas de maior poder econômico. Ou seja, o que é legitimado socialmente como “Design”. Já o Design vernacular, que se define por exclusão do campo “oficial”, seria um campo informal que representa a produção de indivíduos pertencentes às classes populares, representantes de classes economicamente desfavorecidas. Deste modo, entende-se que a formação desses campos seria reflexo das diferentes formas de organização material e das necessidades de diferentes grupos sociais, e que cada um deles teria seu próprio sistema simbólico. Cabe destacar que esses campos coexistem como espaços sociais e em alguns momentos suas fronteiras e limites podem não ser tão claros; mas, por ora, podemos dizer que são distintos.

O processo de formação do campo do Design institucionalizado pode, por analogia, ser comparado ao processo de formação de um campo intelectual artístico autônomo, conforme elaborado por Pierre Bourdieu (2015), em relação ao campo da Arte. Trata-se de um campo cujas relações de circularidade entre as instâncias de produção, reprodução e consagração sustentam sua atividade e determinam critérios simbólicos de legitimação, além de refletir o *habitus* de um determinado grupo social. Em torno de um campo, e a partir do mesmo, forma-se, então, uma estrutura composta por instituições sociais responsáveis pela manutenção desse sistema, que se torna, gradualmente, mais ou menos independente de outras instâncias externas a ele. Pela nossa perspectiva, essa estrutura pode ser associada também ao

campo de atuação do Design vernacular, sendo este um campo de produção com características informais (Cardoso, 2010).

Para estabelecer as bases desta abordagem, foi determinante empregar os conceitos elaborados por esse autor do campo da Sociologia para estabelecer esta analogia, pois, pela visão hegemônica reproduzida pelo campo do Design, o Design vernacular não seria nem mesmo considerado Design. A partir desta analogia, com as reflexões apresentadas pelo autor sobre a constituição de um campo de produção de bens simbólicos, foi possível situar esta produção como tal. Destaca-se ainda que as reflexões e trocas ao longo dos anos, possibilitadas pela participação da autora como pesquisadora do grupo de estudos Grudar, coordenado pelo prof. Alberto Cipiniuk, também foram fundamentais para estabelecer a linha de entendimento do Design como prática social que empregamos.

O projeto de pesquisa em si representa a continuidade das investigações iniciadas com a dissertação de mestrado *Design Gráfico Vernacular: a arte dos letristas* (2003) e aprofundadas com o desenvolvimento da tese de doutorado *O universo simbólico do design gráfico vernacular* (2010). A dissertação teve caráter exploratório e inédito e, como resultado, apresentou um panorama do campo de produção do Design gráfico vernacular por meio de uma de suas inúmeras manifestações: os letreiros pintados à mão. Foi realizado um estudo sobre um conjunto de letreiros que englobou pesquisa teórica, entrevistas com letristas, observações e análise gráfica desses objetos, considerando o contexto social em que surge esse tipo de produção, o que a define e sua utilização. A partir da observação e análise desses letreiros confeccionados artesanalmente por profissionais especializados, foi identificada uma linguagem própria desse tipo de produção. Também foi elaborado um perfil desses letristas, assim como observados seus métodos de criação e produção.

Cabe ressaltar que, neste estudo inicial, o campo do Design formal era também descrito como campo “erudito” ou “culto”, influência das caracterizações propostas por Bourdieu sobre os

campos de produção autônomos de bens simbólicos e das próprias noções hegemônicas reproduzidas na área acadêmica do Design. Atualmente evitamos empregar esses termos por um entendimento de que não são adjetivos adequados para caracterizar o campo ou sua produção. Com o avanço de nossas reflexões, preferimos usar “institucionalizado”, “formal” ou “hegemônico” para distingui-lo do Design “popular”, “vernacular” ou “informal”.

Na tese, além da produção artesanal foram incluídos como objetos de estudo peças gráficas populares impressas tais como: filipetas, letreiros e cartões de visita de pequenos negócios e serviços distribuídos nas ruas, assim como embalagens de diversos tipos de produtos. Tal opção contempla a produção de grupos distintos que integram o campo vernacular, tanto em termos de resultados formais quanto em relação a seus produtores. O objetivo da tese foi fazer uma avaliação da construção do universo simbólico da produção popular e nela foi apresentado um modelo de relações e as condições que estruturam o universo simbólico do Design gráfico vernacular, investigadas as principais diferenças entre os modos de representação do grupo popular e da norma culta e identificadas as principais características de sua linguagem. Também foram examinadas as relações de circularidade entre os campos formal e o popular, os processos de legitimação e ressignificação do Design vernacular e as disputas de poder entre os campos.

Após 20 anos do início destas investigações, o campo do Design vernacular, seu entorno, assim como sua produção se transformaram bastante. Nos anos de 2001 a 2003 nosso recorte de pesquisa recaiu sobre o Design popular, em que eram empregadas técnicas de produção artesanal realizadas pelos letristas profissionais, os quais, mesmo sendo informais, eram capacitados para tal trabalho. Apesar de a pesquisa abordar a produção artesanal, já tínhamos clareza que as diferenças entre a produção vernacular e a oficial não se davam unicamente pelos aspectos formais das peças produzidas, nem mesmo pelos recursos ou técnicas utilizadas em sua produção, mas sim pela sua inserção social. Assim, entre 2005 e 2010, as produções de material gráfico

popular impresso se tornaram objetos de nossa investigação, reforçando este entendimento e ampliando as discussões sobre o Design enquanto uma prática social.

Com a atuação no PPGD, na orientação da dissertação *Reflexões sobre a longevidade do design visual de embalagens: o valor simbólico da nostalgia*, de Airton Costa dos Santos (2019), foi possível aprofundar questões relativas ao emprego da visualidade do Design vernacular enquanto referência estética, tanto pelo campo oficial do Design quanto pelo campo popular, com a intenção de se explorar o valor simbólico da nostalgia.

As reflexões mais recentes sobre o Design vernacular em nossa pesquisa recaem sobre uma forma de trabalho profundamente marcada pela realidade social determinada pelo modo de produção capitalista na contemporaneidade, assim como pelas evoluções tecnológicas. A dissertação *Designers populares digitais: estudo dos trabalhadores informais no Campo do Design Digital Precarizado*, do aluno do PPGD Luciano Skorianez dos Santos (2023), tratou de um grupo de trabalhadores excluídos do campo formal do Design, atuantes na área de criação de material gráfico e que vendem sua força de trabalho por meio de plataformas digitais.

Com a crescente popularização e facilidade de acesso às tecnologias digitais de criação e produção de material gráfico, esta área de atuação se mostrou uma oportunidade de trabalho para indivíduos sem treinamento formal na área do Design. Somada à realidade da crescente precarização do trabalho, não apenas na esfera da porção marginalizada do campo, mas também dos trabalhadores do campo oficial, este trabalho apresentou uma reflexão sobre essas condições. O texto seguinte trata justamente da delimitação, contextualização e atuação desse grupo, caracterizando uma porção específica do campo popular do Design, considerando-o uma prática ou atividade social e levando em consideração as novas dinâmicas e relações sociais por meio das redes digitais.

Referências

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 8ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **Distinction: a social critique of the judgment of taste**. Cambridge: Harvard University Press, 2002.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. **Design Vernacular: o design como produção social**. In: Arquivos 30. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2020. p. 52-59. Disponível em: <https://eba.ufrj.br/arquivos/>. Acesso em: 23 ago. 2024.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. **O universo simbólico do design gráfico vernacular**. 2010. 193 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. **Design gráfico vernacular: a arte dos letristas**. 2003. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

SANTOS, Luciano Skorianez de Aquino. **Designers populares digitais: estudo dos trabalhadores informais no Campo do Design Digital Precarizado**. 2023. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

SANTOS, Airton Costa dos. **Reflexões sobre a longevidade do design visual de embalagens: o valor simbólico da nostalgia**. 2019. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

"DESIGNERS POPULARES DIGITAIS",

**um panorama sobre os
agentes e seu campo
de atuação**

Fernanda de Abreu Cardoso

Luciano Skorianez de Aquino Santos

Este texto foi desenvolvido a partir das reflexões de uma pesquisa de mestrado em Design que investiga a atuação de um grupo específico de trabalhadores informais subordinados às plataformas em circunstâncias contemporâneas de precarização do trabalho, em um campo que denominamos *Campo do Design Digital Precarizado*. A esse grupo damos o nome de “designers populares digitais”, produtores que pertencem e circulam em uma parcela específica da sociedade, de menor poder econômico, sem a legitimação formal por parte das instâncias hegemônicas do campo do Design e que se diferenciam de outros tipos de produtores populares na área do Design popular, como os cartazistas e os letristas, pela utilização de ferramentas e tecnologias digitais, incluindo o uso da internet, para a realização de seu trabalho.

Para deixar claro nosso ponto de vista sobre o campo do Design, empregamos aqui a proposição elaborada por Cardoso (2003, 2010), que estabelece uma analogia da teoria de Pierre Bourdieu (2007) sobre os campos autônomos de produção de bens simbólicos com o campo do Design, em que a cultura erudita, relacionada às classes sociais mais altas, seria a dominante, logo, a oficial e legitimada, enquanto a cultura popular, relacionada às classes mais baixas, seria a dominada, não oficial e não acadêmica. Assim, denominamos “campo oficial” o espaço social hegemônico do Design e “campo popular” o espaço social onde ocorrem as produções que não são legitimadas pelo campo hegemônico, mas que possui suas próprias formas de legitimação.

Os “designers populares digitais” fazem parte do campo do Design vernacular ou popular e compartilham da falta de acúmulo de capitais cultural, econômico e social de seus agentes. Produzem material visual a partir do conhecimento técnico de ferramentas gráficas, possuem acesso à internet e são mediados por outros agentes do campo através de plataformas digitais.

Abordamos aqui o Design como uma prática ou atividade social, levando em consideração as novas dinâmicas e relações sociais estabelecidas por meio das redes digitais. Neste trabalho observamos e analisamos a prática destes produtores populares de

design considerando que a atividade é influenciada pelas condições sociais e econômicas vigentes.

A forma de trabalho desse grupo ocorre principalmente através da venda de seus serviços ou trabalho criativo por meio de plataformas digitais, especialmente o *Facebook*¹, que compõe o recorte desta pesquisa. Ao longo da pesquisa, examinamos a dinâmica dos trabalhadores informais do design digital inseridos nos novos processos de trabalho plataformizado, no contexto do capitalismo flexível contemporâneo.

Segundo Rafael Grohmann,

[...] a plataformização é um processo em que as pessoas passam a depender de plataformas digitais para poderem sobreviver com atividades de trabalho. [...] tem desde a área de entrega e de transporte [...] até outros trabalhadores que alimentam sistemas de inteligência artificial, fazendas de cliques, de alguma maneira influenciadores e criadores de conteúdo também dependem de plataformas e uma série de outras atividades de trabalho inclusive pintores e designers que passam a depender dessas plataformas para poder sobreviver (Guia Prático, 2022).

A plataformização é uma nova forma de gestão das relações de trabalho que, segundo Grohmann, resulta em perdas de direitos trabalhistas. Ela passa para os trabalhadores os riscos e custos da operação, sendo considerada como uma tendência para o futuro do trabalho (Abílio; Amorim; Grohmann, 2021). Essas plataformas digitais materializam (ou virtualizam) décadas de transformações sociais, precarizações e flexibilizações das relações de trabalho, para que o neoliberalismo possa encontrar novas formas de sobrevivência. Uma multidão de trabalhadores just-in-time, ou seja, trabalhadores que são contratados sob demanda,

1. O *Facebook* é uma rede social que permite a interação virtual entre diversos indivíduos, por meio do compartilhamento de mensagens, links, vídeos e fotografias, além da criação de grupos virtuais de interesses específicos. Disponível em: <https://www.facebook.com/>. Acesso em: 21 jan. 2022.

passam a ser controlados e, conseqüentemente, a depender de empresas que gerenciam as plataformas digitais para a sua sobrevivência.

Os perfis profissionais desses trabalhadores se constroem a partir das relações sociais no ambiente digital e das condições de trabalho cada vez mais individualizadas, precarizadas e flexibilizadas pelo modo de produção capitalista, assim como se estabelece uma nova racionalidade neoliberal no trabalho plataformizado. Afinal, ao mesmo tempo em que as tecnologias digitais e a internet estão cada vez mais acessíveis para as camadas populares, o contexto neoliberal em que vivemos promove um distanciamento nas relações de trabalho e na percepção de pertencimento à classe trabalhadora, gerando uma mentalidade empreendedora que dissimula as condições de subordinação em relação às plataformas.

Cabe lembrar que a estrutura de funcionamento do campo popular digital segue regras próprias e seu estudo nos leva à reflexão sobre outras formas de atuação no campo do Design bem diferentes da realidade que aprendemos nas universidades e escritórios, que reproduzem as formas consideradas legítimas pelo campo hegemônico. Apesar da produção do Design popular através dos meios digitais ser uma realidade cada vez mais corriqueira no mundo contemporâneo, as condições de existência e de trabalho deste grupo ainda são pouco estudadas pelo campo formal.

Descrição do método

Além de nossa reflexão teórica, também foi realizada uma pesquisa de campo no ambiente virtual. Os dados em que nos baseamos ao longo do texto foram obtidos a partir de observações, respostas a um questionário e entrevistas feitas no decorrer da pesquisa, que serviram como suporte para analisar e entender de forma mais aprofundada o complexo social que envolve as instâncias de produção e os agentes desta parcela específica de produtores de material gráfico.

Entre os anos de 2020 e 2022, por meio de uma observação não-participante, conseguimos identificar e analisar grupos sociais (relativamente) homogêneos de indivíduos caracterizados por conjuntos de propriedades estatisticamente e sociologicamente associadas entre si em diferentes graus. Ou seja, um grupo de produtores que denominamos “designers populares digitais”, que muitas vezes são classificados pelos agentes do campo formal como “usuários de ferramentas gráficas” ou “micreiros”², denominações que evitamos neste texto.

Inicialmente o foco da pesquisa seria apenas os produtores de marcas ou identidades visuais, a fim de entender as relações entre o trabalho intelectual e de “execução”, ou manual, no processo de desenvolvimento de uma marca neste espaço social. No entanto, a dinâmica dos trabalhadores dentro do campo popular se mostrou altamente flexível e precarizada e, logo nas observações iniciais, concluímos que o principal serviço prestado é o de produção de imagens para redes sociais. Destarte, excluímos de nossa pesquisa os profissionais que se intitulam *web designers*, designers de interface, designers *front-end* etc., pois mesmo atuando dentro do “guarda-chuva” da atividade do Design, muitas vezes o fazem de forma híbrida, acumulando funções de codificação e gerenciamento de conteúdo em plataformas, áreas muito mais próximas à Informática.

Em uma primeira etapa da pesquisa, foram observados e documentados os posts e comentários dos produtores relativos à sua produção visual e dos possíveis agentes de recepção, analisando as formas de divulgação e as disputas de poder que ocorrem dentro dos grupos on-line de redes sociais digitais, como o *Facebook* e o *Instagram*³. Para delimitar um recorte, foram selecionados

2. Gíria usada para denominar quem utiliza com habilidade o chamado “microcomputador” para criação, mesmo sem treinamento formal para tal.

3. O *Instagram* é uma rede social que permite a interação virtual entre diversos indivíduos por meio do compartilhamento de fotos e vídeos. Disponível em: <https://www.instagram.com/>. Acesso em: 21 jan. 2022.

quatro grupos virtuais⁴ do *Facebook* que reúnem milhares de produtores na área do Design, desde iniciantes até designers consolidados no mercado. Estes grupos foram: 1) *Designer Gráfico*⁵ (com mais de 98,5 mil membros); 2) *Design Gráfico (Jobs)*⁶ (com mais de 67 mil membros); 3) *Grupo Designer*⁷ (com mais de 76 mil membros) e 4) *Designer Gráfico Freelancer e Home Office #DGFH*⁸ (com mais de 129 mil membros). Essas observações foram fundamentais para o entendimento das formas de trabalho neste campo, sendo possível perceber a busca constante pelo aumento da produtividade, a exaltação do “espírito empreendedor” e a utilização de diversas técnicas e adaptações para prestar serviços de design por demanda no menor tempo possível.

Também foi realizada uma investigação no perfil dos usuários destes grupos para verificar os que tinham algum tipo de treinamento formal na área de Design. Em nosso recorte, excluímos os produtores com título acadêmico, fossem eles técnicos ou com graduação universitária, pois são títulos que legitimam o produtor do campo oficial e, por isso, acabam por seguir as regras do campo hegemônico.

Para os integrantes desses grupos que não tinham preenchido em seus perfis o item “trabalho e educação”, foi enviada uma mensagem privada por meio do aplicativo *Messenger*⁹ perguntando se ele teria ou não formação superior ou técnica na

4. Os grupos são ambientes virtuais dentro da rede social Facebook, formados por pessoas que se reúnem em torno de uma causa, ideia ou tema. Nos grupos é possível compartilhar documentos, imagens e vídeos, além de promover e estimular interações e discussões entre os participantes. Disponível em: <https://www.facebook.com/business/news/como-e-por-que-criar-um-grupo-da-sua-marca-no-facebook>. Acesso em: 7 abr. 2021.

5. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/1022557834485410>. Acesso em: 21 jan. 2022.

6. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/designergraficojobs>. Acesso em: 21 jan. 2022.

7. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/designer.grafico>. Acesso em: 21 jan. 2022.

8. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/dgfho>. Acesso em: 21 jan. 2022.

9. O *Facebook Messenger* é uma plataforma de comunicação em forma de *chat* usada pelos usuários.

área e se gostaria de participar de uma pesquisa acadêmica de mestrado. Foram enviadas 218 mensagens e, em princípio, houve uma grande aceitação para colaboração com a pesquisa, tendo muitos usuários agradecido pela oportunidade de participar. Esse dado por si só já remete a uma possível busca pela aproximação desses designers com o campo oficial ou uma busca por legitimação, uma vez que no contato inicial ficou claro que se tratava de uma pesquisa de mestrado sobre esse tipo de trabalho.

A partir daí, foi identificado um grupo de designers populares digitais (os respondentes sem formação na área) que poderia participar da segunda etapa da pesquisa, em que responderiam a um formulário de pesquisa qualitativa on-line, desenvolvido através da ferramenta *Google Forms*. O objetivo principal deste questionário era identificar o perfil sociocultural dos agentes, com perguntas sobre processos de produção, regime de trabalho, capacitação profissional ou forma de treinamento e tempo de atuação no mercado de trabalho. No entanto, houve uma grande diferença de aceitação entre responder uma pergunta rápida pelo *Messenger* e preencher um questionário on-line. Muitos usuários ficaram resistentes ao direcionamento para o formulário, tendo alguns alegado que esta seria uma pesquisa de oferta de cursos ou de mentorias. Assim, deste universo inicial, apenas 30 integrantes preencheram o formulário.

Deste conjunto foram entrevistadas três pessoas, com o objetivo de conhecer melhor os métodos e as relações sociais que direcionam a sua produção e, na medida do possível, entender suas trajetórias profissionais dentro do campo. Também foram entrevistados dois administradores desses grupos virtuais, o que possibilitou outro ponto de vista sobre os membros dos grupos virtuais.

Os resultados dos dados coletados por meio dos questionários, entrevistas e observações foram interpretados levando em consideração a análise de seus métodos de criação e produção, inseridos nas condições de existência do grupo social estudado.

Considerações iniciais sobre o campo do Design

As diversas instâncias de um campo de produção de bens simbólicos, como o do Design, estruturam-se ao mesmo tempo em que estruturam normas para o seu próprio funcionamento, estabelecendo nomenclaturas e gerando possíveis frações do campo. Em nossas análises, observamos que os nomes dados às práticas, atividades ou agentes revelam os espaços ocupados no campo do Design. Os “designers populares digitais”, termo cunhado nesta pesquisa, caracterizam uma categoria de produtores específica, inserida em um contexto neoliberal em que o trabalho acontece por meio de plataformas digitais. Como já mencionado, os designers populares digitais atuam de modo informal, precarizado e subordinado às plataformas digitais. Com isso, são percebidos pelas instâncias do campo formal de maneira distinta de seus integrantes formados pelas instâncias de reprodução de saber do campo.

Cabe mencionar que, para os autores deste texto, é claro que estamos reproduzindo uma delimitação estabelecida pelo campo formal, ao denominar esses agentes deste modo, afinal, estamos elaborando nossas reflexões a partir do espaço que ocupamos nesse campo como acadêmicos. Não pretendemos emitir nenhum juízo de valor em relação à qualidade do trabalho ou à capacidade criativa desses profissionais, mas ao nomearmos esse grupo desta forma buscamos enfatizar o tipo de atividade profissional exercida (Design); o posicionamento como grupo não hegemônico dentro do campo do Design, considerando o acúmulo de capitais econômicos, sociais e culturais (popular); e os recursos para realização do trabalho (digital). É importante reforçar que, nos grupos da rede social examinada, nenhum integrante faz referência à sua prática como “popular” ou a seu trabalho como “plataformizado”.

Apesar do nosso recorte não contemplar os *web designers*, para ampliar a discussão cabe traçar um paralelo entre esses profissionais e o nosso objeto de pesquisa. Cardoso exemplifica essa atividade como uma fração do campo oficial que seria

desvalorizada em relação ao trabalho de designers que realizam projetos gráficos para a área de cultura, por exemplo: “[...] isso porque a atividade de *web designer* pode ser exercida por quem não tem formação específica” (Cardoso, 2010, p. 25). A citação descreve a diferenciação de um determinado grupo social pela falta de capital cultural institucionalizado específico que o título acadêmico proporciona, levando assim a uma desvalorização de sua produção em relação aos agentes do campo legitimado como dominante, que atuariam com projetos visuais em uma área mais “nobre”, como a área da cultura.

Julgamos que devemos observar um pouco mais a complexidade da área de atuação do *web designer*, os aspectos objetivos e simbólicos em relação a sua prática profissional e como ele é entendido pelas instâncias que legitimam e consagram sua prática. Vale destacar que esta atividade é relativamente nova e tangencia outras áreas do conhecimento em que atuam produtores como os da área da Informática. Apesar de a área do Design, de certa forma, reivindicar o *web design* como sendo de seu domínio — visto que diversos cursos formais de graduação incluem o tema em sua grade curricular com disciplinas de projetos em mídia digital ou interfaces visuais —, a atividade é exercida por produtores de diversas áreas, com ou sem formação, como produtores populares digitais.

É interessante notar que as atividades produtivas no Brasil modificam o seu valor de mercado, sendo mais ou menos valorizadas a partir da divisão do trabalho e do seu reconhecimento como legítimas, dentro das condições econômicas e sociais de um campo que atende um mercado específico. Notamos, por exemplo, que esse mesmo mercado de trabalho desvaloriza um profissional *web designer*, mesmo ele representando dois profissionais distintos (designer de interfaces ou UI designer e desenvolvedor *front-end*)¹⁰,

10. Aqui, apontamos que o web designer não seria apenas o responsável por criar o layout, e sim por colocar o site no ar, além de desenvolver o código client-side, como HTML, CSS e Javascript, ou até mesmo utilizar gerenciadores de conteúdos como Wordpress, Magento, entre outros.

o que reflete certa confusão nas nomenclaturas das atividades e profissões. De acordo com o *site* [vagas.com](https://www.vagas.com.br/cargo/), enquanto um *web designer* ganha em média R\$2.404, o UI designer recebe R\$3.888 e o desenvolvedor *front-end* R\$3.036¹¹.

Assim, mesmo que nenhuma dessas atividades esteja atrelada a uma formação superior específica, elas são reconhecidas e listadas em vagas de empregos, deixando frágil a relação da exigência de um título universitário específico de Design gráfico. Devemos entender essas relações de valor não apenas pela análise do objeto de sua produção, ou pela atividade mencionada, muito menos pelo agente por si só, mas a partir do contexto social onde ele está inserido. Destarte, a própria inserção em um campo de produção de bens simbólicos e seu posicionamento dentro do espaço social não se dará por sua atividade apenas, mas sim pela distinção gerada pelo acúmulo de capitais nas disputas estabelecidas no campo. Ou seja, um *web designer* poderá ser reconhecido pelas instâncias de recepção, tanto do campo popular, quanto do oficial, como um “fazedor de *sites*” e o entendimento social dessa atividade não será totalmente reconhecido pelo campo oficial. Já o UI designer e o desenvolvedor *front-end* dificilmente seriam contratados pelas instâncias de recepção do campo popular, pois esses agentes teriam dificuldade de entender e reconhecer sua área de atuação. Os clientes provavelmente não se convenceriam da necessidade de pagar por dois profissionais para fazer um *site*, se um “fazedor de *sites*” o faria por um valor mais barato.

Assim, mesmo que um produtor popular ou oficial busque atuar como *web designer*, UI designer ou desenvolvedor *front-end* e tenha feito cursos rápidos, técnicos ou até mesmo superior na área de Design ou Informática, este pode não ser reconhecido pelo campo formal, pois suas produções e até sua formação deverão ser legitimados de alguma forma por outras instâncias desse campo. Conforme aponta Cardoso (2010, p. 27): “[...] até mesmo pessoas

11. VAGAS. **Conheça os cargos para te ajudar na escolha da profissão e da carreira.** [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.vagas.com.br/cargo/>. Acesso em: 12 set. 2021.

com diploma de instituição universitária podem ser desvalorizadas devido à falta de capital social”. Dessa forma, o acúmulo de capital cultural deve vir acompanhado de um capital social ou simbólico, a fim de que esses produtores possam ser inseridos profissionalmente no campo hegemônico. Mesmo na falta de capital cultural, os produtores poderão atuar no campo hegemônico se tiverem capital social suficiente que favoreça seu posicionamento no campo.

Além disso, é notório que o uso simbólico da palavra “designer” legitima uma atividade profissional e as instituições formais tentaram restringir os termos “design” e “designer” aos membros do campo formal. Em 2011, foi apresentado na Câmara dos Deputados o projeto de lei 1391/2011, sobre a regulamentação do exercício profissional dos designers¹². O projeto restringiria o registro profissional como designer a pessoas com curso superior em áreas como Comunicação Visual, Desenho Industrial, Programação Visual, Projeto de Produto, Design Gráfico, Design Industrial, Design de Moda e Design de Produtos, ou pessoas que comprovassem o exercício profissional de mais de três anos de atuação no setor.

No capítulo 2, art. 5º e 6º desse projeto de lei relativo ao uso do título profissional, a denominação “designer” e a expressão “design” estariam restritas aos detentores do registro regularizado. Contudo, no capítulo 3, referente ao exercício ilegal da profissão, existe um parágrafo único que afirma o seguinte: “Não se considera exercício ilegal da profissão a atividade de projeto de design por outra categoria de profissionais, desde que mantenham sua denominação profissional original”. Ou seja, o projeto permite que qualquer um exerça o ofício e apenas estabelece uma distinção entre quem pode e quem não pode usar os termos “design” ou “designer”. Segundo o site do Senado Federal¹³, a presidente Dilma Rousseff vetou o projeto, mesmo este tendo sido aprovado pelo

12. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/502823>. Acesso em: 30 dez. 2022.

13. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2015/10/28/vetada-regulamentacao-da-profissao-de-designer>. Acesso em: 30 dez. 2022.

Congresso Nacional, com a justificativa de que a imposição de restrições ao livre exercício de qualquer profissão só pode ocorrer quando houver a possibilidade de dano à sociedade. Além disso, lembramos que a atividade do designer tangencia diversas outras áreas sem regulamentações formais, favorecendo entrantes produtores populares e de outras áreas de atuação.

Ainda assim, o termo “designer” segue valorizando as profissões e ofícios que o utilizam, tais como: “*cake design*”, “designer de sobancelha”, “design instrucional”, entre outros. No site Vagas.com¹⁴, popular site de oferta de empregos no Brasil, existem diversas vagas de empregos que usam termos relacionados à profissão de designer: designer de embalagens, designer de estampas, designer de interfaces, designer de interiores, designer de joias, designer de moda, designer de produto, designer de sobancelhas, designer digital, designer educacional, designer gráfico, web designer, designer instrucional, designer visual, UI designer, UX designer, UX/UI designer, *product designer*, *motion designer*. Também observamos que a atividade do designer é “associada” a outras atividades, indicando um acúmulo de cargos ou funções, tais como: marketing e designer (sic), arquiteta designer, designer gráfico e arte finalista, designer gráfico e atendimento, designer gráfico e diagramador, designer gráfico e fotógrafo, designer gráfico e ilustrador, designer gráfico e web designer e designer e *social media*.

Percebemos uma contradição nessa enorme gama de nomenclaturas: ao mesmo tempo em que, em alguns casos, definem atividades cada vez mais específicas, em outros, unificam competências de diversas áreas do conhecimento. Em alguns casos, existe uma valorização na média salarial quando o termo “designer” aparece. Ao compararmos a média salarial de um profissional “decorador”¹⁵, que tem o valor médio de R\$ 1.816, ao profissional “designer de interiores”, que tem o valor médio

14. Disponível em: <https://www.vagas.com.br/cargo>. Acesso em: 1 nov. 2022.

15. Disponível em: <https://www.vagas.com.br/cargo/decorador>. Acesso em: 1 nov. 2022.

salarial de R\$ 2.540, percebemos uma valorização da atividade com o termo “design”, e isso se explica pela legitimação das instâncias de consagração. Logo, mesmo que sejam profissionais que atuem na mesma área e com os mesmos conhecimentos, o título da atividade profissional acaba por influenciar na sua remuneração média.

Deste modo, entendemos que o uso do termo “designer” pelas camadas populares pode ser considerado uma estratégia de posicionamento como profissional reconhecido e de valorização do seu trabalho na área visual. Na pesquisa de campo, observamos que esta estratégia é identificada e empregada por membros do campo oficial que produzem cursos e mentorias em Design oferecidas aos integrantes dos grupos do *Facebook* examinados.

Notamos ainda que o campo popular digital ressignifica a linguagem do campo institucionalizado à sua maneira, criando uma linguagem própria usada entre os agentes, que facilita a comunicação e o entendimento sobre os tipos de serviços prestados. O termo “submarca”, por exemplo, surge como uma variação da marca principal, como uma assinatura diferente, geralmente para utilização em espaços de perfil em redes sociais. Em nossa observação não-participante, vimos que nos grupos virtuais diversos trabalhadores se autodenominam “*mobile designer*” ou “*designer mobile*”, para indicar que trabalham exclusivamente com o celular como ferramenta, produzindo posts de redes sociais e marcas. No campo oficial, como observamos em sites de emprego, essa nomenclatura é utilizada para indicar um designer especializado em produção de interfaces para aplicativos *mobile*.

Os designers populares digitais realizam criações de diversos tipos, mas podemos destacar a atividade de “*designer social media*” ou “designer para mídias sociais” como a mais exercida pelos trabalhadores desse campo. Os produtores iniciantes aprendem ferramentas digitais específicas e atuam na elaboração de posts publicitários, convites e animações para clientes nas redes sociais, chamando essas criações gráficas de “arte” ou “criativo”,

termos utilizados pela maioria dos agentes. Ao utilizar a palavra “designer”, o produtor popular busca construir uma identidade profissional para ser reconhecido pelos outros agentes do campo e assim valorizar seus projetos gráficos.

As dinâmicas do Campo do Design Digital Precarizado

É de conhecimento geral que, para fazer parte do campo oficial, é tacitamente requerido que os produtores sejam formados por uma instituição de treinamento formal na área. No entanto, para a realidade contemporânea brasileira, mesmo sendo o ingresso no ensino superior facilitado por meio de programas de cotas nas universidades públicas ou de programas sociais do governo como o FIES¹⁶, muitos produtores populares, inclusive os digitais, encontram dificuldades econômicas e de disponibilidade de tempo para investirem em uma graduação formal. A distinção social provocada pela obtenção do diploma é perceptível em nossa sociedade na medida em que encontramos processos burocráticos em que sua apresentação é determinante para obtenção de acesso a concursos e empregos. Os que conseguem um diploma a duras custas mergulham no campo oficial como um subgrupo de “pretendentes a dominantes”, ou “dominantes dominados”¹⁷. Assim, são iniciados de forma mais rígida às regras do jogo do campo, reproduzindo e assumindo as normas e os “gostos” dos dominantes, deixando para os produtores populares, estes sim, totalmente marginalizados, a subversão das regras.

16. O Fundo de Financiamento Estudantil (FIES) é um programa do Ministério da Educação (MEC), instituído pela Lei nº 10.260, de 12 de julho de 2001, que tem como objetivo conceder financiamento a estudantes em cursos superiores não gratuitos, com avaliação positiva no Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (Sinaes).

17. O termo “dominantes dominados” é usado por Bourdieu (2006, p. 118) para exemplificar os jovens burgueses que possuem o desejo da mudança de hierarquia social, mas, como não possuem capital econômico suficiente, buscam outras formas menos custosas de uma vida luxuosa.

Outra diferença entre os campos formal e informal está nas instâncias de reprodução do saber. No caso do campo popular, os agentes de reprodução da técnica seriam os próprios profissionais (Cardoso, 2003, p. 42). No universo dos designers populares digitais, as instâncias de reprodução se materializam por meio da internet, com vídeos e tutoriais feitos por profissionais oficiais e populares digitais, mas com foco na técnica e nos programas gráficos (Figura 1).



Figura 1: Imagem de post através do qual o produtor popular digital busca entrar no campo. Fonte: Facebook, 2021.

Em relação às instâncias de recepção, pudemos observar que o mercado consumidor do produtor popular tende a ser o mercado popular, ou seja, com um poder econômico menor, ao contrário do mercado dos produtores do campo oficial, que tendem a produzir para um grupo social com maior poder econômico.



Figura 2: Exemplo de contratante do mercado híbrido e a interação dos designers populares digitais. Fonte: Facebook, 2021.

O uso das plataformas virtuais permite um alcance nacional da divulgação e oferta de trabalho, mas também torna a relação entre cliente e designer bastante impessoal, e os primeiros contatos geralmente acontecem por meio de um leilão de preços nas redes sociais. Assim, podemos notar que os designers populares digitais alcançam um espaço no mercado do qual a maioria dos produtores oficiais não participa. No entanto, em alguns casos, os produtores do campo oficial, especialmente designers em formação, acabam por disputar uma parcela desse mercado com eles. Esse mercado

é composto por agentes sociais com menor poder aquisitivo e que contratam projetos visuais expondo claramente essa limitação, como podemos observar na Figura 2.

Esse mercado, que chamamos aqui de híbrido, existe por conta da grande demanda de serviços técnicos, periódicos e de baixo custo, na área do design visual e da propaganda para o meio digital (principalmente para redes sociais como *Facebook* e *Instagram*). Essa demanda de serviços pode ser executada por alguém que tenha apenas o domínio das ferramentas, como os produtores populares digitais que produzem uma peça gráfica usando um aplicativo de celular.

Segundo o relato dos integrantes dos grupos, a maior demanda de serviço nesse campo é pela elaboração de posts de divulgação em redes sociais, atuando como designer social media e criando imagens, carrossel de imagens ou vídeos curtos. Por se tratar de um serviço bastante recorrente e efêmero, em que cada peça geralmente precisa ser criada para ser utilizada pelo cliente no mesmo dia, perdendo sua função de divulgação rapidamente, torna-se alta a demanda por este profissional, mas os valores pagos por peça criada são pequenos.

Essa especificidade mercadológica faz com que haja uma disputa acirrada entre agentes de campos distintos pela hegemonia nesse mercado híbrido. Na Figura 3, apresentamos uma representação visual dessa disputa, levando em consideração o acúmulo de capitais dos grupos oficial e popular digital.

Podemos dizer que nessa disputa com o popular digital existe um grupo específico do campo oficial que é reflexo da composição deste espaço social e formado por integrantes que possuem acúmulo intermediário de capitais: novos designers oficiais recém-formados, ou até mesmo ainda em fase de formação. Esses designers compõem um grupo social que podemos considerar como novos pretendentes ao campo dominante, que ainda não possuem estabilidade no mercado e buscam ampliar seu portfólio com novos projetos, mas ficam indignados com os valores extremamente baixos cobrados pelos designers populares digitais.

Com isso, cobram um valor intermediário¹⁸ e não o cobrado por profissionais já consagrados do campo dominante. Ao mesmo tempo, fazem críticas à legitimidade das marcas e projetos gráficos criados pelos produtores populares digitais, com a alegação de um amadorismo em suas produções provocado pela falta de uma formação acadêmica na área do Design.

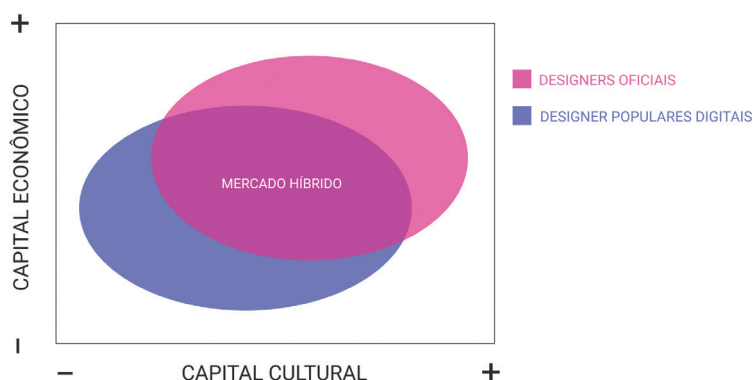


Figura 3: Representação gráfica dos grupos sociais a partir do acúmulo de capitais dentro do mercado digital. Fonte: Elaboração Própria.

Assim, podemos observar que, dentro do campo popular, podem existir frações de campos com configurações e regras próprias. Seus agentes, mesmo podendo circular por outros campos, seguem uma forma relativamente homogênea de atuação. O campo popular digital exige de seus agentes produtores um alto nível de produtividade por uma baixa remuneração, além de ser uma atividade sem nenhuma garantia trabalhista e geralmente por demanda, ou seja, remunerada por peça gráfica produzida. Assim, denominamos este espaço como *Campo do Design Digital Precarizado* (Santos, 2023).

18. Aqui tomamos como referência de valor a tabela divulgada pela Associação dos Designers Gráficos do Distrito Federal. Acreditamos que os dominantes do campo realmente sigam essa tabela e até mesmo cobrem acima dos valores mencionados. Disponível em: <http://www.adegraf.org.br/wp-content/uploads/2018/12/Tabela-ADEGRAF-2021-2022-WEB-MAR2021-1.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2022.

O *Campo do Design Digital Precarizado* possui regras específicas de funcionamento, às quais o trabalhador deve se adequar a fim de buscar um melhor posicionamento social, disputando com os demais agentes concorrentes do campo. O trabalhador que atua nesse campo se submete às suas regras, que são guiadas por uma ideologia neoliberal que permeia o capitalismo flexível. Richard Sennett (2006) nos dá a perspectiva de como as modificações nas subjetividades humanas seriam marcadas pelos novos modos de produção do capital e pelo aumento das desigualdades sociais, fragmentando as instituições e tornando as condições sociais instáveis (e precárias) nesta etapa do capitalismo. Um dos desafios que o autor aponta¹⁹ e que observamos com clareza no campo estudado neste trabalho é a primazia do curto prazo e das mudanças permanentes que não permitem planejamentos a longo prazo, deixando bem visível a precarização do trabalho, pois “Quando as instituições já não proporcionam um contexto de longo prazo, o indivíduo pode ser obrigado a improvisar a narrativa de sua própria vida [...]” (Sennett, 2006, p. 13).

A estrutura do trabalho do designer digital nesse campo segue uma organização que, se fosse comparada à de uma empresa, Sennett (2006) chamaria de organização flexível, em que se espera do trabalhador menos profundidade e mais agilidade nas atividades, assumindo riscos e sendo incansável na busca por resultados no curto prazo. De forma paradoxal, o designer digital busca uma excelência no seu trabalho, a fim de demonstrar o seu talento por meio de uma perícia individual. A perícia, como aponta Sennett (2006, p. 98), pode ser definida por “fazer algo bem-feito apenas por fazer”, proporcionando orgulho pelo trabalho executado pelo próprio trabalhador. Conseguimos observar essa busca por perícia nos trabalhadores que, mesmo sem formação ou recursos financeiros, procuram expandir seus conhecimentos

19. O autor aponta três desafios para o “indivíduo ideal” prosperar neste mundo instável: (1) o desafio do tempo; (2) o desafio do talento e; (3) o desafio de renunciar ao passado.

através do domínio de ferramentas gráficas como o *Canva* ou o *Photoshop*, por exemplo, para exercerem seu trabalho criativo e terem reconhecimento dos demais membros do campo.

Contudo, o “fazer bem-feito” parece não se encaixar com a flexibilidade e a agilidade exigidas pelo campo e é exatamente nessa contradição que os designers populares digitais se adaptam melhor do que os designers oficiais. Conforme aponta Sennett:

[...] na sociedade moderna, especialmente em instituições dinâmicas, a busca do talento efetivamente funciona num contexto de inclusão social. [...] As burocracias costumam tentar legitimar a dispensa de camadas ou categorias de empregados alegando que permanecem apenas os mais capazes (Sennett, 2006, p. 106).

Essa legitimação do talento por meio da burocracia seria uma forma de distinção dos trabalhadores com resultados mais concretos para a instituição. Podemos fazer uma aproximação ao analisar essa distinção, no *Campo do Design Digital Precarizado*, como sendo baseada no talento que o designer possui em fazer a peça gráfica rapidamente e da forma que o cliente deseja. Ou seja, o talento e a perícia exigidos do designer popular digital não condizem com os valores aprendidos e reproduzidos pelo campo oficial e pela academia.

Nas entrevistas realizadas, observamos que o “fazer bem-feito” é o fazer o que o cliente deseja de forma concreta, sem o emprego de abstrações ou conceituações direcionadas pelas regras formais reproduzidas pelas instituições de ensino. Um dos designers entrevistados descreve o contato com o cliente para elaboração de uma marca: “Eu faço através de *PicsArt*. E eu peço ao cliente me dar o detalhe de como deve ser.” Outro entrevistado explicou que recebeu do cliente as referências da marca e foi “[...] montando e ela foi falando ‘ah legal curti essa’ Por sorte, na primeira tentativa que eu fiz eu consegui, ela curtiu e mandou, conseguimos”.



Figura 4: Cliente busca um designer indicando o valor a ser pago por peça gráfica.
Fonte: Facebook, 2021.

Nas respostas do questionário conseguimos identificar que alguns produtores buscam ainda informações e direcionamentos mais objetivos do cliente. Quando indagados sobre as etapas do processo criativo de uma marca, recebemos respostas como: "Ele pede-me nas redes sociais e eu pergunto como gostaria de ser" ou "a partir de referências, é algo que o cliente sugere". Entendemos que essa forma de abordagem tem como principal objetivo um entendimento claro para uma rápida entrega, evitando conflitos com o cliente, abstrações que necessitem de explicações ou que possam gerar dúvidas e consequentemente uma demora na aprovação do projeto gráfico. Essas estratégias são necessárias para os designers que atuam nesse campo, já que o prazo para elaborar e entregar uma marca costuma ser de um ou dois dias.

O produtivismo é uma das regras mais básicas de sobrevivência nesse campo, pois, como observamos, ele é

composto, em sua maior parte, por trabalhadores informais *just-in-time*, ou seja, que trabalham por demanda, por peça e recebem valores muito baixos por suas criações, como revela a proposta de serviço apresentada na Figura 4.

Para que o designer digital, seja ele “oficial” ou popular, consiga trabalhar nesse campo, deverá produzir rapidamente a peça gráfica, da forma que o cliente deseja e geralmente a partir de um valor pré-definido, o que faz com que a relação cliente-designer seja intensa e, até certo ponto, submissa. Além disso, a proposta de trabalho é oferecida para todo o grupo, o que significa que ele ainda participará de uma espécie de seleção de portfólio. Percebemos que os membros do campo oficial têm muita dificuldade em aceitar essa forma de trabalho, tanto pelo aspecto econômico como pela urgência no tempo de execução, pois ela limita a aplicação do processo apreendido no campo formal para uma criação conceitual “correta” da peça gráfica. Esse processo “simplificado” de produção rápida faz com que muitas vezes os agentes do campo popular sejam vistos pelo grupo dominante como “operadores de *Corel*” ou “mexedores de *Canva*”, associando o trabalho de operação de *software* a algo meramente manual, como se nele não houvesse “trabalho intelectual”, revelando uma clara distinção de classes.

Cabe destacar que essas peças gráficas populares são entendidas como produtos e não como serviços, tendo assim um custo unitário por peça e não por tempo trabalhado. Por isso, nessa intensa exigência do campo pela produtividade e custo operacional quase zero, os designers devem buscar formas mais ágeis e rápidas para entregar os trabalhos a fim de maximizar seus ganhos financeiros. Além disso, existe uma relação estreita entre criação e adaptação nesse campo e muitas vezes o designer digital popular é incentivado a fazer adaptações em uma peça gráfica já existente para executar seu trabalho mais rapidamente. A partir de nossa observação não-participante, destacamos algumas ferramentas e recursos que auxiliam o designer no aumento da sua produtividade: (1) uso de banco de imagens, vídeos e padrões; (2) uso de modelos pré-prontos; (3) uso de banco de fontes;

(4) uso de técnicas de gerenciamento do tempo e recursos e (5) uso de softwares específicos.

Por fim, devemos ressaltar aqui que essas práticas são muitas vezes utilizadas também pelos integrantes do campo oficial, afinal, o ganho de produtividade é desejável para todos os trabalhadores inseridos no modo de produção capitalista. Contudo, a estrutura social e as instâncias que definem o valor simbólico e o preço da peça gráfica no campo oficial não são reguladas apenas pelo tempo de entrega, ou seja, as peças gráficas não são vistas apenas como um produto e sim como um serviço elaborado por um agente hegemônico reconhecido e legitimado. Assim, muitas vezes, o discurso e a conceituação sobre a criação contribuem para, de certa forma, justificar seu preço.

A partir deste panorama apresentado sobre o trabalho dos “designers populares digitais” e seu campo de atuação, o *Campo do Design Digital Precarizado*, esperamos gerar interesse e reflexão por parte do meio acadêmico sobre outras formas de produção na área do Design. Apesar de não ser considerada como uma produção do campo oficial do Design, esta é parte da realidade concreta na contemporaneidade, em que as condições de trabalho se mostram cada vez mais precarizadas, não apenas para a esfera popular, mas no campo do Design como um todo, sendo esta reflexão merecedora de atenção.

Referências

ABÍLIO, Ludmila Costhek; AMORIM, Henrique; GROHMANN, Rafael. Uberização e plataformização do trabalho no Brasil: conceitos, processos e formas. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 23, n. 57, p. 26–56, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/15174522-116484>. Acesso em: 8 jan. 2023.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. Tradução: Guilherme J. F. Teixeira, Daniela Kern. Porto Alegre: Ed. Zouk, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. Tradução: Maria da Graça Jacintho Senon. 3ª ed. Porto Alegre: Ed. Zouk, 2006.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. **O universo simbólico do design gráfico vernacular**. 2010. 193 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. **Design gráfico vernacular: a arte dos letristas**. 2003. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

CIPINIUK, Alberto. **Design — o livro dos porquês: o campo do Design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014.

GUIA PRÁTICO: **A questão do trabalho plataformizado**. Entrevistado: Rafael Grohmann. Entrevistadores: Jacqueline Lafloufa e Rodrigo Ghedin. [S. l.]: Manual do Usuário, 9 abr. 2022. Podcast. Disponível em: <https://manualdousuario.net/podcast/guia-pratico-s6e11/> Acesso em: 13 mai. 2022.

SANTOS, Luciano Skorianez de Aquino. **Designers populares digitais: estudo dos trabalhadores informais no Campo do Design Digital Precarizado**. 2023. Dissertação (Mestrado em Design) — Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

SENNETT, Richard. **A cultura do novo capitalismo**. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2006.

PROCESSOS CRIATIVOS DO DESIGN NA FRONTEIRA COM AS ARTES VISUAIS

Irene de Mendonça Peixoto

O início do século XXI ficou marcado pelo impacto da pandemia do COVID-19 que, além de promover uma crise sanitária e humanitária sem precedentes, expôs a fragilidade do pensamento reducionista que aparta o homem da natureza, desconsiderando que dependemos dela para existir. As criações humanas, híbridas e mutantes, pertencem ao mesmo tempo à natureza e à cultura, reforçando os estados fronteiros em trânsito na contemporaneidade. Não é de hoje que diferentes áreas do conhecimento se atravessam, abandonando a ideia de uma modernidade setorializada em suas especialidades. Como atuar em fronteiras tão móveis e imprevisíveis sem sermos engolidos pelas incertezas?

Não é suficiente apenas fundir campos do saber de maneira aleatória. É essencial fomentar uma colaboração autêntica entre disciplinas receptivas ao diálogo e a uma variedade de perspectivas. No contexto da nossa linha de pesquisa "Processos criativos do design nas fronteiras com as artes visuais", oferecemos uma análise sobre essa questão voltada para as multifacetadas interseções entre o design e arte.

A clássica distinção entre as artes aplicadas e as belas artes é longa, mas devemos lembrar que o design moderno se constituiu em oposição à tradição das artes aplicadas. Além desta forte ruptura, o design moderno, conforme surgiu no início do século XX, estabeleceu um novo paradigma: em vez de adornar a superfície dos objetos, ocultando a sua essência primordial, propôs-se a revelá-la, exibindo o que seria a natureza verdadeira e não planejada das coisas. Sobre essa questão, Boris Groys (2008, p. 1) dirá que “o design moderno, por sua vez, não viu sua tarefa como criar superfícies, mas sim como eliminá-las”. O design moderno opera por subtração da forma; não acrescenta, sendo, assim, reducionista. Além de purificar os objetos de seus ornamentos desnecessários, a intenção era educar o olhar do consumidor/espectador para essa nova concepção de mundo, onde os excessos estilísticos são condenados como se fossem pecados morais. Assim, a característica central

dessa mudança de paradigma recai sobre a expansão desta vontade de purificação do mundo das coisas para o mundo dos próprios seres humanos.

O autor adverte que frequentemente esquecemos que na tradição cristã, a ética sempre foi subordinada à estética – isto é, ao projeto da alma. Esse projeto focado no essencial, no plano, no natural, na redução ascética, opunha-se frontalmente à proposta de riqueza material e ornamentação complexa das artes aplicadas. Podemos dizer que a revolução das vanguardas modernas no design pode ser compreendida como “a aplicação das mesmas regras adotadas para o que seria um design da alma, no design de objetos mundanos” (Groys, 2008, p. 2). Os objetos precisavam ser puros, sem excessos, com uma beleza ética, uma aparência em conformidade com a sua função interna, o seu propósito, agora identificado como a alma dos objetos. A relação entre aparência e essência, forma e conteúdo, passou a ser tão forte que podemos considerar a adequação ou não de um objeto a partir da mera observação visual.

Cabe aqui a pergunta de Rafael Cardoso:

De que maneira é possível olhar para um artefato e afirmar que ele é adequado ao propósito? Isso não seria um juízo que depende, necessariamente, de usar o objeto, de testá-lo em diversas situações ao longo do tempo? (2012, p. 11)

Apesar de os designers contemporâneos dedicarem em seus cronogramas um tempo para aprender com a experiência do usuário, a ideia de que a aparência de um objeto, por si só, é capaz de explicitar sua adequação a um determinado propósito, permanece até hoje como um dos grandes princípios do design e da arquitetura. Assim, não só a forma se submete à função, mas também os próprios usuários, inviabilizando qualquer aprendizado por parte do designer com a experiência de quem quer que seja. Ao contrário, o que pretendem é prever e controlar a relação entre pessoas e objetos projetados.

Porém, mais contundente é o que se desdobra dessa submissão da forma à função, fazendo com que a dinâmica do design atue fechando-se na direção da finalidade (“para quê?”), ao invés de atuar abertamente sobre os processos (“como?”). O designer, ao adotar a previsibilidade como objetivo em seus projetos, isola as suas questões projetuais dentro de parâmetros artificiais ideais que nem sempre correspondem às variáveis do mundo.

Bruno Latour, em sua palestra para o encontro “Networks of Design”¹, adverte que os desenhos cuidadosamente elaborados que o design tem nos oferecido flutuam em ambientes fora da realidade e que “sempre ficou faltando uma representação das controvérsias e das muitas partes interessadas em conflito que permeiam tais desenhos” (2014, p. 19). O autor aponta para uma contradição que nem todos os designers percebem. As ferramentas tecnológicas de que dispomos nos permitem construir e explorar um objeto de infinitas maneiras, porém “o espaço no qual esses objetos parecem se mover tão facilmente é o mais utópico (ou melhor, atópico) dos espaços” (2014, p. 21). A prototipagem tornou-se tão intangível, tão inadequada para os nossos interesses cotidianos, que questões óbvias da experiência sensível continuam insuficientes para evitar a perplexidade dos estudantes de design, imersos no mundo virtual, frente à constatação de que aqueles objetos flutuantes das telas de retina terão que aterrissar em terra firme, suja, concreta, rugosa...

Não podemos cometer o equívoco de reputar como premissa de realidade o que configura, apenas, uma tática projetual de reduzir a complexidade de um fenômeno para melhor compreendê-lo. No mundo real, sujeito e objeto não estão separados; coisas e pessoas interagem e influenciam-se mutuamente. Contudo, não basta ao design contemporâneo romper com o discurso modernista que aparta a natureza do homem, que separa a matéria bruta dos artefatos criados. Como diz Latour (2014, p. 21), desenhamos muito bem os objetos, mas nos escapa completamente o desenho da coisa.

1. Encontro organizado pela Design History Society em Falmouth, na Cornualha, em setembro de 2008.

Heidegger, em seu livro *Que é uma coisa?*, conclui que “uma coisa tem dois sentidos: um estreito, aquilo que está à mão (disponível) e um largo, algo que ocorre no mundo, um evento, um acontecimento” (1992, p. 19). As coisas interferem, colidem, misturam-se umas com as outras. Desses encontros resultam novos atributos que as coisas agregam a si mesmas. As coisas estão sempre em movimento.

A coisa, portanto, não se separa do mundo; ela acontece e se modifica nele, ocupa espaço e leva tempo. Enquanto os designers não perceberem a coisa que pulsa dentro de seus objetos, ficarão presos ao legado modernista que ainda hoje tenta direcionar o que, contemporaneamente, chamamos de *design thinking*². E sobre o que os designers deveriam pensar? Abandonar o pensamento reducionista moderno para abraçar a complexidade contemporânea é uma resposta um tanto rápida. Como alerta Latour, seria apenas substituir uma narrativa por outra que, no final das contas, é a mesma narrativa: “aquela do progresso ou a do fracasso do progresso” (2014, p. 13).

Boris Groys, em seu ensaio “Sobre o ativismo artístico” (2017), traz essa mesma dualidade de fracasso ou progresso para discutir o termo “estetização” nos campos do design e da arte. Assim como Latour, ele nos convida a refletir sobre essa dualidade fora do paradigma dicotômico a que estamos tão acostumados. A questão em Groys refere-se à maneira como o design e a arte lidam com aspectos estéticos. A diferença entre as duas formas de estetização se estabelece em relação à funcionalidade. O design, ao estetizar os objetos, ferramentas ou eventos, o faz para aprimorar seus usos e funções. Diferentemente, a estetização artística implica na disfuncionalização radical de objetos ou eventos, transformando-os em objetos de contemplação sem usos ou funções definidas. A estetização na arte revela o aspecto disfuncional, absurdo e insustentável do status quo, indicando que transformações legítimas não podem ser alcançadas seguindo a lógica de talentos inatos, esforço individual e competição, bases da economia de mercado vigente.

“Portanto, somente se aprendermos a estetizar a ausência de talentos, assim como a posse deles e, conseqüentemente, não diferenciarmos entre sucesso e fracasso, poderemos escapar do impasse teórico” (2017, p. 218) que ameaça não apenas as ações da arte, mas também do design.

Pode-se dizer que Groys, sob outra perspectiva, alinha-se a Latour ao afirmar que a resposta complexa para enfrentar essa dualidade é, antes de tudo, disfuncionalizá-la, não acreditando nela. Ou, segundo Latour, compreender que ambas as narrativas, tanto a da emancipação (o triunfo do progresso que separa o homem da natureza) quanto a do apego (o fracasso do homem nessa tentativa de separação), são uma única e mesma narrativa. Não se trata, aqui, de pregar uma submissão à natureza que nos impeça de criar o artifício, mas entender que precisamos considerar a natureza em tudo que fazemos e que, de certa forma, isso sempre foi assim, mesmo quando negávamos a natureza intrínseca de nossa existência. Como destaca Latour: “um cosmonauta é emancipado da gravidade porque ele (ou ela) nunca vive um único segundo fora de seu suporte de vida” (2014, p. 13); ele continua dentro de seu traje, ligado à sua atmosfera artificial. E o fracasso inerente a esse apego não exclui o sucesso da invenção.

Assim, podemos concluir que resgatar os vínculos do design com a arte é entender as relações entre essas duas disciplinas pela convergência de suas práticas, e não por meio de seus objetos. O ensino do design contemporâneo, visto como um design que opera em suas fronteiras, acolhendo e expandindo saberes de outras disciplinas, atende às questões de nosso tempo, mantendo o foco na forma e em sua artesanania para que o usuário não perca o contato com a concretude das experiências.

2. *Design Thinking* é uma abordagem centrada no ser humano para inovação e resolução de problemas no campo do design. Envolve a empatia com os usuários, a definição clara de problemas, a geração de ideias, a prototipagem rápida e o teste iterativo. Este método é amplamente utilizado em design de produtos e serviços.

É urgente para o design expandir seu campo de atuação além do objetivo previsível de transformar cenários existentes em cenários desejáveis, de abordar os artefatos pela perspectiva redutora de comportamento e utilidade, resistindo firmemente ao papel de produtor das imagens dominantes que sustentam o status quo. O design contemporâneo é chamado a se reposicionar nesse campo de forças para criar projetos que sejam um elogio à vida em toda a sua complexidade.

Referências

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2012.

GROYS, Boris. Sobre o ativismo artístico. Tradução: Caroline Alciones de Oliveira Leite e Luiz Sérgio de Oliveira. **Poiésis**, Niterói, v. 18, n. 29, p. 201-219, 30 jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/2004>. Acesso: 1 nov. 2023.

GROYS, Boris. The obligation to self-design. **E-flux Journal**, [s.l.], n. 0, Nov. 2008. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>. Acesso: 1 nov. 2023.

HEIDEGGER, Martin. **Que é uma coisa?** Carlos Morujão (trad.). Lisboa: Edições 70, 1992.

KRAUSS, R. E. **La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos**. Madrid: Alianza Editorial, 2006.

LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Tradução de Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. **Agitprop: revista brasileira de design**, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014. Disponível em: <http://www.naoobstante.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Prometeu-cauteloso.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2023.

A DIGNIDADE DO OBJETO POSTO À PROVA DA EXPERIÊNCIA:

uma análise fenomenológica
do fato e outros estudos para
a recepção da coisa

Cícero Ibeiro

Irene de Mendonça Peixoto

Incorporada no escuro da casa do cientista, onde nos posicionamos todo dia com uma vela frente aos olhos, começa a narrativa deste texto. No livro *Studiolo*, de Giorgio Agamben (2021), dá-se continuidade ao termo utilizado no Renascimento para identificar o cômodo da casa ao qual se recorria para o repouso frente à leitura, para o exercício da apreciação de pinturas, principalmente para a calma e reflexão, para o tempo de meditar em meio à bela estética, predileta e simbólica. Com auxílio desse cenário, tanto textual quanto indicativo de uma condição local, trazemos como reflexão a apropriação, ou a conciliação nominal, do que acontece no ateliê do artista, enquanto aquele que pesquisa produz e reflete à luz de uma casa iluminada pelo cogito de outras ciências, e por isso aprecia, interage e, de algum modo, leva para casa uma parte da luz que será incendiada e acessada quando a ela sublimar.

O ateliê passa a ser uma zona de alinhamento histórico da ordem de eventos que emergem voluntariamente, um campinho em que rastros de ideias e relatos de estudos dão forma ao revestimento visual da paisagem, que cronometram o tempo e pontuam a vivência dos projetos. Nesse espaço, os eventos emergem também involuntariamente, as assimilações surgem em momentos diferentes, mas, justamente por coabitarem o mesmo local, necessitam do tempo de repouso, da suspensão da prática, da meditação para deixar-se exibir na calma após a tempestade de um novo conhecimento, da prosperidade da análise sobre os feitos, da análise do trajeto e da imaginação de outros caminhos a se percorrer ainda no agora.

No texto *Camaradas do Tempo*, Boris Groys (2010) questiona o modo como abordamos o presente no cenário contemporâneo, utilizando a visão do presente na modernidade como exemplo de um pensamento que retarda a realização dos projetos no aqui e agora, assim como a chegada do tão esperado futuro. Ele sugere que o presente é tempo de repensar, de estar perplexo sobre o projeto e sobre a vida, um tempo em que a relevância dos processos sobressai aos resultados, um aqui e agora que temos, de fato, que experimentar para assimilar o todo. Não há problema, além disso,

em se demorar, em estar com tempo. Essa reflexão sobre o tempo é certamente infinita, e não se tornará finita até ampliarmos nosso conhecimento sobre como vivemos e contemplarmos cada ato de existência, sem a pressa por superar tudo de uma vez por todas.

Dentro do ateliê, e dentre as maneiras de vida que acontecem nele, trazemos para esta pesquisa um olhar demorado, de apreciação, análogo ao cozimento de uma comida que se faz em fogo baixo e que deixa tempo para o acréscimo de temperos e ingredientes que vão chegando ao longo do processo da experiência. Essa ideia de se demorar no presente, na cozinha ou no ateliê é parte fundamental e constitutiva deste projeto. Nesse espaço de experimentação e de demora, essa última totalmente voltada para a observação e para a análise, é onde acontecem libertações de leis da criação, contusões de conceitos, e onde se constrói uma região de liberdade. A liberdade, aqui, falando de dentro desse espaço do artista, é a característica que a pesquisa pretende atrelar também ao pátio do design. Esse lugar que enfatiza cada passo dado até a chegada do produto, mas que, no design, não se sente livre de expor os acontecimentos gerais, sejam eles negativos ou positivos, uma vez que estão tão polidos e acelerados para o final, esquece de trazer a poesia do acontecimento do ser, junto de alguma resposta que tenha o nome de objeto.

As coisas que não eram de nossa conta enquanto designers, neste espaço de experimentação acabam por ser consideradas, seja pela parede de referências, pelos livros sobre qualquer objeto e em qualquer canto, ou pelos materiais de teste em meio às obras prontas. A equação constante, que é o viver do artista, contabiliza, ou ao menos maneja, possibilidades e degustações num ambiente-casa que considera legitimamente a apreciação e a reflexão sobre a coisa construída. É nessa casa livre e com muros baixos que habitamos como pesquisadores multirreferenciais e abertos, que estudamos o material e suas capacidades físicas, suas relações com o mundo e com a natureza, suas ligações e conexões possíveis ou ainda impossíveis com a cultura e com as teorias. Sobretudo, é nesse ambiente que acontecem hipóteses para um diálogo com o

outro, que se constroem versões de um raciocínio particular em razão de uma comunicação no presente, e onde se recebem visitas daqueles que pretendem entender como acontece a história a ser contada em breve.

Depois de aglutinarmos o espaço e o corpo do artista e do designer, versamos pela união do espírito projetual e pesquisador desse indivíduo multiárea e experimental, na intenção de inflamar não somente a área de investigação e suas ferramentas para lidar com o mundo complexo, visto por Rafael Cardoso (2012), mas pela expansão também de um pensamento que cogite novas experiências, que cogite a convivência da crítica e da dúvida com a produção e o planejamento em vida.

O design é tido aqui como área ou plataforma onde são elevadas as probabilidades de produção, existência e designação de rota na constituição de uma experiência. Para isso, a execução sistematizada de observação ocorre nas pesquisas com estudos feitos acerca tanto do material conceitual produzido na arte, quanto dos objetos desenvolvidos para as necessidades práticas produzidas e manifestadas no design e, a partir disto, especula-se a prosperidade da experiência.

Verificando o caderno *Autoprogettazione*, de Enzo Mari (2010), faz-se nítida uma espécie de abertura do jogo, dos códigos de criação, onde ele fornece ao usuário final um passo a passo de montagem referente a uma série de objetos que vão de bancos e armários a mesas, incentivando uma ideia de “faça você mesmo” seu objeto de design, indicando um basta ao não saber de onde ou como nascem as coisas, mas também um estímulo ao manejo do desejo pelo móvel com a técnica embalada ao consumidor. Em outras palavras, ele possibilitou o nascimento de uma enorme gama de aprendizes de designer. Longe de sugerir uma receita de métodos, estudamos aqui justamente as variantes do cálculo de hipóteses a serem também manejadas pelo leitor ou espectador logo em frente às pesquisas referidas neste artigo e seus artefatos de conhecimento, entusiasmando o casamento da prática com os exercícios da teoria dos objetos face ao sujeito enquanto explorador,

e grifando a importância da criação do caderno acima citado para o avanço da consciência do sujeito em relação à potência do fazer pensar/agir em design.

O trabalho aqui é exercido para compreender e enfatizar, por meio da movimentação, tanto acadêmica quanto social, a singularidade do designer-pesquisador como um ser “com tempo”, que desenha uma intenção na qual aborda as questões do presente contínuo por meio de uma consciência que imagina, acordada e de olhos abertos, um processo real e palpável. Assim, retira o peso e a culpa direcionada ao inconsciente daquele que cochila na espera por respostas, como as coisas que deixamos fora de casa, lançadas para o poder fictício daquilo que não queremos ver de imediato dentro de nosso pátio particular.

Abrindo um panorama do percurso do objeto, suas aplicações e concepções no campo do design, podemos dizer que, ao ganhar o nome de objeto e, conseqüentemente, uma forma particular, o desejo e a pesquisa se encerram. A hipótese, depois de nomeada e consagrada, torna-se um corpo que aguenta próteses funcionais, estéticas e práticas, sem deixar de ser o mesmo e já entendido objeto. Por isso, segundo Tim Ingold (2012), a noção de objeto está sempre presa em sua forma nominal, pressupondo uma realização do fato. Por ser realização e fato, torna-se um pacote fechado com ausência absoluta de dúvidas; está pronto, sem chances para perguntas do público ou para especulação, sem possibilidade de vida longa. Como contraponto, temos a movimentação incessante da noção de coisa. A coisa, para Ingold (2012) e para Heidegger (2002), é um processo de vida do “isto ou aquilo” que se encontra em constante reflexão, que não dá tempo para a nomeação justamente por ainda ser inassimilável. É um processo verbal (de ação), de mobilidade e principalmente de inquietação. A indefinição, tanto do tempo de percepção, quanto da nomenclatura utilizada na experiência com o indecifrável, é, aqui, considerada sob a perspectiva do caos que possibilitará a esperada desconstrução do corpo intocado dos objetos no campo do design rumo às coisas sem nome no campo da arte.

Para expandir o conceito de objeto, aproximando-o da noção de coisa e, portanto, para atribuir mais energia a essa movimentação entre as plataformas da arte e do design, avaliamos aqui a forma de se fazer o objeto-coisa em meio às malhas de interação da ciência e da arte. Utilizando a fenomenologia como alternativa metodológica, este artigo busca tecer um processo que conte não só com a descrição, mas com a intersubjetividade tanto dos trajetos de pensamento, quanto dos manifestos teóricos e materiais calculados para a construção e reflexão desses objetos-coisas ou, como os chamaremos informalmente, “microcálculos”, para a experiência.

Quando Duchamp expôs em 1917 a *Fountain* de um modo subversivo às crenças estéticas e éticas da arte, o que seria em um princípio prático o mictório, acaba por trazer a apropriação do objeto frente ao uso poético do artista. Este, ao legitimar a disfuncionalização do objeto (Groys, 2017) como suporte de diálogo e contusão para análise, utiliza-se tanto do percurso social (a função explícita do objeto em questão) quanto das hipóteses que se abrem para esse mesmo objeto frente ao cenário da reflexão, da flexão dos valores, promovida pelo criador e sua obra. A alusão ao caos implícita no ato criativo de Duchamp confronta as leituras lógicas e convencionais do fazer artístico, desafiando o público, a crítica e a própria arte.

A desordem em prol dos processos espontâneos e os protestos por uma desconstrução dos métodos convencionais, abordados pelo dadaísmo, dão suporte ao termo “disfuncionalização” aplicado ao design crítico nos dias de hoje, construindo um importante deslocamento da atividade projetual objetiva para um modo de percepção subjetiva do ato de projetar. A disfuncionalização do objeto captura o uso previsível daquilo que foi armazenado e encaixotado para venda e, em seu lugar, entrega algo novo, uma coisa, para ser incluída em nossos modos de estar no mundo, propiciando o nosso próprio unboxing sensorial.

Objeto! Objeto? A passagem da coisa (aberta, porosa e fluída) para o objeto (impermeável) de estudo é a proposta utilitária

do design que prescreve o caminho por onde o fenômeno deve ocorrer, constituindo uma fonte de previsão de experiências que se organiza para se desvencilhar de novas sensações ou conceitos abertos. Meditando sobre leis, formalizações e aplicações, este artigo propõe um atestado clínico sobre a eventual morte do objeto, para dar chance ao processo de desnacionalização das paredes enrijecidas que constituem o caráter do objeto em design até ser deslocado para usos imprevistos, ou destruído para logo depois ser construído/intuído. A suspensão das particularidades já estabelecidas e conhecidas pela experiência nos poupa o equívoco da tradução, deixando o objeto-coisa aberto para diferentes leituras que acabam por articular sempre um novo cálculo, colocando entre parênteses o analisado, na ideia de prover chance de vida para novas considerações.

Seria o destino da coisa tornar-se um produto de design para o mundo? A questão não é tanto o que se faz da coisa, mas como e para que se faz a coisa. A experiência neste momento não possui garantia ou contrato, também não é dicotômica, estabelecendo de novo o “isto ou aquilo”. Ela visa ser dialética, aberta para diálogo e leitura, para chances e hipóteses, está muito mais feliz em poder ser “isto ou aquilo”, ao invés de se estagnar e se fechar em um nome. O uso da coisa como instrumento de presentificação preenche um lugar de esperança e de novas chances de interpretações subjetivas. Auxilia, ainda, no desenvolvimento do processo didático da projeção criativa e contrai as margens teóricas que fecham o pensamento sobre possíveis futuros ainda no presente.

O levantamento de hipóteses sobre o que vem sendo o objeto e sobre quando se torna coisa almeja neste trabalho dar possibilidade às significâncias e às maneiras de contar um trajeto que possa ser pensado tanto pelo artista quanto pelo designer, dando lugar ao pensamento reflexivo e experimental. Assim, a geração das possibilidades ocupa um lugar mais alto que a efetividade e desobstrui o caráter da essência enclausurada numa única forma, deixando vazar as águas

escuras da teoria por entre as regiões que se preocupam com a recepção do objeto finalizado e da coisa em seu princípio — uma preocupação transdisciplinar.

Para assinar o atestado de nascimento da coisa que neste momento se mexe dentro do projeto, buscamos pela elucidação visual das teorias aqui articuladas e dos resultados imaginados, a fim de apresentar um ensaio sobre um possível inventário crítico das hipóteses e dos estudos gerados a respeito do objeto de design sob a perspectiva dos processos poéticos. Dessa forma, prepara-se a área para a recepção da coisa, isso que é estranho e ao mesmo tempo didático.

Métodos e processos: dos índices aos indícios

Indícios são os cálculos (ou microcálculos) que acontecem e estruturam as partes da equação geral dos relatos neste texto. Os cálculos, aqui, um pouco longe da ideia positivista científica, que ignora a subjetivação dos coeficientes da individuação em busca de uma verdade absoluta, não são feitos pelo controle rígido e nem pretendem ser. A ideia de controle como método ansioso a participar da metodologia aqui apresentada acontece sutilmente para tatear as relações imediatas entre os discursos que hão de compor um grande corpo imaginado a partir dos processos criativos e conceitos criadores em contato com a tarefa de fazer e diagnosticar o que seria o design de uma coisa.

Essas contas e cálculos buscam gerenciar os atritos entre fatores de diferentes teorias, conceitos e posturas acerca do pensar em design, em filosofia, em arte e na prática no mundo contemporâneo. A prática está atrelada à ideia do fazer que testa, experimenta, a partir do acúmulo de informações, de novas fórmulas de construção e da análise do “isto ou do aquilo”.

A ideia de calcular, utilizada como termo para a junção da teoria com a prática, estipula que sempre precisa haver um resultado desse experimento acionado dentro do ato de pesquisa, e

esse resultado é de coração algo que não precisa de sim ou não, de certo ou errado. Ele é gerado efetivamente pelo cultivo e insistência do exercício do pensamento, de pôr à prova.

O pensamento projetual, em meio a sua extensa malha de ação, está presente neste texto em posição de análise, de dissecação do evento que acontece em meio à criação e experimentação do objeto imaginado. Tal análise funciona no decorrer de todo o projeto e somente é suspensão quando é anunciada a chegada da coisa, podendo retornar para fins de reflexões pós fenômeno.

As questões originárias que serão atraídas para a cozinha do design surgem da descrição e explanação das dúvidas projetuais e vão constituir o método de construção do projeto, visando a sua composição textual e o seu potencial reflexivo. Nesse momento de descrição da dúvida, começa a se preencher o caderno de hipóteses, lugar onde acontece a reunião improvisada entre os dados recolhidos no referencial bibliográfico, as variedades dos conceitos e os caminhos encontrados, que ainda não possuem uma resposta visual. Nessa reunião existe um debate aberto e, ao final, o que é discutido precisa apenas chegar no consenso de uma necessidade, seja ela do estranhamento ou da certeza, sobre o objeto em questão — a hipótese contabilizada, o que alude à potência da angústia. Esse sintoma, apesar de soar triste, é um caminho cheio de energia, já especulado por Kierkegaard (2013), e caracteriza o mal-estar do sujeito ao se deparar com a não certeza sobre algum evento, mas ao mesmo tempo de perceber a consequência da escolha. As incertezas, e a flexibilização da responsabilidade social de sempre conhecer/reconhecer algo, são leituras sem garantia ou previsões, são lacunas que se abrem para o exercício do questionamento; são também combustíveis na estruturação desta escrita.

Em seu artigo “Trazendo as coisas de volta à vida”, Tim Ingold (2012) retoma a natureza dos objetos, considerando o processo do todo e estimulando a percepção grandiosa do multi-campo em que se encontra. Como já dito, a ideia de objeto é destinada àquilo que está estagnado, pronto, sem reforma ou atualização, sem

movimento, já entendido e nomeado. E a coisa, como ainda é tudo ou nada, permanece em movimento, sendo alvo de reflexão, de estudo e de contemplação.

A partir disso, abordaremos três partes que acontecem entrelaçadas dentro do estúdio do design, esse espaço que de outra forma pode ser chamado de ateliê/igreja, porque cede lugar ao casamento entre a consumação da teoria e o exercício da prática. Esse lugar de cozinhar e de comer é o ateliê do artista e também do designer, é o studiolo.

Primeiro começamos a analisar o consórcio dos conceitos e a experiência de terceiros na construção do objeto em design. Analisando as traduções possíveis, oficializando as múltiplas perspectivas, diagnosticando essências da coisa e suspendendo os mitos do objeto nominal, acabamos por especular por outras áreas que colaboram para a expansão do terreno que habita o objeto deste artigo. Damos continuidade ao trânsito entre áreas, dentre os patrimônios do design e da arte, e, longe de montar uma receita ou manhas de tabuada, pretendemos montar um pensamento acerca da ação de pesquisar e construir a volta resistente da coisa, como experiência para a consciência, numa ótica criativa, crítica e especulativa. Nesse momento, as funções práticas, simbólicas e estéticas arqueiam também o caminho indicado ou intuído pela variação e pela germinação das hipóteses, das possibilidades imagináveis. As hipóteses são constituídas por uma operação que conta primeiramente com o número de variantes formais em torno de um conceito chave, flexionando regras estabelecidas de um credo que banaliza o uso da coisa no design. Esse é um ponto crítico, não somente pelo esforço em elucidar barreiras científicas e teóricas, mas pela perícia em encontrar brechas de estudo num sistema tão rigoroso quanto a arte e a ciência.

O procedimento literário acontece aqui com as leituras e diálogos suspensos entre os modos de descrição, experimento e projeto. A produção fundamental ocorre na dúvida nuclear entre o que vem sendo o objeto e o que é coisa. A coisa, tateada

cegamente, é a liquidificação das características sólidas do troço que boia e afunda nas lagunas (ou lacunas) do design e da arte, da ciência e da fé individual, onde procuramos articular potências num sublimar constante estimulado pela certeza da possibilidade (ou pela dúvida da verdade).

Como prática, mediante o pensamento contemporâneo do objeto no dia a dia, e dele em zona de pesquisa, debruçamo-nos neste momento no dicionário, buscando outras formas de contar esse novo caso. Visito os montantes linguísticos em que a metáfora é aplicada e identifico por quais vias da profanação conseguimos disfuncionalizar ou atribuir funções aos problemas que aqui abordamos. As profanações (Agamben, 2007), vistas atualmente pelo design crítico e pela arte desde muito antes, tentam justamente liberar as coisas que não se acessam, as que suprimem os desejos em defesa da conservação histórica e conceitual de seus objetos de crença. Já a disfuncionalização ou contusão da forma não vem aqui como principal método, mas auxilia no processo de perfuração no corpo nomeado objeto, e alarga as frestas por onde a luz adentra, iluminando manifestações do espírito teórico prático, deixando-a incendiar e ser incendiada pela geração da hipótese experimental.

É através somente do desmembramento, da decomposição e do extravasar das ideias de corpo material e espiritual do objeto, que vemos surgir o tempero crucial para sentir o gosto das reais possibilidades descendo a garganta. Neste momento cria-se um mapa de relações por onde o objeto-coisa pode surgir. Após, dá-se a formulação da estrutura visível dessas contas e coisas, focando no sítio do design de produto. Nesse campo, testamos materialidades e aplicações, tanto para o indoor quanto para o outdoor, especulamos pelo uso de novos materiais, diagramamos proporções, terrenos e relacionamos referências físicas do espaço ou meio em que será disposto. A prática de ateliê e o contato com o resultado são valiosos. Nesse momento da pesquisa, os cadernos se enchem de correções e os testes vão estruturando os órgãos desse corpo projetual.

Depois de se tornarem visuais, os testes ficam alocados junto aos textos que deram a primeira ruptura, que forneceram conteúdo base para o cálculo. Só a partir do momento em que já se conservam em si, possíveis e legíveis a uma gama ampla de recepções, e sem afetos pré-determinados, é que são abertos para a família das coisas prontas. As coisas prontas vão auxiliando na contação da história, nos atritos e respostas que surgem, e aparecerão como ensaios poéticos postos à exibição, seja pelo virtual, pelo presencial ou pelo gráfico.

Essa elaboração matemática serve para superar ou pôr um fim na dúvida. Pôr um fim, também, na dívida que agora temos com a pesquisa em design de experiência e suas interrelações com a arte, a psicanálise e a filosofia na recepção e/para contemplação dos objetos e das coisas.

Por último, se é que ele existe, os estudos feitos a partir de tantas mutações entre o real, o fantástico e o ideal estarão expostos (visualmente) para reflexão e flexão, seja para uma contação da história da coisa hoje, sobre o movimento que levanta a poeira dos objetos, ou para a volta aos processos. Se chegar à forma ou ao objeto pronto é estabelecer um fim, ou um fato, é buscando pelas rachaduras e pela possibilidade de uma vida que assimile tanto o que se é quanto o que será, conservada pela possibilidade de sempre se refazer e explodir em fenômeno quando em contato com outros além de mim, que espero averiguar ao final deste discurso os reais resultados de calcular a experiência.

Na ideia de criar os objetos de experiência, geradores de conflito e tradutores (equações explicativas visuais), pedimos aos que acessarem o cálculo apresentado a seguir, forma expressiva das ideias esboçadas neste artigo, que se demorem na interação, no ato de refletir, no viver a angústia e sair sem mágoa. Tendo sucesso, enquanto não virar objeto-fato como uma caneca, a tal relação de terceiros com a coisa calculada terá se manifestado para a construção de uma consciência do design como articulador de novas sensações; sobretudo, como assessor de novos espaços.

Projeto Saara Office



Figura 1: Saara Office. Fonte: Imagem do Autor (2021).

No projeto Saara Office, na Figura 1, exibimos o estudo do objeto como diagramador para a visualização de dados e etapas salientes na rotina da pesquisa. Sediando as noções simbólicas do deserto (plano imenso e possível, ermo, sobretudo disforme), visitamos a experiência sensível da manipulação tátil com o terreno arenoso, configurando estâncias e sub-estâncias com saliências e cavidades, iluminadas e escuras, assim como os deslocamentos dentro do ateliê. Essa espécie de mesa topográfica veio nos auxiliando a organizar relevos teóricos, analisar inclinações práticas e exercitar o estudo sobre o que acontece na interação das

áreas em contato e foco, mapeando e inscrevendo movimentos do caminho em curso.

Aqui, cada luz traz um âmago estético de diferentes ordens, um esquema cheio de emendas, conexões de contexto parcialmente nublado, e vai de acordo com nossos passos em direção ao sol. O azul egípcio ilumina textos ainda não acessados, como uma nuvem carregada em dia ensolarado prestes a derramar a poesia febril da escrita sobre nossa talhada dicção, e se faz zona de hospitalidade referencial. Enquanto a penumbra do enorme vão entre as folhas do livreto que escrevemos sob o sol se esvai nessa mesa topográfica, salientamos, através do verde morno que ascende em dois tamanhos, nosso espaço de pesquisa inteiro, postulado pela nomenclatura dos objetos de comunicação. Na zona verde se reúnem os nomes dos instrumentos linguísticos que aparecem como suporte visual em meio ao processo. Nele, estão iluminados os desenhos e os testes, as formulações físicas da práxis; os cálculos. Já diante das coisas que nos ferem, usamos o vermelho que dá cor ao sangue quente para identificar, sob duas luzes menores, as contradições amorosas do presente, as negações de um método específico e as brucas tentativas de morte dos trabalhos que já não abordamos mais. Essa zona vermelha precisou existir no espaço para que não se matem as equações iniciais, e para que consigamos revisitar a produção numa linha de temporalidade e construção que faz parte da história e se faz visível, contabilizada, em uso.

Ensaiaando a iluminação das salas de operações cirúrgicas, o branco sedia a biópsia das instrumentalizações linguísticas (objetos) produzidos em curso. Aqui o processo de avaliação e teste do que pode ocorrer com os dispositivos visuais não busca determinismos; se fosse o caso, estaria nomeado como zona de autópsia, remontando a ideia de morte e vida das coisas fechadas (Ingold, 2012). Este sol branco, e definitivamente brando, expõe feixes da transmutação da escrita para outro corpo material. É, sobretudo, ao alcance do branco que fica posicionado o coração especulativo da esquematização dos cálculos visuais desta pesquisa.

Enfim, por manipular o uso simbólico intuído das cores, parece-nos possível distribuir impressões e constituir uma complexidade organizada, seja calculando processos específicos, ou calculando a vida enquanto processo, à mercê do que se dispõe sob a estação da luz. Colocar o trajeto sob a luz de nossa própria energia nos fez identificar ações passadas, analisar ações futuras como uma forma de clínica do processo e, principalmente, poder revisitar e visualizar os sinais vitais que energizam a aventura poética no design. No trabalho com iluminação de escuros e manipulação de áreas, revemos a sublimação e conexão entre as zonas no percurso inventariado. Assim, voltamos a refletir sobre as potências do que pode ou não ser escrito, dito, agraciado pela luz, trilhando nosso caminho nessa aventura terrenal, extravasando fronteiras.

Considerações Finais

Esse microespaço veio sinalizar o agenciamento visual do nosso sítio de estudo, vislumbrando a proliferação da construção de narrativas na estadia da pesquisa. Ao reunir momentos do grande cotidiano à sintetização simbólica do percurso, traz uma consideração em remate, parte da trilha que batiza o movimento constante entre os fluxos e as formas que se manifestam ao longo do caminhar linguístico, a fim de poder relatar tal coisa ao outro, investigando maneiras poéticas de trazer a fala a outras materialidades.

Este texto realizou uma imersão nas nuances entre a fixidez do "objeto" e a fluidez da "coisa", propondo que o cerne do design deve ser entendido como um campo evolutivo e aberto à reflexão. Inspirando-se na serenidade introspectiva de espaços históricos como o "Studiolo", foi destacada a importância da integração entre teoria e prática no processo de design. Isso se manifesta na valorização da dúvida e da incerteza como impulsionadores da compreensão expandida do ato de projetar. Neste contexto, a ênfase na reflexão profunda sobre a construção de uma hipótese

se apresenta como uma ferramenta indispensável, atuando como um acervo de teorias interligadas, conceitos diversificados e ideias ainda a serem exploradas. A intertextualidade presente nas referências a Boris Groys, Tim Ingold e Heidegger não só reforça nossa argumentação, mas também contextualiza o debate no âmbito acadêmico. A materialização desses ideais teóricos no "Projeto Saara Office" exemplifica a aplicabilidade prática dos argumentos propostos. Antecipamos que as ideias apresentadas neste artigo possam servir de base para futuras investigações na intersecção entre design, arte e filosofia, incentivando uma abordagem que acolha a contínua transformação e reflexão na prática do design contemporâneo.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **Studiolo**. Belo Horizonte: Editora yiné, 2021.
- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2013.
- GROYS, Boris. Sobre o Ativismo Artístico. **Poiésis**, Niterói, v. 18, n. 29, p. 205-219, jan./jun. 2017.
- GROYS, Boris. Camaradas do tempo. *In*: **CADERNO SESC VIDEO BRASIL — Turista motorista**. São Paulo: Edições SESC-SP; Associação Cultural Videobrasil, v. 6, n. 6, p. 119-127, 2010.
- HEIDEGGER, Martin. **Que é uma coisa?: doutrina de Kant dos princípios transcendentais**. Tradução Carlos Morujão. Lisboa: Edições 70, 2002.
- INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**, v. 18, n. 37, p. 25-44, jun. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832012000100002>. Acesso em: 12 de março de 2023.
- KIERKEGAARD, Søren Aabye. **O Conceito de Angústia**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2021. p. 44.
- MARI, Enzo. **Autoprogettazione?** Mantova: Ed. Corraini, 2010.

ESCRITA, LINGUAGEM E DESIGN VISUAL

Julie de Araujo Pires

Ana Mansur de Oliveira

O estudo da linguagem é recorrente no território da pesquisa em design. Muitas teorias advindas daquele domínio, como a linguística, a semiótica e os estudos literários estão presentes em diversas citações e fundamentos, por meio de autores como Roland Barthes, Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce¹, Jacques Derrida, entre outros. Também ocorre de modo menos habitual as referências a autores da psicanálise e a filósofos que se debruçaram sobre as questões da linguagem no âmbito das construções subjetivas e das relações sociais, como Michel Foucault, Julia Kristeva, Gilles Deleuze, Felix Guattari e Jacques Lacan.

Para iniciar o tema e aproximá-lo do design e da comunicação visual, vale citar o pensamento de Julia Kristeva sobre a linguagem e sua condição indispensável à sociedade e à comunicação:

Se a linguagem é a matéria do pensamento, é também o próprio elemento da comunicação social. Não há sociedade sem linguagem, tal como não há sociedade sem comunicação. Tudo o que se produz como linguagem tem lugar na troca social para ser comunicado (Kristeva, 1999, p. 18).

A autora também pontua que a linguagem inclui o processo de comunicação entre dois sujeitos (emissor/receptor), contudo cada sujeito “falante” é simultaneamente destinador e destinatário da sua mensagem: “assim, a mensagem destinada ao outro é, num certo sentido, destinada em primeiro lugar ao mesmo que fala donde se conclui que falar é falar-se” (Kristeva, 1999, p. 18-19). Com isso, é importante lembrar que quando o designer visual elabora um artefato que comunica algo — seja ele um impresso, um produto digital ou até mesmo um objeto do cotidiano — ele é

1. Há vários escritos teóricos relevantes para o entendimento das relações que se estabelecem entre linguagem e sentido, e entre estes a semiótica tem posição de destaque nas teorias mais recentes sobre design e arte, como nos escritos de Lucia Santaella (2018), Lucrecia Ferrara (2004), Lucy Niemeyer (2003), para citar alguns.

também seu primeiro leitor ou destinatário, numa relação entre seres humanos mediada pelos artefatos que compreende fluxos ininterruptos de sentidos.

Nessa dinâmica, os signos são componentes essenciais da comunicação visual, uma vez que designers usam imagens, símbolos, tipografia e cores, objetivando produzir clareza sobre determinados significados quando interpretados pelo seu público, a partir da perspectiva da comunicação em massa, visando determinados sentidos que são produzidos por padrões culturais previamente estabelecidos. No design visual, os signos são elaborados para criar uma hierarquia de informações e enfatizar espaços visuais relevantes, visando estabelecer uma conexão emocional com o público, o que pode envolver uma multiplicidade de características. Ao considerar a gênese modernista do design é possível afirmar que as relações entre significante e significado correm risco de se desenvolver de uma forma excessivamente simplificada. Deste modo, por meio do signo comunica-se a mensagem pretendida ou busca-se evocar uma emoção específica de forma a quase impor o seu significado. Por meio da teoria dos signos, por exemplo, os designers procuram criar uma comunicação visual que imaginam transmitir ao público em uma mensagem pretendida e formatada previamente.

Por outro lado, há argumentos e autores que afirmam que o design tem um impacto ambiental e social significativo, e que os designers têm a responsabilidade de criar artefatos que sejam sustentáveis e que contribuam para transformar a sociedade, tanto no que diz respeito à utilização de recursos materiais e processos de produção, quanto no que tange a criação de imagens e a manutenção de práticas e ações que respeitem as diferenças culturais, econômicas e sociais existentes. Em seu livro *Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura*, Tim Ingold argumenta que o design não deveria ser sobre impor uma forma pré-definida culturalmente. Para ilustrar esse ponto, Ingold usa o exemplo de uma colher:

[...] somos levados a pensar na colher como uma solução para o problema de transportar alimento da tigela para a boca, quando na realidade é a colher que determina que devemos fazer isso, ao invés de, digamos, levar a tigela diretamente aos nossos lábios (Ingold, 2022, p. 90).

Ingold desenvolve esse argumento a partir da noção trazida pelo filósofo do design Vilém Flusser (2007), que pensa a palavra “design” (projeto) associada a outras palavras, como “máquina”, “técnica” e “artifício”. Essas associações de palavras levaram Flusser à ideia básica de “esperteza” e “engano”. Portanto, para Ingold e Flusser, como criador ou inventor, o projetista — aquele que daria forma às coisas trazendo-as de volta ao mundo — e, podemos incluir aqui, o designer, é um “trapaceiro” (Ingold, 2022, p. 90).

Desse modo, a palavra “colher” é um signo que nos apresenta uma forma cultural específica, cujo significado está relacionado ao conceito de um utensílio que leva o alimento à boca. Porém, essa ligação entre significante e significado deveria ser entendida não como algo natural, mas como provisório e culturalmente estabelecido. Como nos diz Ingold, “...manipular colheres, sentar-se em cadeiras e comer em mesas, são habilidades corporais que levamos anos aprendendo. Elas não tornam as coisas mais fáceis para nós” (Ingold, 2022, p. 90).

Além disso, a habilidade no uso de talheres, por exemplo, é cultural, o que determina e separa uma entre outras culturas. Assim, o significado da colher não é apenas determinado pela função “transportar alimento da tigela para a boca”. Realizar a leitura do signo e naturalizar o seu significado como óbvio é, portanto, impor que o uso da colher é o modo “correto” de transportar alimento à boca. A questão da atuação do designer que é ressaltada aqui não está propriamente no fato de criar colheres, mas de não incluir em seu projeto uma reflexão sobre a ligação entre o design de um objeto e seu significado cultural, que deveria ser entendido como provisório e instável.

Linguagem-artefato-sentido

De volta às questões trazidas por Kristeva, em sua exterioridade, a linguagem se reveste de diversas materialidades: “a linguagem é uma cadeia de sons articulados, mas também uma rede de marcas escritas (uma escrita), ou um jogo de gestos (uma gestualidade)” (Kristeva, 1999, p. 18).

No design é comum traçarmos um paralelo com essas materialidades, tendo como objetivo produzir significados a partir de formas, cores e texturas. No caso do design visual, são trabalhados elementos visuais/verbais, como tipografia, grid, composição, fotografia, ilustração, entre outros.

Entretanto, é importante notar que geralmente esses elementos são organizados e combinados para produzir significados estabelecidos previamente pelo projetista em busca de uma equação específica que possa promover a comunicação entre um designer que produz uma mensagem e o outro que irá interpretá-la.

Quase sempre há uma intenção e expectativa por parte do designer de que o artefato visual produzido cumprirá seus objetivos de projeto a partir do entendimento dos significados por ele elaborados (e estabelecidos pela configuração dos artefatos), alcançando a garantia do “sucesso” da comunicação.

Nas discussões no campo do design, há a necessidade de repensar os elementos estabelecidos por uma tradição cultural, que determina suposições e práticas tradicionais relacionadas à área, as quais têm impacto na sociedade. Ao enfatizar o contexto cultural do design, a linguagem ganha importância, uma vez que traz um campo de investigação fundamental à prática do designer, considerando os signos culturais, a colaboração e a participação da comunidade, além da necessidade de sustentabilidade e responsabilidade social. Pensar a linguagem é abrir novas possibilidades para uma reflexão sobre valores, crenças e práticas, assim como sobre diferenças entre as comunidades.

Escrita-artefato-sentido

Em retorno ao pensamento de Kristeva, pontuamos ainda alguns questionamentos importantes para o design: “quais são as relações entre a voz, a escrita e o gesto? Por que estas diferenças e o que é que elas implicam?” (Kristeva, 1999, p. 17)². Para além de reconhecer o caráter material diversificado da linguagem, citado por Kristeva, e de suas dinâmicas, ressaltamos que é necessário entender também os processos e as produções visuais como elementos desse mesmo exercício de relações. E, para tal, partiremos da ideia de “escritura” de Jacques Derrida (1973; 2005), para apresentar o ato de escrever como proposta inaugural no âmbito do design.

A partir de um novo ponto de vista para a inscrição e a escrita, por meio de uma crítica filosófica ao próprio conceito de signo – que ligaria a voz e o pensamento de tal modo que chega a apagar o significante em proveito do significado –, Derrida observa a presença da escrita enquanto marca ou traço (o que irá chamar de grama). O autor desvenda no interior da língua uma “cena” que o signo e o seu significado não podem ver: uma cena que, em vez de se fazer por “semelhança” como o faz o signo, é um mecanismo da “diferença”. Deste modo: “com efeito, na escrita, há traço mas não há representação, e esse traço – essa marca – forneceu as bases de uma nova ciência teórica a que se chama *gramatologia*”³ (Derrida *apud* Kristeva, 1999, p. 30).

Em revisão ao estudo de Saussure, Derrida aponta que “a noção de signo implica sempre, nela mesma, a distinção do significado e do significante (...) como as duas faces de uma única folha” (Saussure *apud* Derrida, 2005). Para Derrida, entretanto, essa ideia é descendente de um logocentrismo, dominante por

2. A conexão entre língua e gesto aqui não se refere às línguas de sinais, embora façam parte dos estudos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Imagem(i)matéria, o qual coordeno juntamente com o Prof. Marcelo Ribeiro, as aproximações e contaminações possíveis entre a Libras (Língua Brasileira de Sinais) e o design visual. Alguns dos trabalhos publicados nessa área pelo grupo são: *The writing expanded by gesture* (Pires, Ribeiro, 2021); *O que pode uma Língua: lições de gesto para o design agora* (Pires; Barreto; Moisés Colares, 2020); *Entre-inscrições: reflexões sobre gesto e silêncio* (Pires; Ribeiro, 2019); *Espaço Silêncio: desdobramentos do mundo falante* (Ribeiro; Pires, 2017).

séculos no pensamento ocidental — e também do fonocentrismo —, no qual há uma proximidade absoluta “da voz e do ser, da voz e do sentido do ser, da voz e da idealidade do sentido” (Derrida, 2005, p.14).

Em *Gramatologia*, Derrida apresenta uma ideia de “escritura” que substituiria aquela forma de escrita vista pelo pensamento de Saussure, entre outros autores, como um significante “secundário” ou “derivado” (Derrida, 1973, p. 14). Ou ainda, um significante escrito como auxílio para a memória e secundário às questões do discurso. O autor, a partir da própria revelação de uma nova definição de escritura, reivindica que a escrita possa ser algo mais “original” do que as próprias formas que ela possa evocar. É preciso alertar, entretanto, que Derrida não propõe uma inversão hierárquica ou uma manutenção da dicotomia escrita/fala⁴, mas uma retomada da questão sob um novo ponto de vista (Pires, 2010). Pois, como ele mesmo define, a partir da escrita alfabética, é um jogo especular que se estabelece entre a grafia e a fonia:

3. O filósofo francês Jacques Derrida propõe o conceito de *escrita* que nos permite pensar a linguagem, incluindo a sua manifestação fônica, como uma diferença (que Derrida escreve voluntariamente *diferância* [*différance*] para marcar bem o processo de diferenciação). No sistema de Derrida, o “grama” é simultaneamente uma estrutura e um movimento. Para o autor, a língua é transformação e geração e o lugar do conceito clássico de “estrutura” se vê questionado, assim como a linearidade saussuriana da cadeia falada é posta em questão. O sujeito depende do sistema de diferenças, só se constitui dividindo, espaçando-se, diferenciando-se: “A subjetividade — como a objetividade — é um efeito de diferença, um efeito inscrito num sistema de diferenças” (Derrida apud Kristeva, 1999, p.31). Compreende-se, então, como o conceito de *grama* neutraliza a hipótese fonológica do signo (a primazia que ele concede ao fonético), e introduz no pensamento do signo (da língua) a substância gráfica com os problemas filosóficos que levanta, através de toda a história e de todos os sistemas de escrita.

4. A oposição escrita/fala estaria inserida em um episteme que parte da oposição entre representação e realidade. Essa oposição, além de rebaixar a escrita, encontra correspondentes em outros binômios, como se vê no trecho a seguir: “Externo/interno, imagem/realidade, representação/presença – essa é a velha grade a que está relegado o desejo de desenhar o campo de uma ciência. E de qual ciência? De uma ciência que não pode mais responder ao conceito clássico de episteme, porque seu campo tem como originalidade (uma originalidade que ele inaugura) o fato de que a abertura da ‘imagem’, que nele se dá, aparece como a condição da ‘realidade’: relação que não mais se deixa pensar na diferença simples e na exterioridade sem compromisso da ‘imagem’ e da ‘realidade’, do ‘fora’ e do ‘dentro’, da ‘aparência’ e da ‘essência’” (Derrida, 2005, p.24).

[...] neste jogo da representação, o ponto de origem torna-se inalcançável. [...] Não há mais uma origem simples. Pois o que é refletido desdobra-se em si mesmo e não só como adição a si de sua imagem. O reflexo, a imagem, o duplo desdobra o que ele reduplica. A origem da especulação torna-se uma diferença (Derrida, 2005, p. 49).

Com isso, a partir do pensamento de Derrida a escrita pode ser vista como algo inerente à linguagem, e a “fala fonética” pode ser encarada como uma forma de escrita. O autor desloca a predominância do sistema “signo-sentido-conceito” para inaugurar uma possibilidade de pensar na linguagem, também, aquilo que não é signo-sentido-conceito. Para Kristeva, Derrida “introduz no pensamento do signo (da língua) a substância gráfica” (1999, p. 30). E, no contexto dos projetos visuais, a partir dessa escrita inaugural e da abertura para processos de significação que possam se dar pela diferença e pelo questionamento da ideia de signo como representação, é possível, então, pensar nessa “escritura” como um dos elementos fundamentais da criação, do gesto e do projeto no design da contemporaneidade.

Referências

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva; Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

INGOLD, Tim. **Fazer: antropologia, arte e arquitetura**. Petrópolis: Vozes, 2022.

KRISTEVA, Julia. **História da linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1999.

PIRES, Julie de Araujo. **Inscrições contemporâneas: a palavra-imagem no projeto da visualidade pós-moderna**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.

ESCRITA E PROCESSOS PROJETUAIS EM DESIGN

Julie de Araujo Pires

Ana Mansur de Oliveira

Em sequência à crítica filosófica sobre a especificidade do conceito de signo, apresentada no texto introdutório *Escrita, linguagem e design visual*, também é possível afirmar que, na contemporaneidade, para além do deslocamento do problema central do design — da direção de função para uma direção de busca de significados — há também na escrita, na linguagem e no sentido aquilo que transborda ou antecede o próprio significante. Assim, para compreender nossa prática, seria necessário considerar dinâmicas que envolvam a linguagem em maior profundidade reflexiva. Essas estratégias e responsabilidades próprias ao design contemporâneo se relacionam com as perspectivas de ampliação da geração de sentido, que vão muito além do ponto em que o modernismo situava a dinâmica da funcionalidade, e mesmo no pós-modernismo no design.

De acordo com Vilém Flusser, “o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de materializar essas formas” (2007, p. 31). O antropólogo Tim Ingold (2022), ao escrever sobre o que seria a possível intenção do “artista”, conforme definido por esse autor, reconhece que a única partilha imaginável seria com relação ao conteúdo daquilo que constituiria uma “semente” embrionária dos projetos, pois atesta a impossibilidade de algo ser de fato plantado exatamente como planejado pelo projetista na mente daquele que será seu espectador. Essa metáfora da semente traz uma perspectiva para se examinar a dinâmica possível do observador, que faz com que ele possa seguir a obra por si mesmo. Durante essa experiência, o processo de crescimento poderia ocorrer em diversas direções, em movimentos distintos sobre os quais não pode haver muito controle. Deleuze e Guattari escrevem que “a própria arte vive dessas zonas de indeterminação, quando o material entra na sensação” (1997, p. 225). Para os filósofos, não se trata de “substituir as zonas de indeterminação por simples ambivalências” (Deleuze; Guattari, 1997, p. 225). Um grande romancista é, antes de tudo, um artista que inventa afectos não conhecidos ou desconhecidos.

A partir dessa perspectiva, é também oportuno discutir o potencial que as materialidades têm de operar transformações efetivas no mundo, independentemente da qualidade dessa transformação. Assim, é possível estabelecer, de certa forma, um paralelo entre os artistas e os designers, pois ambos estão em contínua atividade de projeto e trazendo novas experiências ao mundo. O projeto, deste modo, pode ser analisado sob a perspectiva de fornecer ao espectador não propriamente a invenção dos novos afetos de quem deu origem ao processo projetual, mas também pelo ponto de vista de quem os experimenta: "Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformarmos com eles, ele nos apanha no composto" (Deleuze; Guattari, 1997, p. 227). Assim, podemos compreender os processos que dão origem à arte e ao design como uma espécie de linguagem das sensações, em complementaridade ao conceito de linguagem trazido por Kristeva (1999).

Primeiras Palavras

Por meio desse conceito integrativo de linguagem, é possível analisar o projeto como um texto inaugural, no sentido da escritura de Derrida (2005), que possa constelar aspectos simbólicos para a sua realização. É importante reconhecer também o que Ingold (2022, p. 33) considera como o próprio fluxo da matéria. Os projetistas precisariam, segundo esse autor, experimentar uma espécie de vida própria dos materiais, o que atesta a corporalidade daquilo que é manuseado pelo projetista. Por outro lado, Deleuze e Guattari (1997) compartilham a distinção que existiria entre composição técnica — que trata justamente da articulação da matéria e de suas especificidades — e composição estética. Essa última, segundo os autores, trata de uma composição vibrante de múltiplas sensações. Combinações em que aspectos subjetivos, que inicialmente poderiam parecer desconectados, eventualmente integrariam um mesmo projeto e teriam, a princípio, maior potencial para articular a criação de experiências significativas.

Assim, ao se pensar no ato projetual de design na contemporaneidade, talvez não seja necessário impor uma ordem de ações que separaria as etapas pré-projetivas da execução propriamente dita. Porém, seria necessário integrar durante o processo ambas as dinâmicas de contágio do projetista com aquilo que está sendo materializado, ainda que isso não precise acontecer em momentos pré-determinados, e nem que a ação reflexiva necessariamente anteceda a operação que a materializará.

Diante desse pensamento, o design pode ser considerado um processo intencional, que propõe uma ação transformadora. Ainda de acordo com Flusser (2007), as múltiplas materialidades do design são recipientes para fenômenos, métodos de se dar forma à matéria. Portanto, é fundamental considerar a possibilidade de se reexaminar os aportes teóricos e práticas projetuais que dão origem a essas formas. Ao invés de uma dinâmica que busca alterar as coisas em si para que elas se encaixem em funcionalidades pré-determinadas, é possível nos aproximarmos de um modo de pensar e de fazer que considere também a alteração da teoria, e não somente do objeto em si. Isso significa que o design não deve ser visto como uma prática universal ou a-histórica, mas sim como uma atividade culturalmente estabelecida e que é moldada pelos valores, crenças e práticas de uma sociedade específica. Ao invés de se considerar o design como um processo de imposição, podemos pensar em um processo de engajamento e adaptação, compreendendo que abordagem do design pode nos levar a relações que investigam e valorizam as propriedades inerentes dos materiais e de sua apropriação provisória, a serem usadas a partir de situações cotidianas e particulares.

Ao refletirmos sobre os aspectos maleáveis da intencionalidade do projetista, com relação ao manuseio da matéria que será transformada, é necessário considerar que os próprios significados são instáveis e cambiantes, na medida em que se apresentam provisórios em relação aos movimentos da cultura. De forma análoga, a qualidade das conexões estabelecidas com o espectador também se encontra flutuante.

Ainda de acordo com Deleuze e Guattari, é fundamental rever a relação que a sociedade estabelece com aquilo que denomina "conceito". Para os autores,

Todo conceito tem uma história [...] embora a história se desdobre em ziguezague, embora cruze talvez outros problemas em outros planos diferentes. Num conceito, há, no mais das vezes, pedaços ou componentes vindos de outros conceitos, que respondiam a outros problemas e supunham outros planos (Deleuze; Guattari, 1997, p. 30).

Palavra em Processo

Por meio desse pensamento é importante atestar a infinitude de direções que podem ser alcançadas pela atividade de se tentar conceituar algo. A própria natureza de forçar essa mecânica sem considerar que o conceito não parte de algo inexistente, se relaciona com uma perspectiva que, de alguma forma, aprisiona a linguagem. Da mesma maneira que na contemporaneidade é possível se observar uma movimentação maior em direção ao significante do que ao significado, cada conceito produzido está, em verdade, imbricado com outros conceitos. Porém, eles podem ser definidos "pelas condições que impõe[m] ao problema" (Deleuze; Guattari, 1997, p. 34). Ao refletirmos sobre a atividade de se conceituar, tão própria aos processos de design, da forma que sugerem os filósofos, podem-se abrir portas para que o significante não exista somente para favorecer o fortalecimento de um significado. Dessa forma, não é possível para o projetista garantir um fluxo unidirecional que faça uma ponte entre suas intencionalidades e os fenômenos próprios ao contato do espectador com a experiência desenvolvida.

Para que a reflexão acerca dessas possíveis abordagens de processos projetivos faça sentido no contemporâneo, no entanto, é importante considerar o paradoxo da validação. De fato, o compromisso de gerar soluções que possam ser posteriormente

validadas irá encontrar certa resistência ao se examinar as possibilidades dessas novas dinâmicas. A partir do momento em que o saber sobre as coisas nem sempre se relaciona com sua respectiva utilidade, é possível considerarmos uma perspectiva inversa a essa e, assim, em alinhamento com o que propõe Flusser (2007, 2008): as formas seriam recipientes transitórios para os fenômenos.

Considerando essa perspectiva, apresenta-se a questão das maneiras possíveis de se circunscrever provisoriamente os fenômenos. Conforme exposto acima, iremos esbarrar no problema da validação. Antes de prosseguir, é necessário marcar que nem sempre os aportes teóricos estão a serviço de processos catalisadores de funcionalidade. Muitas vezes a aproximação e posterior circunscrição dos fenômenos é o que se tem de mais fértil para a concepção das múltiplas materialidades que caracterizam o design. Por isso, é necessário considerar maneiras de se empreender estratégias que integrem maior responsabilidade e profundidade reflexiva, ainda que sejam processos abertos e em constante alteração.

Uma das possibilidades de nos aproximarmos dessas perspectivas, na etapa geralmente reconhecida como pré-projeto em design, é aquela por meio da escrita. O exercício filosófico da articulação de contextos em sequência de palavras inscritas pode ser considerado uma das formas inaugurais de projeto. Ainda assim, é importante marcar que o conceito de linguagem não se restringe apenas ao verbal ou ao visual. Trata-se de algo muito mais amplo, que abrange um exercício complexo de relações. Assim, a escrita pode apresentar características que a tornam mais original do que as formas que tem potencial para evocar.

É possível relacionar esse pensamento com a natureza dos processos de mediação próprios ao design. Ainda no modernismo, havia uma intermediação ativa por parte dos designers, mesmo que de certa forma buscassem um modelo objetivo, uma tentativa de apagamento das expressões do sujeito que o projetava e, em alguns casos, também do seu público, numa intenção da criação de

interações e experiências universais. Os propósitos de transparência, organização e funcionalidade são maneiras marcantes de mediação, ainda que apresentassem uma pretensão à neutralidade. No pós-modernismo, a mediação ficou mais clarificada e assertiva. Para Ellen Lupton e Abbott Miller (2011, p. 10), o pós-modernismo no design não se restringe apenas ao projeto de formas desconstruídas, mas sim a uma ação crítica, que busca justamente um pensamento mais ativo e autoral por parte do projetista. Em alinhamento com o que propõem esses autores, é possível diagnosticar um processo de mediação que está muito além das coisas e de suas respectivas materialidades. Se o pós-modernismo instaurou uma ação crítica e, por conseguinte, deu origem a uma postura mais reflexiva, o deslocamento do design de função para significado está de fato em um momento ativo, na linha do que propõe Flusser (2007).

Lupton e Miller (2011) apresentam uma proposta para o ensino do design que incorpore a interpretação, para além da percepção, que valorize a “linguagem” como um modo de compreensão inclusivo (visual-verbal) das manifestações produzidas pelo design — palavras, imagens, objetos e costumes — como parte integrante do processo comunicativo que não ocupa classes separadas. Além disso, segundo os autores, esse modo integrado de pensar o design e o projeto acolhe a reflexão teórica, a leitura e a escrita de textos. Segundo eles, “A teoria pode funcionar tanto construtivamente, como ferramenta para a geração de ideias em design quanto analiticamente, como método de avaliação” (Lupton; Miller, 2011, p. 65). No âmbito do design gráfico, esses autores apontam a obra *Gramatologia*, de Jacques Derrida, e a teoria da Desconstrução como um modo “crucial de investigação, uma maneira de questionamento que enquadra a natureza de seu objeto” (Lupton; Miller, 2011, p.5 e uma teoria fértil para estudos e pesquisas no âmbito da tipografia, entre outras relações possíveis no design gráfico, quando envolvidas no conhecimento e no projeto).

Como motivo para investigação prática e projetual, é interessante retomar, assim, a reflexão de Derrida diante da

possibilidade de uma escrita (ou escritura), que venha a fazer parte do envolvimento do designer em sua atividade criadora. Para Derrida, é na inscrição que aproximamos palavra e escritura: é nela e por ela que a palavra desperta “do seu sono de signo” (Derrida, 2005, p. 26). Derrida refere-se, aqui, à literatura e à poesia, mas podemos trazer sua reflexão para nosso contexto visual. Aproximando o design das formas de criação das artes visuais, podemos traçar um breve panorama, a partir da segunda metade do século XX. É possível testemunharmos a proximidade de diversos artistas visuais daquela época com o ato de escrever, que em muitos dos casos se afastava do relato e se estabelecia como parte de um processo, de uma relação instável e dinâmica, entre seus pensamentos e o surgimento de uma obra. Considerando os anos 1960, a partir de Joseph Kosuth, Dan Graham, Mel Bochner, Edward Ruscha e Robert Smithson, Mira Schendel, entre outros, observamos diferentes performances da palavra e da escrita nas artes visuais.

Estes artistas foram leitores de diversas teorias da linguagem e da literatura, de autores como Roland Barthes e mesmo Jacques Derrida. Eles exploraram a palavra como recurso visual em suas obras, mas também como elemento inaugural de suas práticas e ideias, tornando possível questionar os princípios da própria arte, pondo em xeque os conceitos de imagem e de representação. Nesse contexto, a palavra surge também como material indispensável ao projeto, responsável pelo curso da ação, da produção, do envolvimento, do conteúdo, da forma e da realização, que revelam em sua dinâmica a razão de ser da própria obra.

Palavra como matéria

A partir da visão da escrita como materialidade do poeta e como elemento inaugural, é possível, então, pensar na "escritura" como um dos germinais da obra, gesto e projeto nas artes visuais, e no design da contemporaneidade. Isso porque, na escritura, a palavra se revela “concha”. Abrindo-se em infinitos “clamores” e “histórias”,

despertando a imaginação do poeta, não por sua forma, “mas pelo mistério de sua lenta construção espacial, uma concha-escritura que, no exercício criativo da imaginação, verá na palavra um invólucro que, tal como a concha inerte, iremos abandonar” (Pires, 2010, p. 112).

Essa visão é corroborada pelo depoimento do artista Robert Smithson, que diz manipular as palavras como rochas, no momento em que suas fendas e rupturas revelam o vazio de suas falhas. Para ele, “...palavras e rochas contêm uma linguagem que segue a sintaxe de fendas e rupturas. Olhe para qualquer palavra por bastante tempo e você vai vê-la se abrir em uma série de falhas, em um terreno de partículas, cada uma contendo seu próprio vazio” (Smithson, 1996, p. 169). Os escritos artísticos de Robert Smithson apontam um caminho de palavras, rocha e sal, capaz de inaugurar perspectivas criadoras também para o design e que, por meio da “escritura”, extrapolem os limites do memorial e do relatório acadêmico, pois como nos afirma ele: “as certezas do discurso didático são arrastadas na erosão do princípio poético” (Smithson, 1996 p. 169).

Assim, a reflexão teórica e a escrita não se colocam em paralelo à elaboração visual e ao projeto, e nem devem ser um privilégio da pesquisa acadêmica, mas devem pertencer, também, ao ensino do design, ao ato projetual, tanto no âmbito de sua teoria quanto da sua prática, utilizando o exercício da escrita como forma inaugural do projeto. Esse processo, que se inicia pelo texto, é permeável e dinâmico¹, assim como explica Ingold (2022), quando menciona o ato de trazer as coisas de volta à vida, isto é, de como a realização dos artefatos envolve um fluxo contínuo. Esse fluxo que transita pelas ideias (fluxo da consciência) e se mistura com o fluxo dos materiais, numa circulação aberta, pode ser representado por duas linhas paralelas que acabam por se permitirem atravessar em pontos que se cruzam. Ao mesmo tempo que estabilizam os fluxos, essas linhas fazem surgir as imagens e os objetos como relances, frutos do encontro desses dois caminhos percorridos pelas ideias e pelos materiais.

Para Ingold, esse esquema pode coincidir com conexões diversas; de modo mais “fundamental”, diz o autor, “funciona em conexão com o fazer coisas” (Ingold, 2022, p. 19). Ressaltamos que essas contaminações vão no sentido oposto de pensar nesse fazer como um projeto que se inicia com uma ideia em mente e termina quando é produzido um artefato. No caso de Ingold, há a intenção de trazer o envolvimento com os materiais como condição para que se chegue aos artefatos. O trabalho com a escrita do texto inaugural, que também atesta essa relação, pode participar dessas contaminações materiais, pois propõe o envolvimento do designer em uma escrita reflexiva — que atesta a qualidade da mediação dos processos — emergente desses fluxos que vão das ideias e imagens aos objetos, sem admitir uma única direção ou sentido.

Além disso, há nesses fluxos aquilo para o qual Ingold chama atenção, no que diz respeito ao conhecimento pessoal, que muitas vezes vai do silente ao implícito, mas que não necessariamente precisa ficar sem expressão. Ele diz que o que não é explicado pode ainda encontrar expressão e que o que permanece “não escrito” não necessita permanecer sem inscrição (Ingold, 2022, p. 144). O autor compara o canto e a fala, meios de falar com a voz, ao desenho e à escrita, meios de falar por meio da mão.

1. A disciplina de Análise Gráfica 2, ministrada pela Profa. Ana Mansur na UnB, utiliza a escrita de um texto como ferramenta inicial do processo de projeto, que busca circunscrever a maneira como o designer pretende se relacionar com o conteúdo do texto a ser diagramado, indicando quais sensações serão priorizadas quando da tomada das decisões gráficas. O texto relacional é fruto do encontro entre designer e texto, refletindo o resultado da mediação que dará origem ao projeto. Deve-se pensar na função do projeto no mundo, refletindo sobre a qualidade dos vínculos que serão estabelecidos com a audiência. Um ponto importante é discorrer sobre o porquê dos aspectos conceituais da mediação escolhida, localizando-a como significativa em um contexto macro: assim, a escrita pode acontecer no sentido de discorrer sobre as sensações pretendidas pelo projeto. O texto relacional deve ser uma reflexão construída por meio da lógica, mas que não prescindia da interpretação e da criatividade. A mediação reflexiva do projeto gráfico trata de articular fragmentos conceituais que se desprendem do próprio texto. Refletir sobre a relação entre conceitos de vários níveis e possíveis descartes auxilia nas decisões finais do projeto, lembrando que nem todos os aspectos serão materializados na etapa final.

Nas etapas consideradas pré-projetivas, então, é possível observar dinâmicas que não necessariamente incorporam um paralelismo ou predominância entre escrita e "linguagem visual"². O que se propõe inserir como processo reflexivo dos processos contemporâneos de design é um novo exercício de relações, que pode ter, por exemplo, a escrita como forma inaugural do processo.

Ao caracterizar uma interpretação para além da percepção, a escrita, enquanto recurso para catalisar o processo criativo, relaciona-se com uma compreensão mais ampla que, inclusive, procura refletir sobre o papel do objeto no mundo. A proposta dessa escrita inaugural pode buscar circunscrever a maneira como o designer pretende se relacionar com o seu projeto, indicando quais sensações serão priorizadas quando da tomada das decisões acerca das materialidades e seus respectivos suportes. Assim, é realizada também uma espécie de anatomia das qualidades da mediação, atestando a própria natureza da profissão.

Outro ponto importante é que essa escrita possa ter uma vibração por vezes poética, que traz, por exemplo, um desdobramento dos conceitos em seus aspectos duplos ou triplos. Nesse sentido, o impulso do fluxo das palavras pode ser na direção de atestar a multiplicidade das conexões pretendidas quando o projeto chegar ao mundo, alcançando a sua audiência. Ao explorar dessa forma a instabilidade dos signos, esse texto apresenta características diferentes daquelas eventualmente presentes em memoriais de projeto ou em ferramentas como o mapa mental. Diferentemente deles, há nesse texto o que Smithson

2. O termo "linguagem visual", recorrente nos escritos sobre design visual, é considerado aqui com certa ressalva, pois, conforme Lupton e Miller descreveram: "O termo 'linguagem visual' é uma metáfora. Ele compara a estrutura do plano pictórico à gramática ou à sintaxe da linguagem verbal. O efeito dessa comparação é segregar a 'visão' da 'linguagem'. Os dois termos são colocados como opostos e análogos, mas irreconciliáveis, domínios paralelos que jamais irão convergir. As teorias da linguagem visual e as práticas educacionais nelas baseadas interromperam o estudo do sentido social e linguístico, isolando a expressão visual de outros modos de comunicação" (Lupton; Miller, 2011, p. 65).

chama de erosão do princípio poético. Nesse aspecto específico, é possível perceber uma aproximação entre as dinâmicas da arte e do design, que se relaciona com aquilo que Bachelard nomeia de devaneio. O conjunto de palavras, assim, existe na sua potência de matéria-prima, que, apesar de estar relacionada ao curso da ação projetiva, passa a assumir um papel relativamente suave, em que é parceira do projetista. Como se andasse de mãos dadas, é um instrumento que tem um papel de guia, porém não tem a pretensão de amarrar o curso da ação.

O exercício de uma escrita inaugural seria fruto do exercício de registrar a natureza da mediação que virá a ser empreendida pelo designer, iniciando o processo do projeto. Pensar sobre a função do projeto no mundo pode trazer uma reflexão importante sobre a qualidade dos vínculos que serão estabelecidos com o outro, aquele que se pretende encontrar por meio dos artefatos realizados. Um ponto importante é empreender uma reflexão acerca do porquê dos aspectos adotados para a mediação escolhida, localizando-a como significativa em um contexto macro, que faça sentido para além do que poderia ser considerado um propósito exclusivo do projetista. É interessante também notar os transbordamentos possíveis: como descreve Ingold, “...o que não é explicado pode ainda encontrar expressão em palavras faladas ou escritas” (2022, p. 144).

Assim, a escrita pode acontecer no sentido de discorrer sobre as sensações pretendidas pelo projeto, constituindo-se em uma reflexão por meio da lógica, mas que não prescinde da interpretação e da criatividade. A mediação reflexiva do projeto trata de articular fragmentos conceituais, que se desprendem de forma inexata do próprio texto. Refletir sobre a relação entre conceitos de vários níveis e possíveis descartes auxiliaria então nas decisões finais do projeto, lembrando que nem todos os aspectos semânticos serão necessariamente materializados na etapa final e que ainda podemos pensar na linguagem e na instabilidade do signo como aquilo que não é signo-sentido-conceito (Derrida *apud* Kristeva, 1999)

Últimas Palavras

Na linha do que acredita Ingold (2022), a escrita pode ser considerada uma espécie de matéria — igualmente parceira do projetista —, que se entrelaça com o processo sem que isso signifique possuir uma direção de ideias pré-estabelecida. O texto se apresentaria caudaloso, como um elemento participante do processo, assim como todas as outras espécies de materiais envolvidos. Sentimento e materiais estariam então entrosados, reforçando que a visão não pode estar segregada da linguagem.

Assim, considerando a possibilidade de um significante conduzir outro significante, seria constituída uma espécie de sequência vívida que pode ser aplicada tanto à compreensão dos processos, quanto a possíveis leituras dos fenômenos de apreensão das experiências. Afetividade e liberdade estariam também incluídas nessas propostas de dinâmica que, apesar de se apresentarem inexatas e cambiantes, circunscrevem as etapas e aproximam o designer dos processos de projeto.

A partilha do imaginal, um dos conceitos que Bachelard (1988) utiliza em sua pesquisa da fenomenologia poética, trata de uma espécie de fagulha que teria origem na intencionalidade daquele que produz as interfaces materiais e que apresenta a possibilidade de ser compartilhada, em parte, por aquele que experiencia o fenômeno em questão. Conforme cita Bachelard, a partir de Jean Lescure, o pintor Charles Lapicque afirma que o ato criador deve oferecer tanta surpresa quanto a vida: "Se, por exemplo, pinto a passagem do rio em Auteuil, espero que minha pintura me traga tanto imprevisto, embora de outro gênero, quanto o que me trouxe o curso d'água verdadeiro que vi" (Lescure, 1956 apud Bachelard, 1988, p. 17). A experiência do espectador diante dessa tela representa para Bachelard essa transubjetividade das imagens que não pode ser compreendida apenas pelas referências objetivas. Assim, a arte produzida por Lapicque não é considerada uma substituta, mas constitui uma realidade autônoma sensível, tornando-se, assim, um novo ponto de partida.

Esse conceito se alinha à metáfora da semente, utilizada por Ingold (2022). Apesar de não se constituir em, por exemplo, o que seria uma planta completa e de direção definida, contém um conjunto de certa forma embrionário de reflexões, extremamente fértil para dar início ao processo de projeto. Nessa ramificação a partir da semente, múltiplas camadas emergem e submergem, em um ambiente de trânsito fluido. Como em uma constelação percebida da terra, parte das estrelas pode ficar invisível, enquanto outras mais distantes, porém de maior brilho, podem articular-se de forma a construir arranjos que trazem algum sentido formal. Assim, aquilo que está em princípio em apagamento não é necessariamente descartável. Essa seria uma categoria diferenciada de importâncias e expressividades, atestando uma mediação corajosa por parte do designer contemporâneo, resultando em experiências com potencial de alterar nossas conexões com o mundo em que vivemos.

Referências

- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva; Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- INGOLD, Tim. **Fazer: antropologia, arte e arquitetura**. Petrópolis: Vozes, 2022.
- KRISTEVA, Julia. **História da linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1999.
- LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. **Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- PIRES, Julie de Araujo. **Inscrições contemporâneas: a palavra-imagem no projeto da visualidade pós-moderna**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.
- PIRES, Julie de Araujo; BARRETO, Moisés Colares. O que pode uma Língua: lições de gesto para o design agora. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE DESIGN, 2020, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2020. p. 1292-1305. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-que-pode-uma-lingua-lies-de-gesto-para-o-design-agora-35922>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- PIRES, Julie de Araujo; RIBEIRO, Marcelo Gonçalves. The writing expanded by gesture: The Design and Art's approaches in contact with Deaf culture and sign languages. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL AND INTERACTIVE ARTS (ARTECH), 10.,

2021, New York, NY, USA. **Proceedings [...]**. New York: Association for Computing Machinery, 2021. Article 76, p. 1-8. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3483529.3483723>. Acesso em: 26 nov. 2023.

PIRES, Julie de Araujo; RIBEIRO, Marcelo Gonçalves. Entre-inscrições: reflexões sobre gesto e silêncio. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA (#18.ART)*, Lisboa, 2019. **Livro de Atas**.

RIBEIRO, Marcelo Gonçalves; PIRES, Julie de Araujo. Espaço Silêncio: desdobramentos do mundo falante. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA (#16.ART)*, 16., 2017, Porto, Portugal. **Livro de Atas**. Porto: i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade, 2017. p. 981-988. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1fh6zXjl7zyLi0nRJZWVjCIBoLWlXiZY7/view>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SMITHSON, Robert. **Robert Smithson, the collected writings**. Edição e introdução de Jack Flam. Los Angeles: University of California Press, 1996.

ESPAÇO E VISUALIDADES DA CENA

Larissa Elias

Em 17 de dezembro de 1898 estreia, no Teatro de Arte de Moscou (TAM), *A gaivota*, do dramaturgo, contista e médico Anton P. Tchekhov (1860-1904), produzida pelos encenadores Konstantin Stanislavski e Nemirovich-Danchenko. Sobre o 4º Ato da peça, o cenógrafo V. A. Simov comenta:

A sala deve conter a marca da impermanência. Do lado de fora o frio, úmido, venta; mas dentro da sala também não está quente... Comecei com os móveis arrumando-os de todas as maneiras possíveis para que conseguisse o efeito de desequilíbrio mental, de modo que se pudesse ver imediatamente o quão indiferente é a pessoa que vive naquele lugar a partir da posição dos móveis (Simov *apud* Williams, 2010, p. 155-156).

De acordo com Raymond Williams, “esse comentário [...] é indício de um novo método: em sua multiplicidade de detalhes, cada peça do cenário tem a função de colaborar para a criação da ‘atmosfera’ da peça que será encenada” (Williams, 2010, p. 156) (Figura 1).

Stanislavski mantinha um caderno de direção em que anotava tudo em detalhes, e na perspectiva do encenador cada peça tinha uma função. Objetos cenográficos (móveis, luminárias, utensílios diversos etc.) e telão pintado ao fundo compunham o cenário. Outros três aspectos são descritos no caderno: as ações físicas dos atores, que indicariam uma dinâmica exterior do personagem; os silêncios e as pausas, indicando uma dinâmica interior; e os efeitos sonoros e de luz. Tudo em conjunto produzindo a “atmosfera”. A montagem, citando novamente Raymond Williams, “é famosa atualmente não só por ter sido responsável pelo sucesso do texto, mas também por ter difundido amplamente um novo método de encenação” (Williams, 2010, p. 153).

A “atmosfera” resultava então da relação entre esses elementos na cena, ou melhor, no palco do teatro. O encenador buscava transformar aquele lugar entre quatro paredes (sendo uma delas invisível) em um “espaço real”: uma casa, um jardim,

The Seagull
Act IV

A hand-drawn floor plan of a room, likely a study or library, with various furniture and objects labeled. The plan is oriented with a dashed line at the bottom representing a 'window terrace'. The room features a 'low sofa' and a 'chair and table covered with books' near the top left. A 'writing desk' and 'rocking chair' are also present. A 'chandelier' is indicated by a dashed circle. In the center, there is a 'table' and a 'chair'. To the right, a 'divan' and another 'chair' are shown. A 'window' is located on the right wall. A 'passage' with a 'door' leads to another room, which contains a 'cupboard', 'table', and 'dining room'. A 'candle table' and 'candle lamp' are also labeled. The walls are described as 'the walls of drawing-room, covered with paintings, portraits, knick-knacks, etc.'. A 'book case' and 'footstool' are located near the bottom left, with a note 'chairs in a row' nearby. A 'mirror' is also indicated.

Fonte: Balukhaty, 1952, p. 245.

No início do século XX, em outra direção estética, o cenógrafo, encenador e artista gráfico inglês Gordon Craig (1872-1966) reivindicava restituir ao teatro a unidade perdida entre a arquitetura e a cenografia. Craig concebia o teatro como um “lugar” em que arquitetura e espaço da cena deveriam coincidir, do mesmo modo que, em sua percepção, ocorria nos teatros grego e medieval, sem cenários construídos.

Gordon Craig foi um dos precursores de uma revolução cenográfica no panorama teatral do século XX. Suas pesquisas voltavam-se para a busca de uma imagem cênica em movimento, com volumes e formas, onde a iluminação seria utilizada para animar e unificar a cena. Embora Craig exaltasse a luz natural, é o advento da luz elétrica que possibilita a formulação de suas propostas para a cena, que de forma definitiva será afetada por essa inovação científica. Diz Denis Bablet em seu artigo “A luz no teatro”: “depois de ter sido apenas um meio de iluminar, [a luz elétrica] tornou-se um dos fatores essenciais da encenação” (Bablet, 1963, p. 290).

Em seu Projeto *Scene* (patenteado em 1910), Craig elabora um espaço cênico estruturado por meio de biombos ou telas (em inglês *screens*)¹, de cor neutra, com rodinhas, cujo movimento poderia produzir a imagem que se desejasse, livre de qualquer literalidade ou ilustração. As *screens* poderiam aparecer no mesmo nível, elevar-se para qualquer altura, em direção ao urdimento, descer do urdimento na direção do piso, ou deslocar-se lateralmente. A cenografia se constituiria, assim, segundo Craig, de formas e volumes não-imitativos, e poderia ser infinitamente modelada. O projeto de Craig foi pensado para o palco de um teatro à italiana e concebido com vistas a conferir flexibilidade e funcionalidade à cena, inclusive sustentabilidade econômica (Figura 2).

1. “Os folhetos impressos com o projeto encontram-se no arquivo Craig da Biblioteca Nacional da França, bem como os protótipos das *screens*, cerca de uma centena de pequenas telas de papel-cartão, que integravam o que Craig chamava de seus modelos” (Ramos, 2017, p. 13).



Figura 2: Projeto *Scene*. Prancha 15. Fonte: Craig, 1907.

Por razões diversas, Craig não conseguiu concretizar muitos de seus projetos. Uma de suas tentativas de colocar as *screens* em cena se deu em 1911, quando encenou *Hamlet*, de William Shakespeare, a convite de Stanislavski, no Teatro de Arte de Moscou. Na própria Inglaterra, onde nasceu, Craig foi durante muito tempo ignorado. Para o também britânico Peter Brook (1925-

2022), diretor de teatro e cinema, Craig promoveu uma verdadeira revolução visual ao derrubar o mito de que era necessário mostrar uma floresta inteira para dar a ideia de uma floresta em cena. Ele abriu “as portas para o palco nu com um único galho, sugerindo tudo que era preciso” (Brook, 1994, p. 66-67).

Craig alinhava-se ao simbolismo e se contrapunha à concepção naturalista de Stanislavski de um cenário mimético. Embora houvesse uma diferença abismal entre os conceitos de cena de um e de outro, ambos apontavam na direção da produção de um design cênico funcional. Stanislavski e Gordon Craig elaboraram verdadeiros programas estéticos, seja por meio de suas encenações ou de seus escritos teóricos, e de desenhos e gravuras, particularmente no caso de Craig.

A ideia da “funcionalidade” é obviamente observada no Projeto *Scene* de Gordon Craig, e à primeira vista pode parecer forçado tentar atribuí-la ao projeto cênico de Stanislavski, que, ao contrário do que preconizava Craig, “enchia” o palco de objetos e sons, num movimento obsessivo e rigoroso de refazimento da vida na cena: “De modo semelhante ao cenário, esses efeitos [de luz e de som], escreve o encenador: ‘ajudam o público a captar a vida triste e monótona dos personagens’” (Williams, 2010, p. 156). Williams, ao apontar a função de cada peça na produção da atmosfera, reforça, a meu ver, a ideia da funcionalidade em Stanislavski, embora aqui ela se materialize de forma muito diversa daquela pensada por Craig ou daquela que se assiste no Balé Triádico da Bauhaus.

O objetivo desta investigação, que introduzo aqui, é tratar da questão do design da cena — espaço, visualidades, sonoridades, movimentos, gestos, ritmos — em dois artistas que se filiam a correntes estéticas inteiramente diferentes e até opostas em muitos aspectos. Além disso, visa estabelecer,

2. *Design Thinking* é uma abordagem centrada no ser humano para inovação e resolução de problemas no campo do design. Envolve a empatia com os usuários, a definição clara de problemas, a geração de ideias, a prototipagem rápida e o teste iterativo. Este método é amplamente utilizado em design de produtos e serviços.

por meio desses dois universos muito distintos em termos conceituais, de concepção e de efeitos produzidos, uma ponte com o design.

Experiências como as de Stanislavski e de Craig, que encenaram juntos *Hamlet* em 1911, reverberam vigorosamente na cena contemporânea. A pesquisa que desenvolvo no Laboratório de Processos do Ator e da Cena – LABAator, da Escola de Belas Artes (EBA), da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), ao lado da profa. Vanessa Teixeira de Oliveira, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), envolve a experimentação e a reflexão a respeito de temas caros a esses encenadores, como dramaturgia, espaço, visualidades e sonoridades da cena, atuação/performance, entre outros, como interseções teatro-vídeo-cinema e tecnologias digitais. Outro tema chave na nossa pesquisa é um pensamento sobre o teatro fora do teatro, nas suas relações com as outras artes, com o design, a história, a política, a economia e a cultura. Juntamente com outros artistas-docentes, pesquisadores e vários estudantes, de iniciação artística e cultural e de iniciação científica, temos trabalhado sobre esse espectro de questões. Todos esses elementos se inserem nesse campo do design da cena, ao qual me filio, dentro da linha de pesquisa Design e Cultura, no Programa de Pós-graduação em Design (PPGD), da EBA/UFRJ.

O artigo “Processos e métodos de criação do LABAator: Projeto Tchekhov e Projeto Strindberg”, de minha autoria e da profa. Vanessa Teixeira de Oliveira, que segue publicado neste livro, trata de alguns processos de criação realizados no e pelo LABAator, e das relações investigadas nesses trabalhos entre dramaturgia, espaço, visualidades e sentidos. Para além das questões estéticas, esses trabalhos incursionam em discussões acerca do próprio teatro moderno e contemporâneo, e em outras no campo da história e da cultura.

Referências

BABLET, Denis. A luz no teatro. *In*: JUNIOR, Redondo. **O teatro e sua estética** (Vol. II). Lisboa: Editora Arcádia, 1963.

BALUKHATY, S. D. **The Seagull produced by Stanislavsky**. Translated from the Russian: David Magarshack. New York: Theatre Arts Books, 1952.

BROOK, Peter. **Ponto de mudança: quarenta anos de experiências teatrais: 1946-1987**. Tradução: Antonio Mercado e Elena Gaidano. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994.

CRAIG, Gordon Edward. **Rumo a um novo teatro e cena**. Tradução e apresentação: Luiz Fernando Ramos. São Paulo: Perspectiva, 2017.

CRAIG, Gordon Edward. **On the art of the theatre**. [1ª publicação: 1911] London: Heinemann, 1957.

CRAIG, Gordon Edward. **Projeto Scene**. Prancha 15. 1907. [Publicado em 1923.] Disponível em: <http://www.edwardgordoncraig.co.uk/>. Acesso em: 27 fev. 2023.

WILLIAMS, Raymond. **Drama em cena**. Tradução: Rogério Bettoni. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

PROCESSOS E MÉTODOS DE CRIAÇÃO DO LABATOR:

Projeto Tchekhov e
Projeto Strindberg

Larissa Elias

Vanessa Teixeira de Oliveira

O presente texto trata dos processos de criação empreendidos no LABator – Laboratório de Processos do Ator e da Cena, da Escola de Belas Artes (EBA), da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), em seus 10 anos de existência, com destaque para os processos de dois espetáculos já realizados, como partes do projeto de pesquisa Obras-em-confronto: processos da cena, processos do ator ou Projeto Tchekhov (2012-2016): *Os dois Tchekhov* (2013-2014) e *Está à venda o jardim das cerejeiras* (2013-2016). Abordaremos ainda o projeto de encenação em desenvolvimento *Peça Sonho*, a ser realizado no âmbito do Projeto Strindberg – os segredos da tribo, iniciado no ano de 2016.

O LABator foi criado no ano de 2012 como parte do projeto de pesquisa Obras-em-confronto/Projeto Tchekhov. De caráter teórico-prático, o projeto dedicava-se ao estudo e à investigação de metodologias e modos de criação da cena. Uma das metas do projeto era a implantação de um laboratório de criação. Para tanto, o projeto recebeu auxílio instalação da FAPERJ (INST-2012). O LABator tem como objetivo principal propor e desenvolver projetos performativos de modalidades diversas, no campo das artes da cena, das artes visuais e do design da cena, sempre acompanhados de reflexão teórica e produção textual. O laboratório é coordenado pela profa. Larissa Elias, da UFRJ, e tem coordenação externa da profa. Vanessa Teixeira de Oliveira, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

O projeto Obras-em-confronto/Projeto Tchekhov propunha especificamente a produção de três experimentos cênicos baseados em obras do dramaturgo russo Anton P. Tchekhov (1860-1904). Dentro desse projeto, foram realizados a performance *A gaivota – Arkadina – Nina – Macha* (2012-2013) e os espetáculos *Os dois Tchekhov* (2013-2014) e *Está à venda o jardim das cerejeiras* (2013-2016). Este último foi contemplado pelo Edital FAPERJ de Apoio e Divulgação das Artes no ano de 2013. Atualmente, o projeto de pesquisa e de montagem cênica desenvolvido no LABator é Strindberg – os segredos da tribo, contemplado pelo Edital FAPERJ de Apoio e Divulgação das Artes, na edição de 2016.

Os projetos Obras-em-confronto/Projeto Tchekhov e Strindberg – os segredos da tribo se alicerçam em três grandes eixos de pesquisa do LABAator. O primeiro eixo diz respeito ao interesse no estudo de peças fundadoras do teatro moderno, e de, a partir delas, refletirmos na própria cena sobre a história do teatro moderno e contemporâneo. O segundo eixo se volta para pensarmos a teatralidade fora do teatro, nas suas relações com a pintura, o cinema, a música, a tecnologia, e ainda com outros campos do conhecimento. Na virada do século XIX para o século XX, com o surgimento quase simultâneo do cinematógrafo e da encenação moderna, o teatro irá pensar os fundamentos para a configuração de uma imagem cênica e de uma nova teatralidade em relação/tensão não apenas com o cinema, mas também com outras artes. O terceiro eixo, de modo mais específico, diz respeito à investigação e à experimentação das tecnologias digitais e de imagens de faturas diversas na cena.

Obras-em-confronto/Projeto Tchekhov

O projeto Obras-em-confronto/Projeto Tchekhov nasce como continuidade da pesquisa de doutorado desenvolvida por Larissa Elias, voltada para as poéticas do encenador e diretor de cinema britânico Peter Brook (1925-2022) e do dramaturgo russo Anton Tchekhov.

Os dois trabalhos inaugurais do LABAator, no âmbito do Projeto Tchekhov, foram baseados na peça *A gaivota* (1896), do dramaturgo russo. O primeiro deles, o exercício cênico intitulado *A gaivota – Arkadina – Nina – Macha*, foi mediado especialmente pelas anotações do ator, encenador e teórico russo Konstantin Stanislavski (1863-1938), acerca de sua montagem do texto *A gaivota*, realizada em 1898, no Teatro de Arte de Moscou (TAM). Algumas de suas propostas metodológicas voltadas para os processos de criação do ator também foram consideradas. O segundo espetáculo Os dois Tchekhov foi mediado pela encenação *A gaivota – tema para um conto curto* (2007), dirigida pelo encenador e ator peruano-

brasileiro Enrique Diaz. O terceiro trabalho foi a encenação *Está à venda o jardim das cerejeiras*, baseado em outro texto de Tchekhov, *O jardim das cerejeiras* (1903-1904). O espetáculo foi mediado pela encenação de Peter Brook, *La cerisaie* (1981), e pelo poema *Blancanieves se despide de los siete enanos* do poeta espanhol Leopoldo María Panero (1948-2014). As fichas técnicas desses dois últimos espetáculos se encontram ao final deste capítulo.

Essas três propostas de encenação partem de um mesmo princípio, que é a leitura de uma peça de Tchekhov mediada por um “outro texto” ou por uma “outra cena”, criados, por sua vez, a partir de uma leitura do drama de Tchekhov. A ideia dessas “encenações mediadas” nasce de várias referências, mas há duas particularmente determinantes: a primeira é o artigo de Raymond Williams, *A gaivota* (1898), *Anton Tchekhov*, do livro *Drama em cena*, e a segunda são os espetáculos *Brace up!* (1991-2003) e *Hamlet* (2007-2013), do grupo nova-iorquino The Wooster Group.

Williams nos demonstra, a partir do estudo comparativo do texto da peça e do caderno de direção de Stanislavski, que a escrita dramatúrgica de Tchekhov, assim como de outros dramaturgos contemporâneos a ele, abriu espaço para uma escrita cênica, para o surgimento, enfim, da encenação como arte moderna. A criação da cena no TAM “não se baseia em apenas um texto, mas em dois: primeiro, o texto de Tchekhov; segundo, o ‘caderno de direção’ [production score] que Stanislavski preparou para a peça” Williams, (2010, p.161). Experimentar concomitantemente esses “dois textos” (e muitos outros mais) foi o que de algum modo tentamos fazer nesses três trabalhos do LABator.

Quanto aos trabalhos do Wooster Group, o interesse recai neles pela quantidade de meios envolvidos (fílmicos e sonoros) na construção do espetáculo, pela manipulação desses meios em cena, e pelo acolhimento de “outras cenas” com distintas temporalidades na obra. *Brace up!* partiu também de um texto de Tchekhov, no caso, *As três irmãs* (1900-1901). A encenação lançou mão do uso de tecnologias sonoras, como microfones, ecos, gravações em *off*,

além de projeções em telões e de projeções a partir de monitores de cenas gravadas e de cenas realizadas ao vivo. Em *Hamlet*, baseado em texto homônimo de William Shakespeare, projetou-se em um telão e em diversos pequenos monitores o *Hamlet* produzido na Broadway, em 1964, por Richard Burton, com direção de John Gielgud. A encenação do Wooster Group foi filmada, editada como um filme, sendo este exibido em cinemas nos Estados Unidos. Os atores do grupo mimetizavam os atores do filme de Richard Burton, de 1964, e o design cenográfico produzia uma espécie de continuidade da imagem que se via nas telas. Toda a dinâmica da cena, em ambos os espetáculos, dependia de um complexo aparato tecnológico, que possibilitava as citações, repetições, e a estranha relação “posta em cena” entre duas montagens de *Hamlet* que ocorriam em espaços e tempos distintos.

Os dois Tchekhov

O lugar da ação em *A gaivota* é a propriedade rural de Sórin. Próximo ao lago da fazenda, foi construído um tablado provisório para servir à apresentação da peça de Trepliov, jovem dramaturgo e encenador, sobrinho de Sórin e filho da atriz profissional Arkádina, que se encontra de passagem pela propriedade com seu amigo, o romancista Trigorin. Esta imagem inicial e os desdobramentos do primeiro ato da peça já nos indicam que *A gaivota* é uma peça sobre teatro, sobre a criação artística, sobre sucesso e fracasso na arte e na vida. Há uma disputa entre distintas concepções artísticas como eixo temático e dramático da peça. Nina, a jovem atriz do espetáculo de Trepliov, assim como ele aspira a um teatro de novas formas em contraposição a Arkádina, atriz representante do teatro tradicional, fundado no magnetismo dos monstros sagrados. O sonho teatral de Nina e Trepliov marca o início do teatro moderno com todas as suas tensões e desdobramentos.

Stanislavski descreve minuciosamente em seu caderno de direção todos os passos da encenação de *A gaivota*. Três aspectos fundamentais aparecem nesse caderno: as ações físicas, que

indicariam uma dinâmica exterior das personagens; os silêncios e as pausas, indicando uma dinâmica interior; e os efeitos sonoros e de luz, produzindo a atmosfera da cena (Williams, 2010).

Como já indicado anteriormente, um novo “texto” foi importante para nos aproximarmos da peça de Tchekhov: a montagem *A gaivota – tema para um conto curto*, com direção de Enrique Díaz. A dramaturgia da encenação de Díaz costurava a peça de Tchekhov a outras referências, tais como: textos de Stanislavski, cartas de Tchekhov e material de arquivo do grupo de atores e atrizes (projeção de imagens de ensaios e de outros trabalhos). Os atores e atrizes assumiam distintas personagens, assim como os elementos da cena poderiam assumir significados distintos. Nada estava fixo, tudo se transformava.

A relação de *Os dois Tchekhov* com a encenação de Díaz se deu em vários níveis. O primeiro deles foi o da própria projeção de fragmentos do registro audiovisual da montagem de Díaz (Figura 1). Do ponto de vista conceitual, a ideia era usar o dispositivo audiovisual não apenas como fonte documental, mas como suporte dramático e narrativo da nossa encenação, lidando experimentalmente com as noções de obra inconclusa e de presença de segundo grau. Ou seja, ao reutilizarmos imagens da *Gaivota* de Enrique Díaz, de certa forma a refazemos e, ao mesmo tempo, a presentificamos em outras circunstâncias. A reprodução dessa “outra cena” passa também a ser a reprodução de uma memória, no caso, de uma memória teatral, retomando um dos motivos da peça de Tchekhov, o do teatro dentro do teatro. Outro sentido da projeção é o estabelecimento de um diálogo entre a cena ao vivo e a cena “gravada”, como se a cena ao vivo se construísse numa relação de simultaneidade com a projeção, sublinhando e repetindo assim o sentido, presente no texto de Tchekhov, de se pensar, de se trazer à tona o processo do fazer teatral, do fazer artístico.

A projeção de fragmentos de *A gaivota – tema para um conto curto* era feita em um telão no fundo da área de representação. Outros filmes eram reproduzidos a partir de mais dois notebooks, manipulados pelos quatro atores do espetáculo.

Apresentamos neles trechos dos filmes *Shadows* (1959), de John Cassavetes; *Zorba, o grego* (1964), de Michael Cacoyannis; do documentário *Le siècle Stanislavsky* (1993), de Peter Hercombe; e um breve fragmento de um ensaio conduzido por Stanislavski em 1938. As projeções no telão e as reproduções nos notebooks podiam ser simultâneas ou não. Os computadores também reproduziam músicas variadas, pesquisadas e experimentadas no processo de improvisação durante os ensaios. Projetamos ainda fotos pessoais dos atores de *Os dois Tchekhov*, amarrando a intimidade dos atores às histórias narradas pelas personagens de Arkádina e Trepliov na peça. Essa projeção ocorria na cena em que Arkádina trocava as ataduras de Trepliov, no terceiro ato, após a primeira tentativa de suicídio dele. Neste momento, eles conversam sobre a infância de Trepliov e sobre o auge da carreira de Arkádina no teatro. Na encenação de Diaz, nesse momento do texto de Tchekhov são projetadas várias fotos de trabalhos anteriores da atriz Mariana Lima, que atua como Arkádina e Nina. Na projeção, misturamos nossas fotos a essas imagens da encenação de Diaz.



Figura 1: *Os dois Tchekhov*. Fonte: fotografia por Larissa Elias, 2014. Em cena, da esquerda para direita: Alan Araújo, Ana Miramar. Studio de Teatro Tomás Santa Rosa – Sala 706, da EBA/UFRJ, Ilha do Fundão, RJ.

Um outro nível de relação com *A gaivota* – tema para um conto curto foi o refazimento de partituras cênicas. Além das estruturas de ações criadas pelos atores a partir de suas próprias memórias,

e de outros elementos que entraram no jogo, eles mimetizavam partituras cênicas de algumas cenas da montagem de Diaz. Após decupar uma cena do vídeo, cada ator partia para um processo de “refazimento” da partitura. À medida que ganhavam total domínio daquele “texto”, começavam a inserir as suas singularidades. Seguindo essa lógica de mediações, repetições, presentificação de memórias, outros elementos foram sendo percebidos e introduzidos no processo (Figura 2).



Figura 2: *Os dois Tchekhov*. Fonte: fotografia por Larissa Elias, 2014. Em cena, da esquerda para direita: Alan Araújo, Ana Miramar, Letícia Teixeira, Sabrina Paraíso. Studio de Teatro Tomás Santa Rosa – Sala 706, da EBA/UFRJ, Ilha do Fundão, RJ.

O título *Os dois Tchekhov* é citação de um artigo homônimo do poeta russo-soviético Vladímir Maiakóvski (1893-1930), publicado em 1914. O artigo faz referência ao que Maiakovski chama de as duas faces de Tchekhov. Ele exalta o Tchekhov escritor e poeta, “um membro da dinastia dos ‘Reis da palavra’”, cuja voz é “zombeteira” (1971, p. 146). A este, Maiakovski contrapõe um Tchekhov crepuscular, “choramingas”, que não interessa a ele. Maiakovski execra o psicologismo e os clichês que dominavam o entendimento da obra do dramaturgo (Maiakovski, 1971, p. 146).

Trazer essas outras cenas, outros textos, outras leituras para dentro da nossa cena, produzir novas camadas, criar tais mediações têm, entre outras, a intenção de lidar com a noção de obra inconclusa, com a ideia de que nenhuma das obras está concluída porque existe sempre a possibilidade de refazê-las, ou seja, de reativá-las, criando redes de relações entre várias leituras da obra de Tchekhov.

Outro aspecto importante é o de explorar as possíveis relações entre imagem técnica e imagem cênica, seja como produção de camadas de narratividade, de camadas de temporalidade, ou explorando a tensão entre a presença dos atores e atrizes e uma presença de segundo grau nas imagens projetadas.

Está à venda o jardim das cerejeiras

Na Rússia, ao final do século XIX, uma família pertencente a uma outrora endinheirada aristocracia rural está coberta de dívidas e prestes a perder num leilão seu jardim das cerejeiras. Durante toda a peça de Tchekhov, a personagem de Lopákhin se esforça em alertar os donos da propriedade, Liubov e seu irmão Gáiev, da inevitabilidade da venda, e tenta em vão propor-lhes uma saída.

Ao final, ele mesmo se torna “o novo proprietário, o novo dono do jardim das cerejeiras”, das terras onde o pai e o avô eram servos, “escravos que nem ao menos na cozinha podiam entrar” (Tchekhov, 1981, p. 108).

“Está à venda o jardim das cerejeiras” anuncia Lopákhin, cuja meteórica ascensão social e econômica — de camponês a rico comerciante — retrata um tempo de transições profundas na Rússia do final do século XIX, momento histórico tematizado por Tchekhov na peça.

“Está à venda o jardim das cerejeiras” é também o verso final do poema *Branca de neve despede-se dos sete anões*, do poeta espanhol Leopoldo María Panero, que propõe uma súmula instigante da peça.

Prometo escribiros, pañuelos que se pierden en el horizonte, risas que palidecen, rostros que caen sin peso sobre la hierba húmeda, donde las arañas tejen ahora sus azules telas. En la casa del bosque crujen, de noche, las viejas maderas, el viento agita ráidos cortinajes, entra sólo la luna a través de las grietas. Los espejos silenciosos, ahora, qué grotescos, envenenados peines, manzanas, maleficios, qué olor a cerrado, ahora, qué grotescos. Os echaré de menos, nunca os olvidaré. Pañuelos que se pierden en el horizonte. A lo lejos se oyen golpes secos, uno tras otro los árboles se derrumban. Está en venta el jardín de los cerezos. (Panero, 2010, p. 62)¹

Panero apresenta o universo das personagens tchekhovianas como um conto de fadas povoado por objetos enfeitiçados. A propriedade de Liubov se torna uma casinha no bosque, mofada e enredada em teias azuis, uma casinha mágica, encantada, secreta, que nunca será esquecida. Esse poema foi de tal modo uma forte referência para nossa encenação que iniciamos o espetáculo com ele sendo declamado em espanhol por uma voz *off*, enquanto eram projetadas imagens do próprio Panero, retiradas do filme do diretor espanhol Jaime Chávarri, *El desencanto* (1976).

Uma outra referência importante para o nosso espetáculo foi o “filme de teatro” de Peter Brook, *La cerisaie*, realizado em 1981, no Théâtre des Bouffes du Nord, em Paris. Projetamos vários fragmentos do filme, em distintos momentos da encenação, nas três paredes brancas que compunham a cenografia ao fundo da cena. A montagem de Brook possui duas características que foram determinantes para a concepção do nosso espetáculo: o ritmo

1. “Prometo escrever-vos, lenços que se perdem no horizonte, risos que empalidecem, rostos que caem sem peso sobre a erva úmida, onde as aranhas tecem agora as suas teias azuis. Na casa do bosque estalam, de noite, as velhas madeiras, o vento agita coçados cortinados, entra apenas a lua através das gretas. Os espelhos silenciosos, agora, que grotescos!, envenenados pentes, maçãs, malefícios, que cheiro a lugar fechado!, agora, que grotescos!. Terei saudades vossas, nunca vos esquecerei. Lenços que se perdem no horizonte. Ao longe ouvem-se pancadas secas, uma após outra as árvores sucumbem. Está à venda o jardim das cerejeiras” (PANERO, Leopoldo María. Branca-de-neve despede-se dos sete anões. Tradução: Carlito Azevedo. Inimigo rumor 14. São Paulo: Cosac Naify, 2003).

acelerado e as cores que ao longo do espetáculo se intensificam até chegar aos tons bastante avermelhados do baile, que ocorre no terceiro ato. O nosso baile ora imitava a imagem projetada de Brook, ora se contrapunha a ela.

Duas imagens comentadas pelo encenador russo-soviético Vsevolod Meyerhold para *O jardim das cerejeiras*, que ele nunca chegou a montar, foram também centrais para nossa concepção. Meyerhold visualiza a encenação do terceiro ato da peça. O texto é estruturado em quatro atos e tem seu momento culminante no terceiro ato, quando Liubov oferece um baile enquanto sua propriedade está sendo leiloada na cidade vizinha. A festa termina com a chegada de Lopákhin anunciando eufórico que é o novo dono da propriedade.

Em carta a Tchekhov (de 8 de maio de 1904), Meyerhold escreve:

No terceiro ato, sobre o fundo do estúpido “flutter” — é esse “flutter” o que há que saber colher —, entra, sem que as personagens se dêem conta, o Horror. “O jardim foi vendido”. Bailam. “Vendido”. Bailam. E assim até o final. [...]. Há neste ato algo de terrorífico [...] (Meyerhold, 2008, p. 132).

Essa imagem do “baile terrorífico” retorna em outro texto de Meyerhold, *O teatro naturalista e o teatro de atmosfera*, quando se refere ao “baile dos cadáveres vivos” acompanhado em dissonância “pela charanga da orquestrinha provinciana” (Meyerhold, 2008, p. 151).

A encenação e a dramaturgia seguiram a mesma perspectiva de criação dos outros experimentos citados anteriormente, aproveitando a estrutura coral e lacunar do texto dramático de Tchekhov como ponto de partida para ecoar novas imagens, novas vozes, novos sentidos para o “está à venda” na *montagem* entre a Rússia do final do século XIX, e a Rússia e o Brasil dos dias atuais.

A peça de Tchekhov conta com quinze personagens, sendo cinco mulheres e dez homens. Na nossa montagem, contávamos

com quatro atrizes e uma voz masculina em *off*, pontuando momentos cruciais da cena e “costurando” as diversas partes do espetáculo. As atrizes manipulavam os três notebooks que ficavam aparentes em cena, sendo elas as responsáveis pelas projeções das imagens (Figuras 3 e 4).



Figura 3: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Ato I. Fonte: fotografia por Odir Almeida, 2015. Em cena, da esquerda para direita: Sabrina Paraíso, Regina Gutman, Ana Miramar. Sede das Cias., Lapa, RJ.

A dramaturgia tinha como eixo os acontecimentos dos quatro atos da peça de Tchekhov. No entanto, cada ato foi reescrito de modo a potencializar a estrutura centrípeta de *O jardim*, criando uma espécie de “peça-ensaio” ao montarmos alguns trechos da obra com cartas, textos teóricos e narrativas de outros autores. Nesse sentido, convocamos textos de autores como Giorgio Agamben, Leonid Andreiev, Georges Banu, Walter Benjamin, Carlo Guinzburg, Alexander Kluge, Angelo Maria Ripellino, Peter Sloterdijk, Alexis Tolstoi, Sergio Pitol, Vsevolod Meyerhold, Konstantin Stanislavski e Giorgio Strehler. Esses autores nos ajudaram a tratar do tema da infância, das transformações impostas pelo capitalismo nascente na Rússia do final do século

XIX, da vida e obra de Tchekhov, e a tematizar a própria encenação da peça em 1904 pelo Teatro de Arte de Moscou, sob a direção de Stanislavski. Ou seja, incorporamos a própria pesquisa sobre a peça na dramaturgia do espetáculo.



Figura 4: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Ato I. Fonte: fotografia por Odir Almeida, 2015. Em cena, da esquerda para direita: Sabrina Paraíso, Regina Gutman, Ana Miramar, Marília Martins. Sede das Cias., Lapa, RJ.

Enquanto o público entrava no espaço Sede das Cias. (onde o espetáculo cumpriu temporada), eram projetados simultaneamente o filme *Démolition d'un mur* (1896), de Auguste e Louis Lumière, nas paredes à esquerda e à direita do palco. No centro, ao fundo, um fragmento do filme *La cerisaie*, de Brook. Os dois filmes eram exibidos em looping. No palco, sob um pequeno foco de luz, um candelabro caído sobre uma pequena mesinha (Figura 5). No filme dos irmãos Lumière, vemos um muro ser demolido e logo em seguida, por meio de uma trucagem de reversão, o muro volta a ficar novamente em pé. No fragmento de *La cerisaie*, Lopákhin, eufórico no terceiro ato, já como proprietário do cerejal, tomba sobre um biombo que desaba no chão. Na peça de Tchekhov, este momento é assim descrito:

LOPÁKHIN – O que se passa? Mais forte, a música! Que tudo seja feito como eu quero! (*Com ironia*) É o novo dono que chega, o proprietário do cerejal! (*Ele esbarra numa pequena mesa e não consegue se desviar de um candelabro*) Eu pago por tudo isso! (Tchekhov, 1981, p. 84-85).



Figura 5: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Prólogo.

Fonte: Larissa Elias, 2015. Sede das Cias., Lapa, RJ. Frame de vídeo.

O candelabro é uma espécie de objeto simbólico do mundo interior, do universo do homem privado, que decai, que entra em decadência, pois uma nova ordem está em vias de se instaurar. Stanislavski, em sua autobiografia, por ocasião de sua montagem de *O jardim das cerejeiras*, em 1904, escreve o seguinte:

[Tchekhov] soube como poucos retratar o clima insuportável da estagnação e ridicularizar a vulgaridade da vida criada por essa estagnação. [...] ele foi um dos primeiros a sentir a inevitabilidade da revolução quando ela ainda estava em embrião e a sociedade continuava a nadar em excessos. Foi um dos primeiros a dar sinal de alarme. Quem senão ele começou a derrubar o maravilhoso e florescente cerejal, consciente de que o seu tempo estava terminando e a velha vida estava irremediavelmente condenada à destruição? (Stanislavski, 1989, p. 367)

A imagem da(s) queda(s), de desaparecimento de um velho mundo, de uma velha ordem, é traduzida por Tchekhov no movimento da personagem de esbarrar na mesa e em um candelabro. Brook expressa tal ideia por meio da queda de um biombo. Em nossa encenação, *montamos* a imagem sugerida por Tchekhov com o filme de Brook e com o filme dos irmãos Lumière. O design da cena foi composto, portanto, desse conjunto de citações. Por sua vez, o espaço da cena, forrado de papéis brancos, remetia à famosa montagem teatral de *O jardim das cerejeiras* realizada por Giorgio Strehler, no Piccolo Teatro de Milão, em 1974.

Os anacronismos tematizados no texto de Tchekhov foram também explorados na concepção dos figurinos. As quatro atrizes vestiam roupas concebidas como “citações” de época, todas em cores pastéis (passando por tons como champanhe, areia, rosa chá), compondo com o branco predominante do cenário (Figuras 6 e 7). As roupas pomposas em meio aos notebooks e pedestais de microfones revelavam imagens de figuras inadequadas, “fora do tempo” (Figuras 8, 9 e 10).

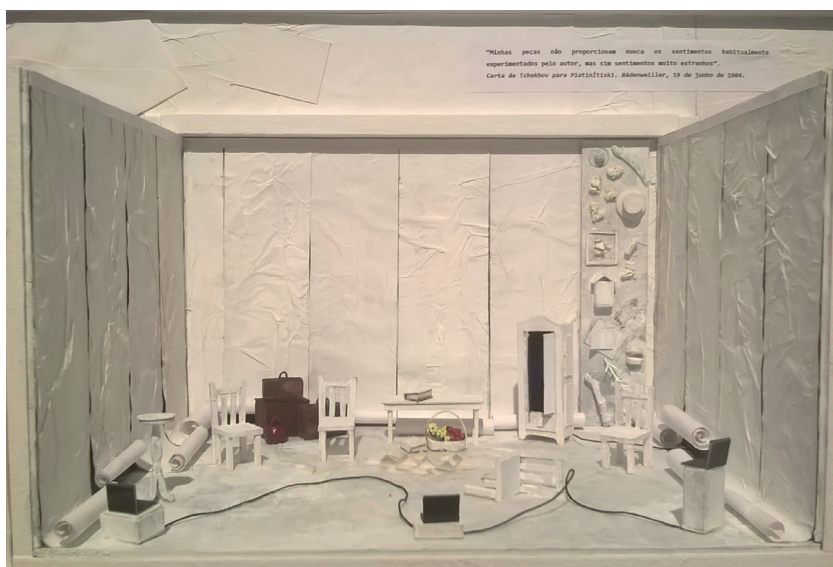


Figura 6: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Maquete do cenário. Fonte: criado por Andrea Renck. Fotografia: Larissa Elías, 2016. Exposição EBA - 200 anos Centro Cultural dos Correios, Centro, RJ.



Figura 7: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Fonte: fotografia por Larissa Elias, 2015. Na foto de ensaio, os figurinos criados por Samuel Abrantes sobre o fundo branco do cenário. Em cena, da esquerda para a direita: Ana Miramar, Regina Gutman, Sabrina Paraíso, Marília Martins. Sede das Cias., Lapa, RJ.



Figura 8: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Ato II. Fonte: Larissa Elias, 2015. Em cena, da esquerda para a direita: Sabrina Paraíso, Ana Miramar, Regina Gutman, Marília Martins. Sede das Cias., Lapa, RJ. Frame de vídeo.



Figura 9: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Ato II. Fonte: fotografia por Larissa Elias, 2015. Em cena, da esquerda para a direita: Ana Miramar, Regina Gutman, Marília Martins. Sede das Cias., Lapa, RJ.



Figura 10: *Está à venda o jardim das cerejeiras*. Ato III. Fonte: fotografia por Larissa Elias, 2015. Em cena, da esquerda para a direita: Sabrina Paraíso, Ana Miramar, Regina Gutman. Sede das Cias., Lapa, RJ.

A “projeção do futuro” por meio da exibição de imagens do documentário *Opening in Moscow* (1959), do cineasta norte-americano D. A. Pennebaker (1925-2019), foi outra forma que encontramos de explicitar os anacronismos da obra de Tchekhov. O documentário foi realizado no verão de 1959, em uma feira em Moscou como parte do Programa de Intercâmbio Cultural URSS-Estados Unidos. Os soviéticos se amontoam na feira para conhecerem os últimos lançamentos de eletrodomésticos estadunidenses: máquinas de lavar roupa, aspiradores de pó, carros, televisores que exibem os desenhos animados de Walt Disney. Pennebaker nos mostra o público da feira encantado pela magia daqueles objetos que parecem saídos de um conto de fadas futurista. Se para o drama de Tchekhov o filme de Pennebaker representa o futuro que virá após a queda do cerejal, nós assistimos a ele como o futuro de um passado não tão longínquo, um passado já tomado pela “bruxaria capitalista” que nos enfeitiça até hoje².

Projeto Strindberg – Os Segredos da Tribo

O projeto Strindberg – Os segredos da tribo encontra-se atualmente em desenvolvimento. Quando foi formulado inicialmente no ano de 2016, a proposta era realizar uma montagem de espetáculo teatral a partir dos textos da última etapa da obra dramatúrgica do sueco August Strindberg (1849-1912), intitulada “teatro de câmara” pelo próprio autor. *Tempestade*, *A casa queimada*, *Sonata dos espectros* e *O pelicano*, todas essas peças foram escritas em 1907 e criadas para o Intima Teatern (Teatro Íntimo). O Intima Teatern foi fundado em Estocolmo, em 26 de novembro de 1907, por Strindberg, então com 58 anos de idade, junto com o jovem encenador August Falck. O Intima Teatern ficará aberto até 1910. A proposta cênica do nosso projeto levaria em conta não apenas essas peças de Strindberg, mas também outros textos narrativos e autobiográficos

2. Referência ao livro *La brujería capitalista*, de Isabelle Stengers e Philippe Pignard.

do autor, assim como suas produções no âmbito da pintura e da fotografia.

No decorrer destes últimos anos da pesquisa, juntamente com bolsistas de Iniciação Artística, Cultural e Científica da UFRJ e de Iniciação Científica da UNIRIO, produzimos a instalação sonoro-visual *Jogo de sonho* (2018, Figura 11); a leitura pública da tradução de *Toten-Insel: Hades* (2018), fragmento dramático deixado inacabado por Strindberg e que seria uma das suas peças de câmara; o espetáculo performativo *O cão é morto – ação inacabada* (2019, Figuras 12 e 13); e leituras performáticas das três partes de *Rumo a Damasco* (2020, Figura 14)³.



Figura 11: Instalação sonoro-visual *Jogo de sonho*. Fonte: objeto-base criado por Eric Fuly. Fotografia por Larissa Elias, 2018. Teatro Paschoal Carlos Magno (Palcão), UNIRIO, Praia Vermelha, RJ.

No estágio atual da pesquisa, decidimos nos voltar mais para as peças *Rumo a Damasco* (1898 – primeira e segunda parte; 1901 – terceira parte) e *O sonho* (1901), pois com essas duas obras Strindberg afirma ter criado um novo gênero teatral: o da peça sonho. A diferença entre estes e outros dramas que abordam o universo onírico estaria no fato de que nos dramas de Strindberg não há distinção entre os planos do sonho e da realidade, mas um

3. Os dois Tchekhov, *Está à venda o jardim das cerejeiras*, *O cão é morto – ação inacabada* e as leituras das três partes de *Rumo a Damasco* se encontram disponíveis no canal do YouTube do LABator: <https://www.youtube.com/@LABATORUFRJ>.

embaralhamento entre essas duas esferas. Este abalamento de fronteiras se verificará também nas peças de câmara criadas para o Intima Teatern. Vale observar que Strindberg desejava que *O sonho* fosse encenado em seu teatro. Uma outra peça importante é *Toten-Insel: Hades*, inédita no Brasil e que foi traduzida no decorrer da pesquisa.

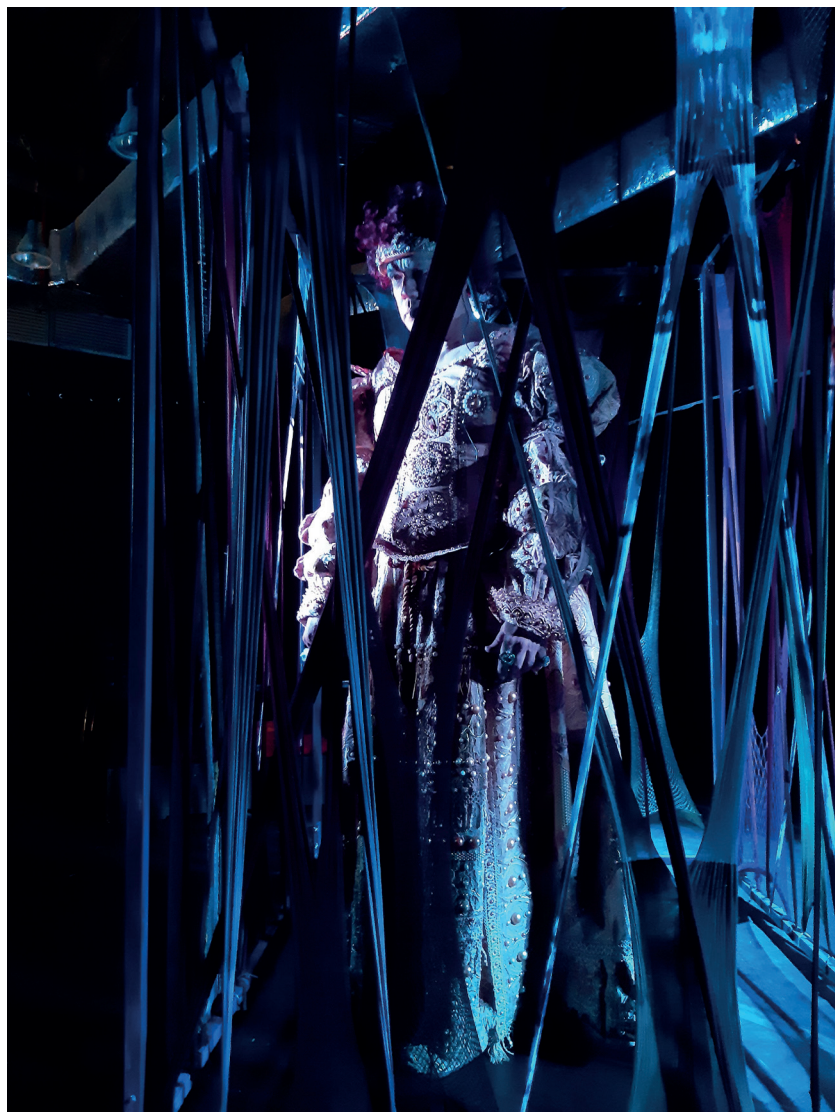


Figura 12: *O cão é morto — ação inacabada*. Fonte: fotografia por Beatriz Gonçalves, 2019. Em cena: Samuel Abrantes. Sala Municipal Baden Powell (Sala Espelho), Copacabana, RJ.



Figura 13: *O cão é morto — ação inacabada*. Fonte: fotografia por Beatriz Gonçalves, 2019. Em cena da esquerda para direita: Larissa Elias, Ana Miramar. Sala Municipal Baden Powell (Sala Espelho), Copacabana, RJ.

“Uma pintura para fazer sonhar” — essa teria sido a encomenda feita ao pintor suíço Arnold Böcklin (1827-1901), que originou *Toten-Insel* (*A ilha dos mortos*), de 1880. A peça inacabada de Strindberg se passa no cenário da pintura: um caixão é levado em um barco por uma silhueta branca para uma ilha enigmática na qual uma grande ruína circunda um obscuro bosque de ciprestes. Na peça, o Morto chega à ilha onde é recepcionado pelo Mestre, que o ajuda a fazer uma grande análise retrospectiva de sua vida na Terra. Nas palavras do dramaturgo alemão Heiner Müller, Strindberg faz do teatro uma “arte de espectros”.

A proposta para a montagem do espetáculo, intitulado *Peça sonho*⁴, é a de trabalhar com essa ideia do espectral a partir do *leitmotiv* “a vida é sonho”, clave shakespeariana investigada por Strindberg nas peças *Rumo a Damasco* e *O sonho*, retomada em *Toten-Insel: Hades*. Na edição portuguesa, o título em sueco *Ett drömspel* é traduzido como *O sonho*. O teórico e dramaturgo

4. A *Peça sonho* estreou no mês de setembro de 2023 na sede da Cia. dos Atores, na cidade do Rio de Janeiro.

francês Jean-Pierre Sarrazac prefere se referir literalmente ao título da peça como *Jogo de sonho* (Sarrazac, 2013). No entanto, preferimos utilizar *Peça sonho*, pela manutenção do termo teatral “peça” e porque também pretendemos nos valer de “peça” como verbo: pedir sonho. Este outro sentido nos foi sugerido pela obra *Peça*, espetáculo escrito e idealizado pelo ator e dramaturgo Marat Descartes, dirigido por Janaína Leite, exibido no ano de 2020 via YouTube.

Nesse “jogo de sonho”, as leis de causalidade, tempo e espaço são subvertidas, já que a única centralidade é a do ponto de vista do sonhador/morto (mas o sonhador também não tem controle sobre seu próprio sonho). Como representar o sonho em cena? Como fazer com que a materialidade de corpos e objetos ganhem uma fluidez onírica? Como tratar no teatro a passagem da humanidade sobre o planeta Terra? E por que a humanidade sofre? — pergunta Agnes ao pai, o Deus Indra, olhando o planeta Terra lá do alto nas estrelas, no prólogo de *O sonho*. A pergunta de Agnes nos parece ser extremamente pertinente nos dias de hoje e faz coro a tantos/as autores/as e artistas preocupados com a vida dos seres que habitam o planeta Terra diante de uma mais que anunciada catástrofe ambiental.

Rumo a Damasco, O sonho e Toten-Insel: Hades tematizam peregrinações espirituais, viagens que Strindberg expôs na própria arquitetura do seu Intima Teatern: ao lado direito da cena, uma reprodução da pintura *Ilha dos vivos*; do lado esquerdo, uma outra de *Ilha dos mortos*, ambas de Böcklin. O pequeno palco entre as duas pinturas deveria assim dar conta da história de toda a humanidade desde o nascimento até a morte. Ou seja, um sonho de teatro que reverbera ainda hoje, no qual não há fronteiras entre gêneros, e que possibilita a criação de uma dramaturgia de texto e de cena “ensaística”, pela liberdade de sua forma e pela trama de assuntos diversos.

A própria figura excêntrica de Strindberg será tematizada. Ele teve uma rica produção dramática de gêneros diversificados: peças fantásticas, históricas, alegorias, dramas realistas-

naturalistas, dramas de estação pré-expressionistas etc. Strindberg também se dedicou a textos autobiográficos, narrativas e críticas de arte. Pintou paisagens, fez experiências fotográficas, sabia muito sobre botânica e chegou a se dedicar à química para sintetizar a pedra filosofal. A própria trajetória artística dele permite traçar relações/tensões entre o teatro, outras práticas artísticas e campos de conhecimento.

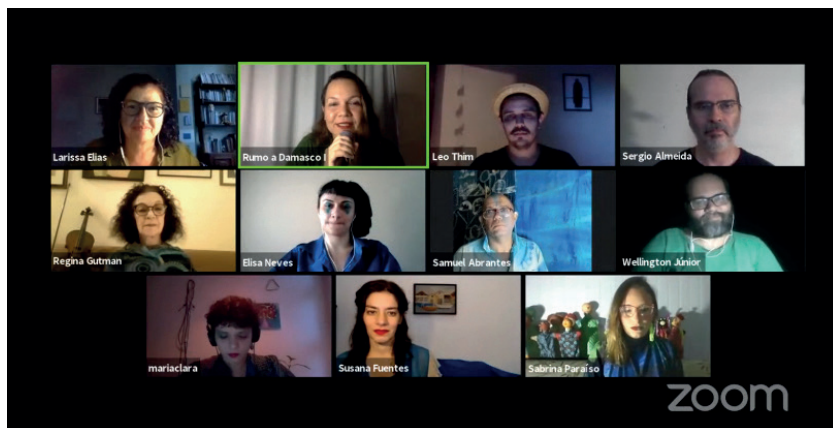


Figura 14: *Rumo a Damasco*, Parte I. Fonte: LABAator, 2020. Em cena, da esquerda para a direita: Larissa Elias, Vanessa Teixeira de Oliveira, Leo Thim, Sérgio Almeida, Regina Gutman, Elisa Neves, Samuel Abrantes, Wellington Júnior, Maria Clara Coelho, Susana Fuentes, Sabrina Paraíso. Transmissão ao vivo pelo canal do LABAator no Youtube. Captura de tela da transmissão.

A dramaturgia cênica do espetáculo será, portanto, tecida por textualidades e imagens diversas: textos de fontes variadas, imagens pictóricas, vídeos e fotografias. Pretendemos criar camadas dramáticas para os textos de Strindberg no intuito de tematizar essas relações entre as artes, entre arte e vida, voltando-nos para a própria história do teatro moderno. Qual foi o sonho do teatro moderno e como ele reverbera ainda hoje? *Peça sonho* convocará textos de outros autores que tematizam o sono e os sonhos, como Jonathan Crary, Heiner Müller, Davi Kopenawa, Ailton Krenak, Jean-Luc Nancy, Ursula K. Le Guin e Emanuela Kretzulesco-Quaranta.

Os princípios conceituais e estéticos norteadores dos espetáculos criados no âmbito do projeto Obras-em-confronto/

Tchekhov continuam vigentes para as pesquisas voltadas para o Projeto Strindberg – os segredos da tribo. Alguns aspectos merecem destaque na finalização deste texto. O primeiro deles não diz respeito somente às nossas propostas. Trata-se do entendimento de que o design da cena, área em que se situam estas pesquisas dentro do Programa de Pós-Graduação em Design (UFRJ), envolve visualidades (espaço, luz, figurinos, cores), sonoridades (sonoplastia, música, vozes), gestos e movimentos (partituras corporais) dos atores, atrizes/performers. A criação de um espetáculo trafega necessariamente por este espectro de criação. Relativamente aos três trabalhos abordados neste capítulo, dois já realizados (*Os dois Tchekhov* e *Está à venda o jardim das cerejeiras*) e um em andamento (*Peça sonho*), ressaltamos que o design da cena tem como base a experimentação de tecnologias diversas, especialmente tecnologias digitais e da imagem, de modo a possibilitar uma outra abordagem de textos canônicos do teatro moderno. A proposta é fazê-los trabalhar numa nova configuração dramaturgico-cênica que se pretende como processo reflexivo e crítico.

Ficha Técnica dos Espetáculos

Instituição Financiadora:

Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ)

Instituições Mantenedoras:

Escola de Belas Artes (EBA) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Parcerias:

NEPAC – Núcleo de Estudo e Pesquisa em Artes Cênicas – EBA/UFRJ

NIETT – Núcleo de Investigação em Estética e Teoria do Teatro

Realização:

LABator – Laboratório de Processos do Ator e da Cena

1. Os dois Tchekhov

A partir da peça teatral *A gaivota*, de Anton Tchekhov, e da encenação *A gaivota – tema para um conto curto*, de Enrique Diaz.

Atuação: Alan Araújo, Ana Miramar, Letícia Teixeira, Sabrina Paraíso

Direção: Larissa Elias

Figurinos, cenografia e trilha sonora: criação coletiva

Colaboração nos figurinos: Samuel Abrantes

Criação e edição de vídeos: Ana Miramar, Larissa Elias e Letícia Teixeira

Studio de Teatro Tomás Santa Rosa – Sala 706 da EBA/UFRJ, Ilha do Fundão, Rio de Janeiro, 2014.

2. Está à venda o jardim das cerejeiras

A partir do texto *O jardim das cerejeiras*, de Anton Tchekhov.

Atuação: Marília Martins, Regina Gutman, Ana Miramar, Sabrina Paraíso

Voz Off: Flávio Leão

Dramaturgia: Larissa Elias e Vanessa Teixeira de Oliveira

Direção: Larissa Elias

Diretora Assistente: Vanessa Teixeira de Oliveira

Voz Off do poema “*Blancanieves se despide de los siete enanos*”,

de Leopoldo María Panero: Marcel Gonnet

Músicas Originais e Sonorização: Leo Tucherman

Cenografia: Andréa Renck

Figurinos: Samuel Abrantes

Desenho de luz: Maurício Ferreira

Programação visual do material gráfico: Natália Quinderé

Cenotécnica: Humberto Silva e Equipe

Cenógrafo assistente: Eric Fuly

Assistentes de figurino: Lenes Alves, Luna Descaves e Rosa Ebee

Cabelos das atrizes: Lenes Alves e Luna Descaves

Estagiários de cenografia: Tamara Silva e Raphael Elias

Assistente de montagem: Zakhia Elias

Técnico e Operador de Som: Eduardo Bastos

Operador de luz: Felipe Medeiros

Edição de vídeos: Francisco Slade

Direção de produção: João Braune / Fomenta Produções

Produção executiva: Matheus Marques / Fomenta Produções

Assistente de produção: Nátani Torres / Fomenta Produções

Espectáculo realizado em parceria com Os Cênicos Cia. de Teatro.

Sede das Cias, Lapa, Rio de Janeiro, 2015.

3. O cão é morto – ação inacabada

A partir dos textos *Ricardo III*, de William Shakespeare e *O sonho*, de August Strindberg

Performance Rainha Margareth: Samuel Abrantes

Atuação Vozes: Ana Miramar, Larissa Elias,

Voz Off: Flavio Leão

Dramaturgia e direção: Larissa Elias

Diretora assistente: Sabrina Paraíso

Figurino Rainha Margareth e objeto cenográfico: Samuel Abrantes

Figurino Vozes: Lenes Alves, Samuel Abrantes

Edição de som, efeitos sonoros e programação visual: Lenes Alves

Desenho de luz: Ricardo Junior

Assistentes de cenografia e montagem: Beatriz Gonçalves, Priscila Lima, Ricardo Junior

Arte do material gráfico: Lenas Alves

Fotos de cena: Beatriz Gonçalves, Ricardo Junior

Registros fílmicos das apresentações: Beatriz Gonçalves, Larissa Eliasc Sabrina Paraíso

Colaboração na dramaturgia: Vanessa Teixeira de Oliveira

Colaboração na edição de som e na concepção visual: Luciana Maia

Produção: Coletiva

Produtora cultural do Departamento de Artes Teatrais – BAT/EBA/UFRJ: Gloria Regina

Apoio: Rio Prefeitura / Cultura + Diversidade

Sala Municipal Baden Powell (Sala Espelho), Copacabana, Rio de Janeiro, 2019.

4. Rumo a Damasco – partes I, II e III

Leituras performáticas das partes I, II e III da peça *Rumo a Damasco*, de August Strindberg.

Organização e direção: Larissa Elias, Vanessa Teixeira de Oliveira

Proposta sonora: Maria Clara Coelho

Temas musicais: Leo Tucherman, Maria Clara Coelho, Marcel Gonnet Wainmayer

Leitoras e leitores: Elisa Neves, Larissa Elias: Leo Thim, Marcio Fein, Priscila Lima, Regina Gutman, Sabrina Paraíso, Samuel Abrantes, Sérgio Almeida, Susana Fuentes, Vanessa Teixeira de Oliveira, Wellington Júnior

Operação da transmissão ao vivo: Lenas Alves

Arte do material gráfico: Natália Quinderé

Equipe de produção: Beatriz Gonçalves, Lenas Alves, Ricardo Junior
Leituras realizadas dentro do evento de extensão *Sperat Infestis #2: Peças-Sonho | Strindberg*, realizado em parceria com o Curso de Estética e Teoria do Teatro e a Pró-Reitoria de Extensão da UNIRIO.

Transmissão ao vivo pelos canais do LABAator nas plataformas Youtube e Instagram, 2020.

Referências

ELIAS, Larissa. **Está à venda o jardim das cerejeiras: Peter Brook via Anton Tchekhov**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2015.

MAIAKOVSKI, Vladímir. Os dois Tchekhov. *In*: SCHNAIDERMAN, Boris. **A poética de Maiakovski através de sua prosa**. São Paulo: Perspectiva, 1971, p. 139 a 149.

MEYERHOLD, Vsevolod. **Textos teóricos**. Traducciones: J. Delgado, R. Vicente, V. Cazcarra, J. L. Bello y José Fernández. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 2008.

OLIVEIRA, Vanessa Teixeira de. **Eisenstein ultrateatral: movimento expressivo e montagem de atrações na teoria do espetáculo de Serguei M. Eisenstein**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PANERO, Leopoldo María. **Poesía completa 1970-2000**. Madrid: Visor Libros, 2010.

PANERO, Leopoldo María. **Branca-de-neve despede-se dos sete anões**. Tradução: Carlito Azevedo. Inimigo rumor 14. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

SARRAZAC, Jean-Pierre. **Sobre a fábula e o desvio**. Tradução: Fátima Saadi. Rio de Janeiro: 7Letras: Teatro do Pequeno Gesto, 2013.

STANISLAVSKI, Konstantin. **Minha vida na arte**. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

STENGERS, Isabelle; PIGNARRE, Philippe. **La brujería capitalista: prácticas para prevenirla y conjurarla**. Traducción: Víctor Goldstein. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Hekht Libros, 2017.

STRINDBERG, August. **Théâtre complet**. v. 6. Paris: L'Arche, 1986.

STRINDBERG, August. **Teatro de câmara. La tormenta. La casa incendiada. La sonata de los espectros. El pelícano**. Traducción: Franciso J. Uriz. Madrid: Alianza Editorial, 1983.

STRINDBERG, August. **Estrada para Damasco. Partes I, II e III**. Tradução: Carlos Alberto da Fonseca. Rio de Janeiro: Banco de Peças

Teatrais - Biblioteca da UNIRIO (tradução s/d; texto digitalizado em set. 2018).

STRINDBERG, August. **O sonho**. Tradução: João da Fonseca Amaral. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

STRINDBERG, August. **Toten-Insel: Hades**. Tradução inédita de Vanessa Teixeira de Oliveira e Wellington Júnior.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SZONDI, Peter. TCHEKHOV, Anton. **Teatro I. A gaivota / O tio Vania**. Tradução: Gabor Aranyi. São Paulo: Editora Veredas, 1998.

TCHEKHOV, Anton. **La cerisaie**. Adaptation de Jean-Claude Carrière. Paris: Ed. Centre International de Créations Théâtrales – C.I.C.T., 1981.

WILLIAMS, Raymond. **Drama em cena**. Tradução: Rogério Bettoni. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

Referências Filmográficas

BRACE UP! Direção: Elizabeth LeCompte. New York: DVD Production, 2003. Filme digitalizado (105:21 min.), arquivo VIDEO_TS.VOB, som, cor.

HAMLET. Direção: Elizabeth LeCompte. New York: DVD Production, 2013. Filme digitalizado (122 min.), arquivo VIDEO_TS.VOB, som, cor.

LA CERISAIE. Direção: Peter Brook. Paris: FR3 e Le Centre International de Créations Theatrales, 1981. Filme digitalizado (121 min.), arquivo VIDEO_TS.VOB, som, cor.

OPENING IN MOSCOW. Direção: D. A Pennebaker. EUA: MGMLX Pennebaker, 1960. Filme digitalizado (49:19 min.), arquivo VIDEO_TS.VOB, som, cor.

DESIGN: CARNAVAL, FIGURINO E MODA

situando o leitor...

Madson Oliveira

Pensando na heterogeneidade de leitores que esteja lendo este texto, iniciamos por realizar uma espécie de contextualização sobre as motivações que nos fizeram redigi-lo. Porém, antes é importante explicar que resolvemos utilizar o NÓS como pessoa da escrita em quase toda a extensão do texto, por ele ter um caráter coletivo, incluindo a apresentação de pesquisas desenvolvidas sob nossa orientação.

Em primeiro lugar, é preciso apresentar o Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD), da Escola de Belas Artes (EBA), da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), que tem como principal foco de atuação ações baseadas “nas relações culturais e tecnológicas estabelecidas entre o campo da imagem e o design”, conforme a página da instituição (Programa, 2020). O PPGD possui como área de concentração o Design Visual, a qual “se aplica ao estudo dos processos de transformação de aparatos, mecanismos e serviços identificados na produção, experimentação e interação com artefatos visuais” (Programa, 2020). Os docentes e estudantes desenvolvem investigações nas duas linhas de pesquisa: a) Imagem, Tecnologia e Projeto e b) Design e Cultura.

A partir dessa primeira contextualização, este texto se dedica a apresentar alguns estudos desenvolvidos na linha de pesquisa Design e Cultura, sob nossa orientação, nos quais os objetos investigados são tangenciais ao design, dito convencional. No entanto, eles estão no escopo conceitual dessa mesma linha, de acordo com a ementa explicitada: “A visualidade contemporânea é o foco para investigações no campo do design. Trata especificamente das questões relacionadas a linguagens, conceitos e práxis, tendo a abordagem cultural como eixo do processo investigativo” (Programa, 2020).

Além disso, incluímos nessa contextualização uma ação espontânea que uniu dois docentes do PPGD de linhas diferentes (Profa. Ana Karla Freire / Imagem, Tecnologia e Projeto; e Prof. Madson Oliveira / Design e Cultura), ao criarmos o LED

- Laboratório de Experimentações em Design¹, com a intenção de abrigar e dar subsídios aos estudos pautados em dois eixos: Materialidade no Design e na Arte (sob orientação da Profa. Ana Karla Freire) e Formas Particulares de Design (sob orientação do Prof. Madson Oliveira). Nesse Grupo de Pesquisa, além dos nossos orientandos, estão cadastrados outros pesquisadores, docentes e estudantes que desenvolvem pesquisas que tenham contato conceitual entre si ou de ordem prática e que sejam laterais ao design institucionalizado pelo ensino formal.

Em outra ocasião, explicamos a ideia de fundação do LED, unindo a teoria e a prática nas pesquisas desenvolvidas. Por isso, resolvemos transcrever para cá essa explicação:

As atividades do LED — Laboratório de Experimentações em Design — são orientadas para a criação, análise e colaboração de processos experimentais em design, tendo como o foco os materiais, as técnicas, as pesquisas, os usuários e suas relações intersubjetivas tanto no campo do design quanto no campo da arte e da moda. Estes processos, sob a égide do design, observam aspectos técnicos, sociológicos e fenomenológicos considerando as diversas identidades culturais e tecnológicas. As atividades deste grupo se dão de forma inter e transdisciplinar na geração de conhecimento, compreendendo o campo do design em suas diversas ramificações e abrangências (Produtos e Serviços). No cenário em que o Design se encontra atualmente existem novas perspectivas de projeto: o foco deixou de ser voltado exclusivamente para os aspectos da produção e passou a apontar as interações entre os sujeitos e os seus artefatos (Lobach, 2001). O LED, a partir de sua perspectiva teórico-metodológica e integração com Ensino / Pesquisa / Extensão, visa repercutir suas ações em diversos meios de divulgação científica, com produção bibliográfica, técnica, artística e cultural, almejando envolver outras instituições e, sobretudo, a Sociedade (Oliveira; Oliveira, 2020, p. 50).

1. Grupo de Pesquisa inscrito na plataforma do CNPq (Diretório de Grupo de Pesquisa - DGP).

Ainda aqui é importante esclarecer que o termo Formas Particulares de Design é a linha de pesquisa que mantemos no LED, mas também é como se intitula a disciplina ministrada por nós e ofertada anualmente no elenco de disciplinas optativas do PPGD, conforme foi explicitado em outra ocasião, em que tivemos a oportunidade de melhor elucidar esse arranjo terminológico para situar essa disciplina, junto ao Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD². O termo Formas Particulares de Design tomou forma durante a escrita da tese de doutorado em design, desenvolvida na Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, em 2010, na qual relacionamos as produções elaboradas por designers e artesãos utilizando temáticas, materiais e técnicas carnavalescas (Oliveira, 2020). No entanto, esse conceito foi sendo elaborado desde o desenvolvimento da pesquisa de mestrado (2005-2006), quando nos dedicamos a analisar os processos e os produtos de uma comunidade de bordadeiras no interior do Ceará, que tinha passado por uma intervenção estético-conceitual, semelhante àquelas produzidas no campo do design (Oliveira, 2006).

Com o passar do tempo, novos pesquisadores começaram a utilizar este termo, “formas particulares de design”, e o pensamento que subjaz ao campo do design, margeando o conhecimento acadêmico da área, em pesquisas já finalizadas ou em desenvolvimento. São pesquisas e pesquisadores que se dedicam ao estudo de artefatos ou de peças do vestuário, sejam elas destinadas ao uso civil, cênico, festivo, histórico etc.

Por isso, decidimos compartilhar o que temos produzido no PPGD, nos últimos tempos, considerando três principais subdivisões na área do vestuário: carnaval, figurino e moda. Essas três palavras correspondem aos temas-chaves das pesquisas aqui chamadas de “Outras formas de design” (no próximo capítulo).

Tendo como base a ideia de explorar o design por outros prismas, dedicamo-nos a demonstrar neste texto como algumas

2. Formas Particulares de Design: “O que é, Por que e Como?” foi um capítulo publicado nos Arquivos 30 da EBA (Oliveira, 2020).

atividades invisibilizadas, ou que tangenciam o design formal, podem contribuir para a relação com a sociedade e o entendimento da cultura projetual em outras práxis. Para tanto, recorreremos ao aparente paradoxo apresentado por Rafael Cardoso (2005), ao organizar o livro *O design brasileiro antes do design*, quando ele expôs, já na introdução do volume, uma proposital ambiguidade quanto à ruptura de um passado anterior à década de 1950 e à institucionalização do ensino do design no Brasil. O autor revela que, por questões metodológicas históricas, seria preciso “negar o título de ‘designer’ a uma série de profissionais ativos após 1960 [...]” (Cardoso, 2005, p. 9). Ele ratifica o seu argumento com a seguinte passagem sobre dois grandes artistas gráficos:

[...] há algo de perverso — para não dizer, pernóstico — em afirmar que as atividades de um Santa Rosa ou um J. Carlos não compartilham o mesmo universo histórico do design moderno ao qual pertencem Alexandre Wollner ou Aloísio Magalhães, quando uns e outros se enquadram em todos os quesitos daquilo que entendemos como projeto gráfico industrial [...] (Cardoso, 2005, p. 9).

Ou seja, a problemática está em afirmar que os profissionais de Design só podem ser assim referidos a partir dos anos 1960, tão-somente pelo fato de a institucionalização do design no Brasil ter ocorrido naquela década. Nos nomes acima citados, a questão da institucionalização do design no Brasil parece se impor como um marco histórico incapaz de se manter válido, frente à produção de ambos os artistas gráficos.

É a partir dessa discussão exposta no livro organizado por Rafael Cardoso que reconhecemos e identificamos “outras formas de design” na contemporaneidade. É preciso considerar que no Brasil temos a expressão carnavalesca como um motor que faz girar diversas outras profissões, como: desenhistas, costureiras, aderecistas, sapateiros, ferreiros, marceneiros, escultores, pintores... Enfim, encarregados de tirar do papel e da mente criativa dos carnavalescos ideias e intenções para transformar em fantasias,

adereços e ajudar a contar (e cantar) uma narrativa visual, em forma de desfile carnavalesco. Isso também se faz presente no caso de figurinos para as artes cênicas (cinema, teatro, televisão, circo etc.) que ajudam a compor o visual de atores, cantores, bailarinos, artistas que se vestem para se apresentar, atuar ou interpretar personagens, contribuindo na compreensão do público. Por fim, a indústria de moda tem se desenvolvido ao longo dos séculos, na medida em que andar vestido convencionou-se uma necessidade básica da sociedade e, nesse sentido, o produto resultante da moda supre diversas necessidades conceituais e funcionais para todos.

No final dos anos 1990, Gustavo Bomfim (1998) apontava a questão do design no Brasil em relação ao caso de outros países:

No Brasil, essa situação se diferencia do caso europeu pelo fato de que apenas uma parte muito pequena dos produtos industriais é desenvolvida por designers. O processo de configuração desses produtos é semelhante aos procedimentos de épocas passadas, ou seja, permanece como tarefa de artesãos, engenheiros e outros técnicos (Bomfim, 1998, p.142).

O autor continua a explicar seus argumentos a respeito da situação brasileira com a seguinte passagem:

A classificação do setor produtivo através dos critérios tradicionais — mão-de-obra, capital, e volume de produção — não consegue mais abranger todas as possibilidades existentes e o surgimento de novos processos produtivos certamente levará a uma reflexão no campo do ensino do design. Esta, aliás, é uma tendência verificável: ‘design de móveis’, ‘fashion design’, etc. (Bomfim, 1998, p.144).

É interessante pensar que áreas como o setor de móveis e do vestuário/moda, àquela época em que Gustavo Bomfim escreveu esse texto, estivesse ainda engatinhando no Brasil. De lá para cá, o campo do design tem se desenvolvido, no que tange ao ensino dessas subáreas (interiores, moda, gráfico e jogos virtuais), forçando o Ministério da Educação – MEC a reconhecê-las como áreas do

design e incluir em seu catálogo de cursos de graduação variações que atendam à indústria calçadista, de moda, de interiores, gráfico e de mídias digitais (como jogos), com abrangência nacional, mas também considerando características regionais no país.

O design no Brasil ainda precisa ser estudado, não pensando em características exclusivamente tecnológicas, ou somente destinado para uma produção em escala exponencial. Deve-se levar em consideração também expressões da cultura, como festividades, entretenimento, culinária e outras atividades da sociedade.

É a partir da interseção dessas subáreas do design elencadas por nós, como carnaval, figurino e moda, que o texto seguinte se apoia e, ao mesmo tempo, dá sustentação teórico-metodológica. Para isso, apresentamos exemplos de pesquisas e pesquisadores abrigados no LED/PPGD.

Referências

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Idéias e formas na história do design: uma investigação estética**. João Pessoa: Editora Universitária, 1998.

CARDOSO, Rafael (org.). **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

OLIVEIRA, Ana Karla Freire de; OLIVEIRA, Madson. “LED – Laboratório de Experimentações em Design: União de áreas e compartilhamento de pesquisa no PPGD”. In: TERRA, Carlos Gonçalves (org.). **Arquivos da Escola de Belas Artes, n. 31**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020.

OLIVEIRA, Madson. “Formas particulares de design: ‘O que é? Por que? Como?’”. In: GRIMALDI, Madalena; PIRES, Julie (org.). **Arquivos 30**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2020.

OLIVEIRA, Madson Luis Gomes de. **Imaginários da criação: o tempo e o espaço dos souvenirs carnavalescos**. 2010. 224f. Tese (Doutorado em Design). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16276/16276_1.PDF. Acesso em 3 nov. 2023.

OLIVEIRA, Madson Luis Gomes de. **Bordado como assinatura: tradição e inovação do artesanato na comunidade de Barateiro – Itapajé/CE**. 2006. 167 f. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8992/8992_1.PDF. Acesso em 3 nov. 2023.

PROGRAMA de Pós-Graduação em Design – PPGD. Escola de Belas Artes – EBA. Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. **Área de concentração e linhas de pesquisa**, 2020. Disponível em: <https://ppgd.eba.ufrj.br/linhas-de-pesquisa/>. Acesso em: 18 ago. 2022.

OUTRAS FORMAS DE DESIGN:

exemplificando com
as pesquisas

Madson Oliveira

De acordo com o que foi escrito na apresentação deste texto (no capítulo anterior), e para delinear melhor nosso lugar de fala no campo do design, passamos à apresentação das pesquisas de egressos do PPGD, sob nossa orientação. Por uma questão de organização das três subáreas explicitadas, apresentamos as pesquisas desenvolvidas, dividindo-as nessas três palavras-chaves: a) carnaval; b) figurino e c) moda.

No primeiro grupo, *Carnaval*, estão as pesquisas de Cláudio Henrique da Silva Almeida e de Luiz Antônio Paula e Silva; no segundo caso, *Figurino*, encontram-se os estudos de Maria do Carmo Martins Vido e de Camila Gomes Silva; e, na terceira e última divisão, *Moda*, ficaram registradas as investigações de Raquel Oliveira de Azevedo e de Jéssica Baldez Serbeto de Souza. Importante esclarecer que todos os exemplos aqui apresentados já finalizaram suas dissertações, com seus escritos disponíveis para leitura e consulta no site do PPGD.

Sendo assim, Cláudio e Luiz centraram suas pesquisas no campo do carnaval, desvendando os processos criativos dos carnavalescos estudados, enquanto Do Carmo e Camila se dedicaram em assoalhar etapas e processos no desenvolvimento de figurinos. Já Raquel e Jéssica estiveram envolvidas com estudos precursores do campo da moda no Brasil, por meio de estudos da modelagem plana do vestuário. Os seis trabalhos têm no design visual o amparo para discutir nossos temas de interesse.

Para demonstrar nossas três principais subáreas de predileção dentro do design, fazemos nova subdivisão, iniciando pelos trabalhos carnavalescos.

Carnaval

Os desfiles de carnaval parecem ser uma tendência desde tempos imemoriais no Rio de Janeiro. Demonstraremos como isso se dava ao apresentar alguns agrupamentos carnavalescos, conhecidos como “sociedades”. Identificamos registros de grupos organizados realizando os primeiros desfiles carnavalescos ainda no século XIX, como afirmam Cunha e Diniz na seguinte passagem:

[...] Por volta de 1851, surgiram as duas primeiras sociedades com caráter eminentemente carnavalesco: Sociedade Carnavalesca União Veneziana e Congresso das Sumidades Carnavalescas. E foi justamente o Congresso das Sumidades Carnavalescas o primeiro grupo a colocar o 'bloco' na rua de uma forma organizada, no dia 18 de fevereiro de 1855 (Cunha; Diniz, 2014, p.15).

Como vimos acima, o Rio de Janeiro tem uma longa tradição com a festa carnavalesca, desde meados do século XIX, “trazidos de Portugal”. Isso fica mais claro com a explicação ratificada por Eneida Moraes, quando se refere à origem de nosso carnaval:

Foi esse medonho entrudo português trazido pelos colonizadores e por eles aqui implantado que durante três séculos imperou em nosso país, nesta cidade. Com ele começamos os festejos de Momo, e não apenas nós, mas também todos os povos da América espanhola, pois que as calamidades do entrudo 'porco e brutal' eram comuns à Península Ibérica (Moraes, 1987, p. 19).

O entrudo¹ e outras expressões carnavalescas, como as grandes e pequenas sociedades², foram se desenvolvendo no Rio de Janeiro até o início dos desfiles competitivos entre as escolas de samba, fato largamente registrado no ano de 1932, pela iniciativa do jornal *O Mundo Sportivo*, seguido pelo *O Globo*, numa ação pensada para atrair e alimentar o turismo na “cidade maravilhosa” (Ferreira, 1999; Cavalcanti, 1994).

1. O entrudo era um folguedo de origem luso-brasileira que se manifestava durante o carnaval. Existiram dois tipos: a) familiar e b) popular. Enquanto o primeiro era composto por jovens e mulheres, o segundo era mais “brutal e violento”, pois acontecia nas ruas das cidades brasileiras (Ferreira, 2004).

2. As sociedades carnavalescas referem-se aos clubes e grupos que desfilavam durante o carnaval pelas ruas do Rio de Janeiro. Duas principais formas ficaram conhecidas: grandes e pequenas sociedades. As três principais grandes sociedades foram: Fenianos, Democráticos e Tenentes do Diabo, que desfilavam pelas avenidas do Rio de Janeiro, com imponente aparato estético. As pequenas sociedades eram grupos mais ou menos organizados e, por isso mesmo, de identidades imprecisas, como: os cordões, os blocos e os ranchos (Oliveira, 2022).

Desde então, profissionais de várias áreas artísticas e técnicas colaboram com os desfiles das escolas de samba encarregando-se de serviços e produtos carnavalescos, mesclando técnicas e processos, em busca de novos materiais e soluções visuais para “contar uma história” a cada ano. São profissionais arregimentados e geridos pelo “carnavalesco”, aquele responsável por criar a narrativa visual e conceitual dos desfiles, como: marceneiros, ferreiros, desenhistas, projetistas, costureiras, sapateiros, adrecistas. Aliás, é o carnavalesco (e sua equipe) o(s) responsável(eis) pelo enredo³, que serve como fio condutor de toda produção musical e estética para os desfiles das escolas de samba.

O termo carnavalesco passou a ser largamente empregado a partir dos anos 1970, antes genericamente intitulado de “técnico” (Guimarães, 1992). No entanto, entendemos a denominação do profissional que organiza a parte conceitual e visual dos desfiles, o carnavalesco, ainda como problemática, ou insuficiente, já que não consegue dar conta da abrangência de atuação daquele responsável, o qual propõe visualmente um tema (o enredo), dividindo-o em setores e alas de brincantes devidamente vestidos com fantasias que, ao desfilarem, ajudam na compreensão do público presente na avenida, assim como daqueles que assistem à transmissão televisiva do espetáculo. O termo carnavalesco pode ser facilmente confundido com aquele(a) que gosta de carnaval, sendo necessária uma melhor denominação para tal competência, ao nosso ver.

Portanto, os dois trabalhos desenvolvidos no PPGD com a temática carnavalesca desvendam os processos criativos de carnavalescos, como vemos na sequência:

3. “Uma das características das Escolas de Samba é contar uma história que a cada ano tem de ser diferente. Ter um tema e contar a história dará origem a todas as outras etapas subsequentes, até culminar com o desfile de carnaval. O enredo, portanto, é o fio condutor da letra e da melodia do samba, e vai orientar a criação e execução dos trajes, o desenho dos carros alegóricos, a escolha das cores e dos efeitos coreográficos, assim por diante” (Magalhães, 1997, p. 26).

O processo criativo na construção de fantasias carnavalescas: em busca de uma metodologia, por Cláudio Henrique da Silva Almeida

Cláudio Almeida é designer de formação (Produto e Moda, PUC-Rio) e atuou junto ao carnaval, integrando diversas equipes de carnavalescos, assim como prestou serviços a diversas escolas de samba. No ano de 2018, ele entrou para o PPGD com a proposta de analisar duas fantasias de alas, estudando o contexto no qual elas foram produzidas para, ao final, delinear uma metodologia projetual para o carnaval, adaptada do design convencional.

Almeida (2020) ensaiou uma primeira discussão no sentido de questionar o termo carnavalesco, contribuindo para o entendimento deste profissional contemporaneamente como uma espécie de designer temático, conforme defende ao aproximá-lo com o designer industrial:

Concordamos com o autor [LOBACH, 2001] ao classificar o designer como um produtor de ideias, com capacidade intelectual e bagagem cultural para solucionar problemas e propor novos olhares sob determinado artefato / tema. Assim, abaixo vamos apontar algumas características do profissional carnavalesco e assim aproximá-lo de um designer temático (Almeida, 2020, p. 23).

Além disso, Cláudio Almeida reavaliou o lugar e as competências do responsável pelo projeto plástico-visual dos desfiles das escolas de samba, quando desenvolveu sua dissertação de mestrado no PPGD, realizando um estudo comparativo entre duas fantasias de alas⁴ que tinham como tema inspiracional o trigo, em enredos que tratavam da alimentação, respectivamente:

a) 'Alimentar corpo e alma faz bem', de Roberto Szaniecki, na escola de samba Acadêmicos do Grande Rio — em 2005, e b) 'Brasil bom de boca', de Severo Luzardo, na escola de samba União da Ilha do Governador — em 2018 (Almeida, 2020, p. 42).

Nessa pesquisa, colheu depoimentos dos responsáveis pelos desfiles, confrontou-os com a bibliografia especializada em carnaval e relacionou suas descobertas aos escritos sobre o design, propondo uma metodologia projetual “aplicável” à realidade carnavalesca, ao final do trabalho.

Além de descrever as fantasias de “Trigo”, Cláudio se encarregou de contextualizar informações sobre: os enredos (um de 2005 e outro de 2018); as agremiações (Grande Rio e União da Ilha), bem como os perfis profissionais e artísticos dos dois carnavalescos (Roberto Szaniecki e Severo Luzardo). Muitos foram os questionamentos levantados: a) como se dá(ão) o(s) processo(s) criativo(s) dos carnavalescos em questão?; b) quais as similaridades e diferenças nos dois enredos (e fantasias) analisados(as)?; c) as propostas eram parecidas?; d) quais as influências de cores, texturas, formas, símbolos nas duas fantasias?; e) foi possível fazer

4. Nos desfiles das escolas de samba, os trajes são geralmente divididos em três grupos: a) Fantasias de ala – as alas são agrupamentos de brincantes que desfilam no chão, vestidos uniformemente, onde cada ala possui um modelo diferente de fantasia, que deve ser respeitado por todos os integrantes daquele segmento. As alas são formadas por grupos de, aproximadamente, cem componentes e devem mostrar igualdade nas peças, como: calçados, meias, shorts, biquínis, sutiãs, chapéus etc. Comparativamente ao universo da moda, as fantasias de ala são como as roupas do *fast fashion*, direcionadas ao público em geral, atendendo a uma grande demanda, com necessidade de reprodução em série e em diversas grades de tamanho (P, M, G); b) Fantasias de composição – são fantasias intermediárias entre aquelas de ala e às de luxo e que, como a definição dá a entender, compõem os cenários que pontuam e dividem as setorizações dos desfiles, as 40 alegorias. Não há um número preciso e fixo nesse caso, mas são comumente produzidas em grupos menores do que as fantasias de ala e julgadas juntamente ao quesito Alegorias e Adereços (pois, junto às alegorias, compõem uma espécie de quadro vivo) e não pelo quesito Fantasias. Em relação ao mercado da moda, seriam como as roupas *prêt-à-porter*, produzidas em escala industrial, com materiais de melhor qualidade do que as alas, dando um ar mais sofisticado, mas sem a exclusividade da roupa feita sob medida; c) Fantasias de destaque – são fantasias de luxo e costumam vir em cima das alegorias, ocupando lugares privilegiados pela visualidade nos carros alegóricos (alto, central, frontal), ou ocupando um espaço entre as alas (menos comum), no chão. É a alta costura do carnaval, pois se trata de um vestuário exclusivo, para um mercado pequeno e seletivo, desenvolvido em ateliês especializados nesse tipo de vestimenta, utilizando-se de materiais de melhor qualidade do que as demais, com bordados preciosos, joias e tecidos exclusivos, além de serem feitas sob medida para o usuário. As fantasias de destaque também são avaliadas pelo julgador do quesito Alegorias e Adereços, pelo mesmo motivo das de composição (Almeida, 2020, pp-39-40).

uma leitura direta entre as influências e as fantasias?; f) qual a metodologia proposta, ao final da pesquisa?

Na Figura 1, podemos observar uma síntese do trabalho desenvolvido por Cláudio Almeida. Chamamos atenção para as imagens posicionadas do lado esquerdo como resultado do trabalho de Roberto Szaniecki, na escola de samba Acadêmicos do Grande Rio, em 2005, enquanto do lado direito temos a criação e realização de Severo Luzardo, na escola de samba União da Ilha do Governador, em 2018.



Figura 1: Painel-síntese da pesquisa de Cláudio Almeida.
Fonte: Elaboração própria.

Ao ressaltar a Figura 1 acima, percebemos que Cláudio sistematizou o processo projetivo para a construção de fantasias carnavalescas, dividindo os projetos em cinco blocos coloridos, que representam diferentes momentos do processo projetual dos carnavalescos. Esses blocos, nomeados por ele, são: a) descobrir (verde escuro); b) interpretar (verde claro); c) projetar (amarelo); d) prototipar (laranja) e e) evoluir (laranja escuro). Esses verbos correspondem às etapas projetivas no caso de um desfile carnavalesco que em muito se assemelha aos projetos de design para outras áreas, de maneira circular, com idas e vindas (representadas pelas setas pretas em duplo sentido, entre as cores), e não linear, como pode parecer em primeiro momento.

KamuKuaká Contemporâneo: um estudo sob a ótica do design dos figurinos carnavalescos indígenas de Fernando Pinto no enredo “Como era verde o meu Xingu”, por Luiz Antonio Paula e Silva

Luiz Antonio é bacharel e licenciado em Ciências Sociais pela Universidade Federal Fluminense (UFF), além de especialista em figurino e carnaval pela Universidade Veiga de Almeida (UVA). Tem atuado junto ao carnaval, nos últimos anos, assim como ministra aulas de artes no Colégio Estadual Duque de Caxias desde 2010. No ano de 2020, Luiz entrou para o PPGD com o intuito de desenvolver pesquisa analisando alguns croquis desenhados por Fernando Pinto, importante carnavalesco das décadas de 1970 e 1980. Essa investigação teve início numa pesquisa preliminar, na qual ele conseguiu reunir os dados referentes ao enredo desenvolvido por Fernando Pinto para o GRES Mocidade Independente de Padre Miguel, no ano de 1983, intitulado “Como era verde o meu Xingú”. No entanto, ele realizou um recorte metodológico para se dedicar ao estudo de três croquis, conforme descrito em sua proposta de pesquisa:

Este estudo se debruça sobre três croquis de figurinos elaborados por Fernando Pinto para representar três etnias indígenas: kamaiurás, kalapalos e kaikurus. O interesse nesse estudo está na particularidade de um projeto carnavalesco investigado pelo campo do design que visa produzir leitura compreensiva para espectadores do espetáculo e jurados, sabendo que, entre o processo de pesquisa e a criação, efetivamente, aparece a interferência subversiva da carnavalização realizada pelo designer (Silva, 2022, p. 2).

Aproveitando o caminho metodológico e estrutural defendido por Cláudio Almeida (anteriormente descrito), Luiz trouxe à tona alguns processos particulares da criação de Fernando Pinto. Fernando atuou em outras áreas artísticas, como: cenografia, direção de shows e musicais, figurino, além de ter sido um carnavalesco de destaque, considerado por Luiz um artista múltiplo.

A investigação encontrou paralelos entre as duas linguagens visuais: a carnavalesca (nos desenhos de Fernando Pinto) e a indígena (identificada nos artefatos utilitários e estéticos de tribos do Xingú), de acordo com a Figura 2, gerada como síntese da pesquisa.



Figura 2: *Painel-síntese da pesquisa de Luiz Silva.*

Fonte: Elaboração própria.

A dissertação de Luiz foi defendida em maio de 2023 e, mesmo com carência de referências bibliográficas ou mesmo depoimentos sobre Fernando Pinto, apresentou como principal conclusão, a forma peculiar como o carnavalesco e artista múltiplo produzia seus temas e enredos carnavalescos, misturando elementos e linguagens visuais que o tornaram um criador de referências pouco literais.

Observando os desenhos do carnavalesco (Figura 2), não parece que Fernando tenha tentado transpor exatamente os trajes e pinturas corporais indígenas do Xingu (agrupamento de povos originários do Brasil, mote do desfile) para suas criações, mas se apropriado de alguns elementos indígenas, como o artesanato, a arte plumária e as pinturas corporais, mesclando tudo isso com as cores da agremiação carnavalesca (GRES Mocidade Independente de Padre Miguel) e da bandeira brasileira. Isso faz mais sentido, uma vez que Fernando Pinto é considerado um “carnavalesco

tropicalista”, à maneira dos artistas que antropofagicamente recebiam influências, digeriam e as devolviam em forma de arte que muito pouco se ligava às origens, literalmente falando.

Cláudio e Luiz têm experiência participativa junto às agremiações carnavalescas e desenvolveram suas pesquisas cotejando-as com suas próprias práticas para refletirem e se relacionarem com outros autores. Com isso, aproximaram o carnaval das escolas de samba ao campo do design, apresentando para a academia a linguagem visual própria do carnaval brasileiro.

Figurino

“[...] seria oportuno entender antes de mais nada o que é um figurino de teatro, aquilo que também chamamos de segunda pele do personagem” (Serroni, 2015, p. 11). A partir da citação do cenógrafo e figurinista J. C. Serroni, chamamos a atenção para a importância do figurino na construção de personagens teatrais, colaborando visualmente para o entendimento do público na “leitura” das narrativas dramáticas ou artísticas.

Há algumas expressões cênicas em que o figurino se ocupa por transmitir mensagens visuais, considerando as cores, formas, silhuetas, texturas etc. Seja para o teatro, cinema, TV ou outra linguagem, o figurinista é o profissional encarregado de propor e produzir as vestimentas, os adereços, os acessórios e a caracterização que delinearão os corpos de atores, atrizes, cantores, bailarinos e tantos outros performers. Sendo assim, o trabalho do figurinista é elaborar um projeto visual de como os artistas se apresentarão em produções cênicas, num processo que começa com conceitos, ideias trocadas com diretores e outros profissionais e que vão sendo retrabalhadas com o usuário até a estreia, podendo ainda sofrer modificações mesmo depois de tudo aprovado.

O processo de trabalho de um figurinista segue um fluxo parecido mesmo quando parte de demandas diferentes, no teatro, no cinema ou na TV. No teatro, em que o espetáculo acontece ao vivo, a preocupação se equilibra em alinhar o figurino com a

cenografia, a iluminação e a movimentação dos artistas no palco, geralmente próximos à plateia. Para cada uma dessas linguagens há códigos e materiais que se adequam melhor. No caso da TV, com maior penetração popular, os figurinos até parecem ser algo natural. Nesse sentido, o trabalho do figurinista ainda transita por áreas pouco definidas, ou melhor, interseccionadas com outras. É interessante refletir sobre o que o diretor de TV, Luiz Fernando Carvalho, escreveu a respeito da figurinista Thanara Schönardie, responsável pelos inventivos figurinos da telenovela “Meu pedacinho de chão”, de 2014:

Não saberia definir exatamente o seu trabalho: Design? Arquitetura? Figurino? Artes Plásticas? Tudo se transmuta em seu mundo erguido por visualidades densamente constituídas por colagens emocionais que suas mãos laboriosas executam, transpassando a mera nomenclatura dos suportes e do vestir, nos revelando possibilidades novas, perspectivas inusitadas, planos e transparências, estruturas, luzes; enfim, alçando nosso olhar para além da narrativa do traje ou até mesmo da leitura dos personagens (Carvalho *In*: Schönardie, 2014, s./p.).

No caso específico acima citado, o diretor exalta justamente o mergulho da figurinista, uma profissional múltipla que ele não sabe ao certo como nomear (designer? arquiteta? artista plástica?), mas que se encarregou do projeto plástico-visual para vestir os atores e atrizes da telenovela, dialogando com toda a atmosfera de magia proposta pelo diretor, observada também no projeto cenográfico, nos adereços e na encenação com estética fantástica e pouco realista. Thanara é formada em design de moda e em jornalismo/publicidade. Tem um trabalho muito diferenciado, por experimentar materiais e processos não convencionais para a indústria televisiva, ao misturar plástico com tecido, usar chapas de raio X para “bordar” os figurinos, construir chapéus com pentes de plásticos etc. Ela desenvolveu uma linguagem visual que busca em materiais não convencionais soluções inusitadas para construir seus figurinos, principalmente quando a obra

permite a utilização desses recursos. Talvez pelo atravessamento de linguagens, a figurinista, neste caso, acabou borrando as fronteiras de sua atuação, quando lidou com materiais e processos artisticamente modificados, mas inserindo seu projeto plástico-visual numa atitude concebida nos moldes de design. Essa novela, que seguiu uma linha conceitual nada realista, tinha um quê de fantasia. Isso nem sempre é possível, na medida em que produções realistas tendem a se basear em roupas de uso comuns, para personagens que também têm esse tipo de apelo, quando retratam a realidade e o cotidiano. No cinema, devido à tela grande, o cuidado deve ser redobrado com relação aos detalhes, que podem ser percebidos facilmente, além do estudo de cores e simbologias, que deve ser apurado, mas que normalmente passa despercebido pelo público leigo.

Marcando as diferenças entre as técnicas empreendidas na televisão e no cinema, podemos afirmar que a primeira detém como trunfo uma enorme agilidade e custos mais baixos; em contrapartida, a segunda oferece recursos muito mais refinados, como: grande possibilidade de utilização de lentes e um trabalho artesanal com o foco, o que resulta, de acordo com a luz utilizada, em maior profundidade de imagem. Ainda com relação ao cinema, o cuidado com o figurino deve ser extremo, uma vez que a película capta detalhadamente a cena, imprimindo todas as nuances. As cenas na televisão e no cinema são inicialmente registradas para depois serem apresentadas. Por isso, o figurinista, em qualquer área, ciente do projeto que lhe é incumbido, deve considerar antes de tudo a mídia para a qual o figurino será submetido, conhecendo os limites e as possibilidades que lhe são próprios, garantindo, assim, a eficiência de seu produto.

O figurino, depois de pronto, já não pertence mais ao criador. Ganha a cena e, transformando-se em personagem, atinge fronteiras que já não dependem mais do artista. Cria identidade, comove espectadores e atores, deixando marcas para sempre na memória. A função do figurinista é obter um conceito, uma forma, uma fantasia, através da profusão de roupas, cores, acessórios,

caudas, chapéus, luvas, decotes, suspensórios, sapatos, meias, pregas, superposições e recortes. É extravasamento de intenções, de possibilidades e de fetiches.

Um trabalho singular, no caso do figurinismo, é capaz de delimitar o perfil de uma determinada companhia ou equipe e serve como registro de uma geração. Personifica e representa tendências e linguagens predominantes de um período. Não existe uma receita para obtenção de um trabalho especial, mas há o exercício constante e uma tensão permanente entre a teoria e a prática.

É justamente nessa linha imaginária e fugidia entre a teoria e a prática do figurinismo que apresentamos duas pesquisas desenvolvidas no PPGD, sob nossa orientação, pelas pesquisadoras: Maria do Carmo e Camila Gomes.

O figurino-baiano de Carmen Miranda: identidade visual, cultura e design, por Maria do Carmo Martins Vido

Maria do Carmo é formada em Comunicação Social – Jornalismo e Artes Cênicas – Indumentária, com especializações em educação artística e docência do ensino superior. Aliás, Do Carmo é professora de artes em duas escolas de ensino fundamental e médio. A entrada de Do Carmo no PPGD, em 2018, deu-se pelo seu interesse na área de figurinos, desde a graduação em indumentária, mas sobretudo por curiosidade na figura mítica de Carmen Miranda, nascida Maria do Carmo Miranda da Cunha (1909-1955), da qual ela recebeu o nome próprio, em homenagem à artista. Ou seja, desde a infância Do Carmo se sentia atraída e ligada à trajetória artística de Carmen Miranda.

Quando cursou indumentária, Do Carmo teve o primeiro conhecimento sobre o figurinista Alceu Penna (1915-1980), importante artista gráfico visual, nascido em Curvelo-MG, que se destacou no cenário nacional a partir das ilustrações publicadas em sua coluna de moda da revista *O Cruzeiro*, entre os anos 1930 e 1960, intitulada As Garotas. No entanto, Alceu também desenvolveu outras atividades ligadas à moda (coleções e desfiles) e às artes cênicas (figurinos e cenários) e foi nesse contexto que ele

se aproximou de Carmen Miranda. Por algum tempo, Alceu ficou conhecido por ser o responsável por elaborar o visual extravagante e estilizado de Carmen Miranda, a partir da criação de figurinos estilizados da indumentária tradicional da baiana quituteira de rua e ligada à religião de matriz africana. Nesse sentido, Alceu configurou-se como figurinista ao colaborar com o visual de Carmen e de outras artistas.

A partir disso, Do Carmo construiu suas hipóteses para dar início à pesquisa sobre o primeiro figurino de baiana de Carmen Miranda. No anteprojeto de pesquisa, ela perguntava: a) Como se deu essa aproximação entre Alceu Penna e Carmen?; b) Quais os elementos visuais criados por Alceu que colaboraram com a forma de se apresentar daquela artista?; c) Quando se deu essa transformação?; d) Como Carmen se apresentava antes de se apropriar da indumentária de baiana para performar com um figurino-baiana?

Do Carmo realizou uma pesquisa histórica, buscando em periódicos (da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional) registros sobre Alceu Penna e Carmen Miranda. A pesquisadora fez uma seleção temporal, dentre uma infinidade de notícias encontradas, para mapear quando se deu a aproximação entre os dois. Além disso, conseguimos acesso ao acervo da artista, junto ao Museu Carmen Miranda, com o apoio e suporte técnico do seu diretor e museólogo, César Balbi. Complementarmente, localizamos o acervo de Alceu Penna, que se encontra atualmente no Museu do Ingá e foi doado por familiares dele para catalogação e posterior divulgação, com muito do que foi produzido pelo artista mineiro. Por fim, Do Carmo fez uma revisão bibliográfica a respeito da trajetória profissional de Carmen Miranda. Então, juntando esses elos, a pesquisadora foi desvendando algo que pôs por terra sua primeira hipótese: não foi somente Alceu Penna quem se encarregou do visual “baiana” de Carmen Miranda. Ao ler biografias de Carmen e de outros artistas que orbitaram pela trajetória profissional dela, Do Carmo se deparou com informações que a fizeram recuar e olhar seu objeto de pesquisa com maior distanciamento e por outra perspectiva.

É importante explicar que chegamos ao ponto zero dos figurinos de Carmen como baiana quando descobrimos o filme *Banana da Terra* (1939), pois foi nessa primeira película que Carmen se apresentou com um figurino-baiana e a partir dele que sua carreira profissional teve uma virada importante, projetando-a internacionalmente. De forma resumida, Do Carmo contextualizou a importância do filme e dos inúmeros musicais que Carmen fez na primeira proposta de projeto, que teve de ser alterada, esclarecendo o seguinte:

Descobrimos que para o filme os cenários já estavam prontos e os figurinos e a maquiagem já estavam decididos. Carmen performaria dois números musicais: ‘Boneca de Piche’ e ‘Baixa do Sapateiro’. Em ‘Boneca de Piche’, ela apareceria de ‘nega maluca’, imitando uma negra retinta, com vestidos e lenço quadriculados, enquanto Almirante apareceria de jaquetão branco e chapéu-coco com seus rostos pintados de negro, numa atitude muito execrada atualmente conhecida como *blackface*. Em ‘Baixa do Sapateiro’, o cenário seria uma Rua da Bahia, com lua cheia, casario e coqueiros. Carmen usaria uma baiana estilizada (Ruy não aponta qual modelo de baiana, mas que o produtor do filme, Downey, queria aproveitar tudo para não ter mais gasto) (Vido, 2021, p. 45).

Do Carmo Vido explicou que, devido a desacordos financeiros entre o compositor das músicas acima citadas (Ary Barroso, 1903-1964) e a produção do filme, o jovem Dorival Caymmi (1914-2008) foi convidado para compor a música “O que é que a baiana tem?”. Na letra dessa composição, o artista citava maneiras e requebros, além de exaltar partes da indumentária de baiana da qual Carmen se apropriou para performar e se vestir, mesmo de maneira estilizada. Stella Caymmi, neta de Dorival (que escreveu a biografia sobre seu avô), afirma que ele havia ajudado Carmen a dar vida à apresentação, durante as filmagens, sugerindo coreografias para valorizar sua música. Ele relatou para a neta, inclusive, que acompanhou Carmen ao centro comercial do Rio de

Janeiro, quando a artista foi comprar acessórios e adereços (frutas artificiais) para compor o seu figurino-baiana.

Além de Alceu Penna e Dorival Caymmi, Do Carmo também incluiu no rol de colaboradores do visual de Carmen Miranda: a) Gilberto Trompowsky (Gilberto Cavalcanti e Livramento Trompowsky, 1908-1982), artista plástico, figurinista e cenógrafo que foi referenciado pela própria Carmen como um dos primeiros a fazer figurinos para seus shows e b) J. Luiz ou Jotinha (José Luiz Teixeira, 1907-1972), artista plástico, maquiador, figurinista e ilustrador da revista semanal *Fon-Fon* (Vido, 2021, p. 54). J. Luiz foi responsável por alguns figurinos que Carmen levou na bagagem, em sua mudança para Nova Iorque, em 1939, antes de chegar a Hollywood, quando estrelou inúmeros filmes que a tornaram uma artista de renome mundial.

Essas descobertas já seriam suficientes para encerrar aqui a contribuição da dissertação de Do Carmo para a compreensão do primeiro figurino-baiana usado por Carmen Miranda, mas ela foi além. A pesquisadora conseguiu também identificar algumas precursoras artísticas de Carmen, que se apropriaram da indumentária baiana para usar como figurinos estilizados em apresentações teatrais e musicais. Até então, achávamos que Carmen tinha sido a primeira a se vestir de baiana. Do Carmo identificou e listou como antecessoras de Carmen as seguintes artistas: a) Pepa Delgado (Maria Pepa Delgado, 1887-1945)⁵; b) Margarida Max (Margarida D’Alexandre Tocatelli, 1902-1956)⁶; c)

5. “Cantora e atriz do Teatro de Revista. Em 1902 veio com o pai de Piracicaba para o Rio de Janeiro e aos 15 anos começou a se apresentar artisticamente. Nesse mesmo ano, foi gravada *As Laranjas de Sabina*, primeira representação de uma personagem ‘baiana’ nos palcos, segundo alguns estudiosos. Entre 1902 e 1920, atuou em várias revistas encenadas no Teatro São José, no Rio de Janeiro. Encerrou sua carreira artística em 1924, aos 37 anos de idade” (Vido, 2021, p. 38).

6. Atriz paulista que se apresentava para o Teatro de Revista com figurino de baiana, entre os anos de 1920 e 1940. Numa das fotos identificadas por Do Carmo a artista portava elementos decorativos e estéticos em seu figurino que dialogam com o traje de baiana, como: a saia longa e rodada; um pano sobre o ombro esquerdo (lembrando o pano da Costa); colares de contas e um lenço na cabeça contendo uma cestinha de vime com frutas (Vido, 2021, p. 40).

Aracy Côrtes (Zilda de Carvalho Espíndola, 1904-1985)⁷ e d) Etta Moten (Etta Barnett Moten, 1901-2004)⁸. A pesquisadora revela que Carmen era assídua frequentadora dos teatros e cinemas e tinha interesse por todas as novidades musicais, sendo bem possível ela ter tomado contato com uma ou algumas dessas artistas citadas, que podem ter influenciado naquilo que se transformou sua carreira artística, no filme *Banana da Terra*.

**O figurino-baiana de Carmen Miranda:
identidade visual, cultura e design**

PRECURSORAS

Pepa Delgado
Margarida Max
Aracy Côrtes
Etta Moten

COLABORADORES

Alceu Penna
Dorival Caymmi
Gilberto Trompowsky
Jotinha



Maria do Carmo Martins Vido
Orientação: Prof. Madson Oliveira



Figura 3: *Painel-síntese da pesquisa de Maria do Carmo.*
Fonte: Elaboração própria.

Um pouco do que escrevemos aqui, com relação à pesquisa de Maria do Carmo Vido, pode ser observado neste painel sintético com imagens constantes na dissertação sobre o figurino-baiana

7. Cantora e atriz carioca. Foi vizinha de Pixinguinha e, aos 17 anos, passou a atuar no circo. Cantava e dançava maxixe, sendo descoberta por Luiz Peixoto, que a levou para o Teatro de Revista, onde assumiu a persona Aracy Côrtes. Fez grande sucesso nas décadas de 1920 e 1930. Do Carmo localizou registros fotográficos de Aracy Côrtes em algumas apresentações vestindo versões de baianas estilizadas.

8. Atriz e cantora afro-americana que apareceu em cena do filme *Voando para o Rio*, de 1933, cantando a música “Carioca”, cujo enredo é uma visão do olhar americano sobre o Brasil. Do Carmo identificou no filme a cena em que Etta, vestida num figurino estilizado de baiana, se apresenta com trejeitos e viradas de olhos, bem próximos aos movimentos cênicos que Carmen Miranda usaria em suas performances (Vido, 2021, p. 43).

de Carmen Miranda (Figura 3). O croqui é de Alceu Penna e foi recuperado de um periódico de 1939. Ele está posicionado ao lado da foto de Carmen performando a música *O que é que a baiana tem?*, do filme *Banana da Terra*.

Este trabalho foi o primeiro na subárea de figurino defendido no PPGD, concluído ainda no final de 2020. A segunda pesquisa sobre figurino foi desenvolvida por Camila Gomes, como vemos na sequência.

Dos cinzas nascem as cores: os figurinos de Sophia Jobim para o filme Sinhá Moça (1953), por Camila Gomes Silva

Camila Gomes tem graduação em Design Gráfico e pós-graduação *lato sensu* em Tecnologia e Inovação em Design de Estampas. Ao entrar no PPGD em 2020, Camila passou a integrar a pesquisa sobre o acervo de Sophia Jobim, que vem sendo desenvolvida, desde 2015, pelos professores Madson Oliveira e Maria Cristina Volpi.

Maria Sophia Jobim Magno de Carvalho (1904-1968), mais conhecida como Sophia Jobim, foi uma importante pesquisadora em indumentária histórica, cambiando sua atividade profissional com variados ofícios envolvendo a área do vestuário, como: diretora de escola de corte e costura, colunista de moda, professora, ilustradora, colecionadora/museóloga e figurinista. Aliás, é a partir dessa última atuação profissional de Sophia que a pesquisa de Camila se assentou.

Pela expertise em indumentária histórica, Sophia foi convidada algumas vezes para desenvolver figurinos realistas para dramaturgias de época. Até o momento, as pesquisas sobre Sophia dão conta dela desenvolvendo figurinos para cinco peças de teatro⁹ e um filme¹⁰. A pesquisa de Camila Gomes é

9. Através de pesquisas realizadas por meio da Hemeroteca da Biblioteca Nacional, identificamos Sophia Jobim como responsável pelos figurinos das peças profissionais: *Senhora* (1949); *Sinhá Moça chorou* (1950) e *Tio Rico* (1951). Além dessas, foram localizadas no acervo da FUNARTE (RJ) panfletos de duas peças amadoras, *Antígona* e *Édipo Rei* (encenadas em 1952), em que o nome de Sophia aparece ao lado da palavra “Figurino”.

10. *Sinhá Moça* foi o quarto filme produzido pela Companhia cinematográfica Vera Cruz em 1953, estrelado por Eliane Lage, com direção de Tom Payne.

justamente sobre o projeto de figurinos para o filme *Sinhá Moça* (1953), que foi criado por Sophia Jobim e que não conhecemos os desenhos. Porém, conseguimos reunir pistas, evidências e fatos que a colocam como figurinista, responsável pelo realismo dos trajes de época.

Após a morte de Sophia Jobim, em 1968, os familiares dela atenderam a um desejo explicitado pela indumentarista de deixar o legado de sua atuação profissional junto ao Museu Histórico Nacional – MHN, para pesquisas e compartilhamento de conhecimentos na área da indumentária, vestuário e moda. No acervo de Sophia Jobim no MHN, foram encontrados manuscritos e cópias fotostáticas de imagens referentes à indumentária da segunda metade do século XIX, justamente no período em que se passa o filme dramático *Sinhá Moça*, adaptado de um romance homônimo, escrito em 1950, por Maria Dezonne Pacheco Fernandes (1910-1998). O romance conta a história do “amor impossível” entre uma abolicionista convicta (Sinhá Moça) e um advogado recém-chegado da capital paulistana, aparentemente escravocrata (Rodolfo). A narrativa se desenrolava entre os anos de 1886 e 1888 e finalizava justamente com o momento histórico da abolição dos escravizados.

Camila explica o principal objetivo da investigação a que tem se dedicado ultimamente:

O objetivo da pesquisa é discutir o processo criativo do projeto de figurino épico praticado pela figurinista Sophia Jobim para o filme *Sinhá Moça*, tendo como base: a) os vestígios manuscritos e visuais encontrados no acervo do MHN; b) o filme p/b disponível na plataforma YouTube (filme, 120 min.); c) o acervo de fotos da Cinemateca Brasileira, como apoio à pesquisa. Elaboramos o projeto gráfico (croquis) dos 13 figurinos da personagem-título (Sinhá Moça), utilizando metodologia contemporânea para projeto de figurino épico, baseando a cartela de cores na pesquisa histórica e na experimentação de cartela de cores de forma híbrida, analógica e digital. Estabelecemos uma escala de cinzas correspondente ao espectro de cores que aparecem no vídeo, para então desenhar e sugerir a

cartela de cores para os croquis (frente, verso e detalhes, se necessário), fundamentada nos resultados da pesquisa e experimentação das cores (Silva, 2022, p. 10-11).

Pela trajetória profissional de Sophia, identificamos pesquisas que podem ter guiado o projeto gráfico dos figurinos que observamos por meio do filme em preto e branco (ou tons de cinza), disponível na plataforma de vídeos, YouTube¹¹, e em DVD. E foi por meio da observação que Camila se guiou para a análise. Pela quantidade grande de personagens e figurinos, realizamos um recorte metodológico para possibilitar a análise e criação dos figurinos usados pela personagem-título, Sinhá Moça, num total de treze trajes.

Camila se aprofundou na trajetória profissional de Sophia para traçar um perfil que delineou os conhecimentos daquela especialista, adquiridos em indumentária histórica. Também recolheu informações históricas a respeito da indumentária e da moda da segunda metade do século XIX (no Brasil e no mundo) para, finalmente, propor a criação de uma versão interpretativa para os figurinos observados, sendo esses desenhados e coloridos pela própria Camila, que assumiu o mesmo lugar de Sophia, ao projetar os figurinos usados pela atriz Eliane Lage (que interpretou o personagem-título) no filme *Sinhá Moça*. Nesse sentido, Camila experimentou o lugar que Sophia Jobim ocupou enquanto figurinista, por conta da pesquisa e do projeto gráfico dos figurinos.

Como o filme foi todo feito em preto e branco (ou em tons de cinza), o trabalho de Camila também foi o de inferir cores aos trajes, correlacionando os tons de cinza a uma paleta cromática que fizesse sentido: seja pela combinação dos tons na tela, seja pelo uso comum das cores, na segunda metade do século XIX.

Um pouco da pesquisa desenvolvida por Camila pode ser observado no painel imagético seguinte (Figura 4):

11. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0fCyl8oJQ7M>.



Figura 4: *Painel-síntese da pesquisa de Camila Gomes.*
Fonte: Elaboração própria.

Por último, no terceiro bloco de pesquisas sob nossa orientação, estão os trabalhos de Raquel Azevedo e Jéssica Serbeto, que abordam questões específicas do campo da moda.

Moda

Com o termo ‘moda’ entende-se especificamente, ‘o fenômeno social da mudança cíclica dos costumes e dos hábitos, das escolhas e dos gostos, coletivamente validado e tornado quase obrigatório’. Em relação à moda, o termo ‘costume’, na acepção de ‘hábito constante e permanente que determina o comportamento, a conduta, o modo de ser’ de uma comunidade, de um grupo social, remete ao conceito de sistema, de estrutura, ou seja, um conjunto de vários elementos relacionados entre si. Considerados isoladamente, tais elementos estão privados de valor; no entanto, assumem um significado no momento em que são ligados por um conjunto de normas, de regras coletivas. Nesse sentido, o costume é essencialmente um fenômeno de caráter axiológico, isto é, refere-se a uma escala de valores ideais aos quais os membros de um determinado contexto histórico-social e cultural tendem a assemelhar-se ao máximo. Ora, quando a ‘paixão’ pelo novo, pelo recente, pelo requinte, pela elegância etc. e a renovação das formas

tornam-se um valor, quando a mutabilidade dos feitios e dos ornamentos não constitui mais uma exceção, mas se torna uma regra estável, um hábito e uma norma coletiva — isto é, um costume — então se pode falar em moda. Desse ponto de vista, a moda é sempre um fenômeno de costume. Portanto, pode-se dizer que existe moda quando o amor pelo novo se torna um princípio constante, um hábito, uma exigência cultural (Calanca, 2008, p. 11-12).

De acordo com a citação acima, percebemos que a moda é um fenômeno sociocultural e tem como um dos principais campos de estudo a compreensão dos mecanismos de expressão, no plano simbólico. Portanto, o fenômeno moda abarca e acolhe uma série de categorias e práticas que a definem como um processo de subjetivação na construção do sujeito moderno, considerando as escolhas realizadas na composição da apresentação pessoal de cada indivíduo.

Tendo como referência esse panorama, é relevante o desenvolvimento de pesquisas que têm na moda o ponto de irradiação do conhecimento. Esses são os casos de Raquel Azevedo e Jéssica Serbeto, que acompanhamos na sequência.

O tecido-aventail de Sophia Jobim: arte, técnica, memória e design, por Raquel Oliveira de Azevedo

Raquel Azevedo é formada em design de moda, com pós-graduação *lato sensu* em artes visuais. Ela tem atuado como professora na área da confecção, seja de figurinos ou mesmo para cursos técnicos de moda. Raquel entrou para o PPGD em 2019 e a pesquisa desenvolvida por ela refere-se à faceta profissional de Sophia Jobim (1904-1968), como professora e especialista em modelagem e corte e costura, a quem nos temos dedicado, a partir de uma pesquisa guarda-chuva intitulada “Memória dos cursos de Artes Cênicas”, desde 2015.

Sophia Jobim fundou e dirigiu, entre os anos de 1932 e 1954, uma escola profissionalizante feminina, no centro do Rio de Janeiro, o Liceu Império. Ela afirmava que a formação pedagógica

e os saberes relacionados à confecção do vestuário, desde a infância, tinham-na levado ao interesse em compartilhar seus conhecimentos nesse campo do vestuário.

A contextualização sobre a formação e trajetória profissional de Sophia Jobim, desenvolvida por Raquel Azevedo, revelou-a uma mulher empreendedora e curiosa. Ela nasceu no seio de uma família tradicional paulista, foi educada em escola de freiras e cursou a escola normal, formando-se em 1922. Logo depois, Sophia ficou órfã e se mudou para o Rio de Janeiro com alguns (dos nove) irmãos. Na capital carioca, ela foi aprovada num concurso para a Estrada de Ferro Central do Brasil, em 1925, onde provavelmente conheceu Waldemar Magno de Carvalho (1894-1967), com quem se casou em 1927. Nesse mesmo ano, o casal tinha ido morar em Palmyra (atual Santos Dumont), no estado de Minas Gerais, por conta da promoção dele para ocupar a direção da estação de trens, naquela localidade. Por lá, eles moraram até 1930 e ministraram aulas na Escola Normal São José. Além disso, ela informou, por meio de entrevistas, que dava dicas e conselhos sobre costuras e modelagens para as amigas, nas horas vagas, antevendo aulas de costura futuramente.

Por conta de problemas no trabalho de Waldemar, o casal retornou ao Rio de Janeiro e ela fundou o Liceu Império, em 1932. Concomitantemente, Sophia escreveu para colunas de moda em alguns jornais da capital carioca (*Diário Carioca*, *A noite ilustrada* e *Revista da Semana*), com desenhos desenvolvidos por ela, acompanhados com dicas de como confeccioná-los. Nesses periódicos, ela mantinha uma frenética correspondência com as leitoras, o que ajudava na divulgação do Liceu Império. Por meio dessas correspondências, conseguimos traçar um panorama da escola profissionalizante e das ações empreendidas por Sophia, nos primeiros anos de funcionamento de seu empreendimento. Sophia defendia que a costura (portanto a moda cotidiana) poderia ser desenvolvida por mulheres, em seus próprios lares, sem se afastarem do papel de donas de casa e mães, muito comum na primeira metade

do século XX, mas desenvolvendo uma atividade profissional e rentável.

É a partir desse contexto que apresentamos o mote da pesquisa de Raquel Azevedo, que se encarregou de mapear e analisar uma peça gráfica e têxtil criada por Sophia Jobim: o tecido-avental. Trata-se de um tecido de algodão branco, estampado com um esquema gráfico contendo as modelagens de um conjunto de avental e lenço de cabeça femininos, com temática ligada às baianas quituteiras de rua.

A pesquisa de Raquel iniciou tendo algumas questões delineadas: a) Para que ou para quem foi criada essa peça?; b) Teve uma produção em série?; c) Por que tinha como tema a figura das baianas?; d) As escolhas de cores e formas têm correspondência com a letra de música que também fazia parte da estampa?; e) Quando essa peça têxtil foi realizada?; f) Qual a relação entre o tecido-avental e o Liceu Império, uma vez que na peça gráfica há um esquema de modelagem e na escola ela também ensinava a construir moldes de roupas? Algumas dessas perguntas foram reelaboradas pela pesquisadora; outras foram respondidas, mas ainda restaram questões sem revides, devido à falta de fontes primárias e ao tempo decorrido desde a criação da peça têxtil até a atualidade. Porém, é importante que as pistas identificadas na pesquisa de Raquel Azevedo também possam ser consideradas, como: a cronologia da trajetória profissional de Sophia; a relação entre as fotos e manuscritos encontrados no acervo de Sophia Jobim, no MHN; a assinatura da criadora na peça gráfica etc. A Figura 5 mostra alguns dos elementos visuais analisados por Raquel Azevedo.

Levando em consideração tantos indícios, a pesquisadora considerou o tecido-avental de Sophia como um artefato do vestuário feminino que sintetizava alguns dos interesses dela, como: moda cotidiana; conhecimentos de modelagem (corte e costura); indumentária histórica e etnográfica; ilustração e, sobretudo, pesquisa. Raquel encontrou similaridade entre a silhueta do avental desenhado por Sophia e parte da indumentária

etnográfica da Bretanha, assim como percebeu o interesse dela pelos trajes tradicionais e a culinária típica das baianas (quitutes), quando elegeu a música “Dizem que Cristo nasceu na Bahia” como mote para estampar o seu tecido-avental. Dessa maneira, o tecido-avental de Sophia alia arte, técnica, memória e design numa peça de vestuário que é, ao mesmo tempo, funcional e temática.



Figura 5: *Painel-síntese da pesquisa de Raquel Azevedo.*
Fonte: Elaboração própria.

Caderno de aula do Liceu Império: análise do ensino em modelagem plana, por Jessica Serbeto Baldez de Souza

Jéssica Serbeto é graduada em Artes Cênicas – Indumentária, desenvolveu pesquisas e frequentou cursos relacionados à preservação de têxteis e vestuário. Ainda durante a graduação, ela tomou contato com a trajetória profissional de Sophia Jobim, a partir do acervo estudado junto ao MHN.

Jéssica Serbeto entrou para o PPGD em 2020 e o trabalho desenvolvido por ela também tem colaborado com o melhor entendimento da trajetória profissional de Sophia Jobim (1904-1968), considerando o seu legado deixado ao MHN. Essa investigação complementa e dá continuidade aos conhecimentos sobre modelagem (corte e costura) e sobre o Liceu Império, a partir da análise de um caderno de aulas por correspondência, que

pertenceu à Alda de Paula (1919-2010, ex-aluna do Liceu Império) e foi doado ao MHN, em 2014.

O referido caderno contém 20 aulas, sendo dividido em 200 folhas pautadas (frente/verso), com texto manuscrito em caneta azul e desenhos em papel manteiga à caneta vermelha, colados ao lado das respectivas explicações. O material com as aulas é datado de 1936 e possui duas assinaturas de Sophia Jobim, sob o pseudônimo de “Mme. Carvalho” (era assim que ela assinava suas primeiras colunas de moda). O aludido caderno trata-se de um material didático sobre como confeccionar roupas, de peças básicas a modelagens avançadas, tanto femininas, quanto masculinas e infantis.

Jéssica cotejou as informações constantes no caderno de aulas com as correspondências que Sophia mantinha com suas leitoras, por meio das seguintes colunas de moda escritas por ela, explicadas assim:

Sophia Jobim, durante os anos de 1932 a 1941, além de sua ocupação no Liceu Império, também escrevia colunas de moda em três periódicos cariocas: Diário Carioca (O modelo do dia e coluna Elegâncias), A Noite Ilustrada (Modelos) e Revista da Semana (Arte e Technica). Nestas, publicava croquis de modelos de roupa, modelagens, um breve texto e respondia correspondências, nas quais elucidava dúvidas de suas leitoras, enquanto divulgava o Liceu Império. As colunas encontram-se disponíveis na Hemeroteca da Biblioteca Nacional e foram de grande valia para a construção dessa pesquisa e mapeamento das informações das aulas no Liceu Império, e detalhamento de todos os elementos sobre as dinâmicas que envolviam aquela escola (Souza, 2022, p. 4-5).

Assim, Jessica mapeou e colheu das colunas escritas por Sophia muitas notícias sobre o funcionamento do Liceu Império (como eram as aulas; quantas e quais eram as filiais; quais os cursos ofertados; como era o perfil das alunas; o que era exigido para a conclusão dos cursos; como eram feitas as entregas de diplomas; notícias sobre datas comemorativas da escola e aniversários etc.).

Muito do que consta na pesquisa de Jéssica pode ser conferido na Figura 6, abaixo.

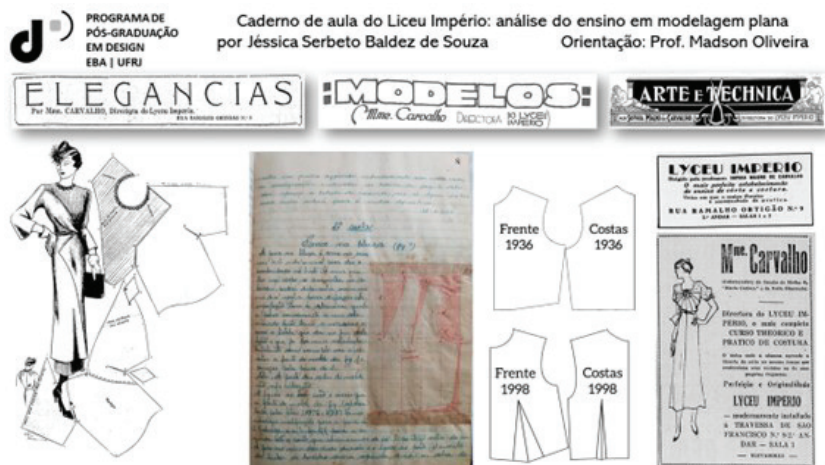


Figura 6: Painel-síntese da pesquisa de Jéssica Serbeto.
Fonte: Elaboração própria.

Considerações finais

Os exemplos aqui apresentados dão pistas do escopo conceitual e metodologias de pesquisa em design, considerando que os objetos de investigação têm em comum o posicionamento lateral ao design, dito formal ou institucionalizado. Isso acontece com as duas pesquisas sobre o carnaval, tema que entendemos ser de grande importância para a sociedade brasileira, na medida em que essa manifestação de cunho cultural e artístico arregimenta uma infinidade de profissionais e profissões, contribuindo para a geração de emprego e renda, mostrando internacionalmente o Brasil para o mundo, alimentando e, ao mesmo tempo, sendo alimentada pelo turismo da “cidade maravilhosa do Rio de Janeiro”.

Os dois trabalhos no PPGD que se dedicaram ao estudo do figurino no Brasil retomam um período que é anterior à institucionalização do ensino do design no país, muito embora estejamos agora olhando para esse passado com certo

distanciamento, para não cometermos anacronismos próprios de análises açodadas ou superficiais. No entanto, é interessante perceber que o figurinismo no Brasil que apresentamos neste texto já ultrapassou quase cem anos desde sua feitura, mas ainda proporciona similaridade com os processos contemporâneos, quando identificamos que (tanto no passado, quanto no presente) teve preocupação em inserir nos projetos pesquisas prévias de materiais, de cores e de formas, com suas devidas adaptações e estilizações próprias das releituras: sejam de tempo histórico, sejam por conta da temática.

A moda foi contemplada nas pesquisas do PPGD sob a perspectiva do ensino e dos estudos de modelagem (corte e costura), mesmo se tratando de um tipo específico, a costura doméstica, mas que foi responsável pela cultura da confecção de roupas sob medida, de modistas e costureiras caseiras, nos mais longínquos lugares do país. No caso das duas pesquisas apresentadas nesse tópico, há um reposicionamento da importância que Sophia Jobim teve por conta da experiência dela no campo do vestuário, da indumentária e da moda no Brasil, uma vez que ficou eclipsada por nomes mais celebrizados que surgiram após a morte dela. Mas o papel que Sophia desempenhou na formação e na profissionalização das mulheres que confeccionavam roupas, para suas próprias famílias e de outrem, merece pesquisas complementares que desvelem ainda mais fatos e personagens raros numa época em que o design no Brasil ainda estava em processo de consolidação.

Reunindo e sintetizando os três subtemas tratados neste texto — carnaval, figurino e moda —, delineamos com exemplos pesquisas que abarcam “outras formas de design”, também possíveis de serem tratadas pela ótica da investigação acadêmica. Da mesma forma, pretendemos iluminar trajetórias profissionais e práticas projetuais ainda nebulosas (sem a “limpidez” do design institucionalizado ensinado nas faculdades), que fazem parte de nossa história recente, para que possamos compreender os caminhos futuros, na academia e na sociedade.

Referências

ALMEIDA, Cláudio Henrique da Silva. **O processo criativo na construção de fantasias carnavalescas: em busca de uma metodologia**. 2020. 190 f. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://ppgd.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2021/02/dissertacao-claudio-almeida-ppgd-eba-ufrj-final-compactado.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2023.

AZEVEDO, Raquel Oliveira de. **O tecido-avental de Sophia Jobim: arte, técnica, memória e design**. 2021. 262 f. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://ppgd.eba.ufrj.br/producao-academica/dissertacao-o-tecido-avental-de-sophia-jobim-arte-tecnica-memoria-e-design/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Ideias e formas na história do design: uma investigação estética**. João Pessoa: Editora Universitária, 1998.

CALANCA, Daniela. **História social da moda**. Tradução de Renato Ambrósio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. **Carnaval carioca: dos bastidores ao desfile**. Rio de Janeiro: FUNARTE/UFRJ, 1994.

CUNHA, Diogo; DINIZ, Diogo. **Na passarela do samba: o esplendor das escolas em 30 anos de desfiles de carnaval no sambódromo**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

FERREIRA, Felipe. **O livro de ouro do carnaval brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

FERREIRA, Felipe. **O marquês e o jegue: estudo das fantasias para escolas de samba**. Rio de Janeiro: Altos da Glória, 1999.

GUIMARÃES, Helenise Monteiro. **Carnavalesco, o profissional que “faz escola” no carnaval carioca**. 1992. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1992. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/2382>. Acesso em: 3 nov. 2023.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial – bases para a configuração de produtos industriais**. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda, 2001.

MAGALHÃES, Rosa Lúcia Benedetti. **Fazendo carnaval: The making of carnival**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

MORAES, Eneida. **História do carnaval carioca**. Rio de Janeiro: Record, 1987.

OLIVEIRA, Madson. **A folia carnavalesca de 1913 e o rancho Ameno Resedá**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2022.

PROGRAMA de Pós-Graduação em Design – PPGD. Escola de Belas Artes – EBA. Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. **Área de concentração e linhas de pesquisa**, 2020. Disponível em: <https://ppgd.eba.ufrj.br/linhas-de-pesquisa/>. Acesso em: 18 ago. 2022.

SCHÖNARDIE, Thanara. **Catálogo da Exposição Figurino**. Da obra “Meu pedacinho do chão”. Rio de Janeiro: Sol Gráfica, 2014.

SERRONI, J. C. (org.). **Figurinos: memória dos 50 anos do Teatro SESI-SP**. São Paulo: SESI-SP, 2015.

SINHÁ Moça. **Direção de Tom Payne e Oswald Sampaio**. São Paulo: Companhia Cinematográfica Vera Cruz, 1953 (120 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0fCyl8oJQ7M>. Acesso em: 19 nov. 2023.

SILVA, Camila Gomes. **Das cores nascem os cinzas: o caso do projeto (desconhecido) dos figurinos para o filme Sinhá Moça (1953)**. Documento de qualificação para desenvolvimento da dissertação de mestrado em design. Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SILVA, Luiz Antônio Paula e. **Os figurinos carnavalescos de Fernando Pinto no enredo “Como era verde o meu Xingu”: um estudo sob a ótica projetual do Design**. Documento de qualificação para desenvolvimento da dissertação de mestrado em design. Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SOUZA, Jéssica Serbeto Baldez. **O caderno de aula do Liceu Império: análise do ensino em modelagem plana. Documento de qualificação para desenvolvimento da dissertação de mestrado em design**. Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

VIDO, Maria do Carmo Martins. **O figurino-baiana de Carmen Miranda: identidade visual, cultura e design**. 2020. 158 f. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://ppgd.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2021/02/dissertacao-maria-do-carmo-martins-vido-versao-final.pdf>. Acesso em: 3 nov. 2023.

ICONOLOGIA:

linguagem dos quadrinhos
e pintura acadêmica

Marcus Vinicius de Paula

O texto a seguir visa estabelecer uma ligação entre dois projetos que norteiam os trabalhos do grupo de pesquisa Iconologia e comunicação visual, cadastrado em 2022. O primeiro projeto, denominado *Iconologia e suas fronteiras*, cadastrado em 2012, tem como objetivo explorar o potencial dessa modalidade de abordagem da imagem. Dentro desse campo de pesquisa, busca-se expandir métodos que auxiliem a conhecer melhor os sentidos aparentes e obscuros das imagens. O intuito é utilizar imagens como estímulo para a produção de conhecimento sobre a visualidade.

O segundo projeto, denominado *Arte e comunicação visual: a linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica*, cadastrado em 2016, utiliza os resultados obtidos por meio da investigação iconológica para estabelecer conexões e desconexões entre dois modos de comunicação visual aparentemente extemporâneos: os modernos quadrinhos, grandemente associados à cultura de massa, e as arcaicas pinturas históricas que habitam os museus.

Começaremos apresentando os fundamentos que norteiam a investigação sobre a imagem e a visualidade. Em seguida, falaremos sobre as especificidades da pesquisa iconológica sobre os quadrinhos e sobre a pintura histórica acadêmica.

Iconologia

A noção de iconologia que será abordada aqui se insere como uma metodologia voltada para um campo de estudos que tem buscado desvelar a experiência cultural do olhar ou a visualidade. Parte do princípio de que a visão não é só o resultado do funcionamento de um aparelho fisiológico, mas, principalmente, uma construção social (na verdade, considerando as questões convencionais e a natureza da visão, uma não desqualifica a outra; pelo contrário, trocam informações). Acreditamos que o estudo da cultura visual, ou da cultura como um todo, “volta-se para as maneiras pelas quais a realidade que se conhece é codificada” e deve mostrar de que modo “se relaciona às forças sociais que movem a sociedade”

(Santos, 2006, p. 41). Portanto, a principal motivação para essa iconologia é justamente a investigação dos mecanismos envolvidos na construção dos códigos visuais em meio às relações sociais.

A teoria iconológica esteve, na maioria das vezes, interligada ao termo “iconografia” (do grego: *eikôn* = imagem, *graphía* = descrição) que aponta para um hibridismo visível/legível que poderia ser associado a algo próximo de uma “narrativa visual”. A iconologia (do grego: *eikôn* = imagem, *logia* = discurso, razão), por sua vez, deve ser entendida não só como um estudo sobre as imagens, mas como uma reflexão a respeito dos fundamentos da legibilidade da cultura visual. Por outro lado, Phillipe Dubois coloca uma definição mais restrita que deve ser repensada: diz que a iconografia é da ordem do *figurativo* e a iconologia, do *figurado*, onde o *figurativo* estaria associado à mimeses e o *figurado* ao sentido simbólico e alegórico (Dubois, 2012, p. 106-107). Porém, é preciso entender que esse autor estava pensando no conceito de iconologia dentro dos limites entre Cesare Ripa (1555-1622) e Erwin Panofsky (1892-1968). Seria preciso então deixar claro que existem diversos desdobramentos teóricos que devem ser levados em conta.

Peter Burke (2004) expôs uma antologia a respeito das investigações iconográfica e iconológica que apesar de limitada é bem objetiva. Deixa claro a fase de instauração da metodologia no campo das artes plásticas, com Aby Warburg na década de 1920 e Panofsky a partir da década de 1930. Essa curta revisão bibliográfica, embora tenha ignorado inúmeros teóricos francófonos de grande importância, conseguiu incluir a semiótica de Roland Barthes e o pós-estruturalismo de Michel Foucault, expandindo as tradicionais delimitações do conceito de iconologia. Assim, abrange um espectro mais amplo de abordagens das relações entre visível e legível.

É preciso salientar, no entanto, a importância para esta pesquisa do referencial teórico-crítico desenvolvido por W.J.T. Mitchell, a quem Burke faz apenas uma pequena menção. Os livros *Iconology, Image, Ideology* (1987) e *Picture Theory* (1995) deram

novas diretrizes à metodologia documentária de Panofsky. O que era apenas uma interpretação figurativa, tornou-se uma efetiva teoria da imagem, na medida em que Mitchell não busca apenas decodificar mensagens visuais, pois dedica-se a questionar e problematizar a leitura visual.

Para complementar esse viés da iconologia como uma investigação sobre os fundamentos culturais e antropológicos da imagem, é preciso incluir também a contribuição de Marie-José Mondzain (2013) e Hans Belting (2010), que revolvem a história da iconofilia e do iconoclasmo em *Imagem, ícone, economia: as fontes bizantinas do imaginário contemporâneo* e em *Semelhança e Presença: a história da imagem antes da era da arte*, respectivamente em 1996 e 1994. Novamente Belting (2011) retoma a noção de “presença de uma ausência” colocada por Mitchell em 1995 e propõe uma antropologia da imagem em 2005. Finalmente, Georges Didi-Huberman, em *A Imagem Sobrevivente*, de 2002, resgata Aby Warburg para definir o que ele denomina como a “iconologia do intervalo” (Didi-Huberman, 2013, p. 419), mostrando que o quebra-cabeça anacrônico, o Atlas Mnemosyne, problematizou, por meio de colagens dialéticas, as fronteiras que permitem “efetuar a passagem — entre ordens de realidade heterogêneas” (2013, p. 418). Com isso, colocou o espectador diante dos hiatos que se escondem entre as conexões iconográficas que as imagens induzem (Didi-Huberman, 2013).

Cabe constatar, então, que de Panofsky a Mitchell, Belting, Didi-Huberman e Mondzain, passando por Barthes e Foucault, existe uma preocupação com a inevitável interferência cultural associada a um fundamento antropológico paradoxal (da presença na ausência), a qual determina que o visível contenha sentidos subterrâneos que serão sempre tendenciosos. Dentro dessa perspectiva, a visão das coisas lançaria um véu ideológico, que não só nos ensina a ver, estabelecendo interações, reconhecimentos e facilitando as relações sociais, mas também automatiza o olhar e faz parecer que as convenções visuais são inatas e universais. Além disso, muitos códigos visuais adquirem abrangência que pode

ser, algumas vezes, caracterizada como global, desde a difusão dos cânones de Policleto e os do design gráfico suíço (que passou a ser chamado como Estilo Internacional), até o uso de ícones nas páginas da *internet*. Esses fatores determinam que alguns códigos visuais se transformem em dogmas. Por esse motivo, a investigação da experiência do olhar é um campo de estudo resistente ao seu aprofundamento e necessita de uma análise crítica que consiga atravessar a familiaridade que a visualidade constrói, para encontrar não só o sentido da própria visualidade, mas também o que está além dela. Desejamos estimular uma experiência visual crítica e, por conseguinte o desvelar do véu ideológico citado anteriormente.

Para atingir essa finalidade, vamos estabelecer o diálogo entre duas categorias de imagem aparentemente díspares, os quadrinhos e a pintura histórica. Por meio dessa aventura intermediática visamos experimentar mecanismos críticos que possibilitem desvelar esses “véus” que estão presentes em qualquer imagem, ou melhor, qualquer grupo de imagens produzidas em diferentes meios sociais, e entender as diversas camadas envolvidas na construção da significação visual.

Segundo Jean-Jacques Wunenburger, para Paul Ricoeur, apreender “o sentido de uma imagem implica (...) para além do sentido imediato, um desvelamento do sentido indireto e oculto” (Wunenburger, 2007, p. 23). Por esse motivo, investigaremos não só o que a leitura visual deixa explícito, mas também o que nos impede de ver. A análise da imagem pode se voltar não apenas para o que a representação revela, mas para aquilo que ela oculta, possibilitando uma linguagem visual empurrada contra seus limites. Nas fronteiras da relação entre visível e legível se encontram o invisível e o ilegível. Vivemos num mundo onde as imagens estão saturadas de significação e, por isso, pode-se dizer que a função de uma iconologia, que se pretenda crítica, deve ultrapassar esses limites objetivamente legíveis para encontrar um olhar mais profundo e menos conformista sobre esse vocabulário visual hipertrofiado que nos cerca. Não

nos importa somente ler imagens, mas vislumbrar o que está culturalmente imperceptível, pois está fora do alcance da leitura visual.

Desse modo, a iconologia será utilizada não só como uma metodologia de análise de imagens, mas também como uma teoria que explorará os limites dos mecanismos da narrativa icônica. Isso significa que não se trata apenas de definir o que são as imagens e como elas se inter-relacionam, mas também entender as impossibilidades (infiguráveis) que estão além, e as falhas (fraturas, contradições e paradoxos) que se encontram dentro delas, ou seja, o céu e o inferno iconográfico.

Parece importante que, diante da profunda ambivalência da imagem, preocupemo-nos com esse tipo de investigação, pois uma comunicação visual ingênua pode tanto revelar informações eficazes quanto produzir enormes ilusões. Por isso, devemos entender o uso que é feito das imagens e, conforme salienta Wunenburger (2007, p. 26), tentar “formular uma ética”.

Podemos, então, concluir dizendo que as imagens que os meios de comunicação de massa difundem geram uma inflação icônica assentada na redundância do clichê que obstrui a visão crítica. O intuito da pesquisa é revolver a história da representação visual para adquirir meios de penetrar no opaco e hipnótico universo midiático que nos rodeia.

Quadrinhos e pintura histórica

O espírito modernista da ruptura com o passado talvez nos tenha tornado alienados à presença de cânones acadêmicos típicos do século XIX na cultura visual atual. Queremos dizer com isso que a riqueza conceitual das Vanguardas em oposição ao teor reacionário que pairava sobre o academicismo fez com que a pintura histórica fosse considerada uma subcultura visual que deveria ser combatida. De qualquer modo, a produção desse meio de comunicação visual acabou se extinguindo no decorrer do século XX.

Porém, enquanto a arte moderna prosseguiu em contraponto a esses dogmas figurativos, alguns setores da cultura de massa os reconstruíram. Desse modo, diversas questões iconográficas acadêmicas, que foram perpetuadas ou subvertidas pela linguagem dos quadrinhos, têm sido negligenciadas pela teoria da arte e da imagem. Isso tem ocorrido na medida em que a pintura histórica do século XIX não tem sido alvo de investigações iconológicas mais profundas, pois vem sendo estigmatizada como uma experiência ultrapassada, desinteressante e conceitualmente estéril.



Figura 1: *Das Märchen vom Aschenbrödel*. Fonte: Moritz von Schwind, 1854.

Se buscarmos, então, alguma experiência que coloque em evidência a relação entre a linguagem dos quadrinhos e a pintura acadêmica, será possível apontar diversos exemplos. Podemos citar a longa tela a óleo intitulada *Das Märchen vom Aschenbrödel* (Cinderela), Figura 1, de Moritz von Schwind, de 1854, na Pinacoteca de Munique, cuja imagem foi dividida em uma estrutura compartimentada semelhante ao modo de ocupação de página que encontramos hoje nos quadrinhos. Por outro lado, quadrinistas contemporâneos produziram álbuns cujo tema central diz respeito à tradição da pintura europeia, tal como os dois volumes de *Au Fil de l'Art* (Sobre a arte), de Ivana e Gradimir Smudja, Figura 2, e o *Le Ciel au-dessus du Louvre* (O céu acima do Louvre), de Bernar Yslaïre e Jean-Claude Carrière, nos quais a linguagem figurativa acadêmica é relida através de experiências metalinguísticas ambientadas dentro do contexto semântico dos quadrinhos.



Figura 2: *Au Fil de l'Art (Sobre a Arte)*, vols. 1 e 2. Fonte: Ivana e Gradimir Smudja, 2012.

Porém, a relação entre histórias em quadrinhos e as artes plásticas teve certamente como momento crítico emblemático a produção da Pop Arte e mais especificamente os trabalhos de Roy Lichtenstein, Figura 3. No início dos anos 1960, Roy Lichtenstein transportou as imagens e os textos dos quadrinhos para suas telas. Nessas obras, agora famosas, esse artista retirava os pequenos quadrinhos de seu ambiente gráfico editorial (considerado, naquela época, como uma subcultura) e reinseria-os numa outra escala e numa técnica distinta que os remetia diretamente à tradição da arte acadêmica. O estranhamento causado pelos balões de fala e pensamento, pela cor chapada e reticulada e pelas figuras estereotipadas expostas em óleo sobre tela, colocava o espectador diante de dois modelos de comunicação visual que pareciam ter pouco em comum e que só por meio daquela “piada crítica” (ou paródia) puderam coabitar. A linguagem pictórica da High Art encontrada nos museus e galerias parecia ser um idioma totalmente alheio à linguagem gráfica e popular dos quadrinhos.

Essa experiência de Lichtenstein se torna muito importante para esta pesquisa na medida em que pretendemos de certo

modo refazer a reflexão estética que seus trabalhos induzem, pois gostaríamos de encontrar conexões intertextuais, visíveis e invisíveis, entre essa linguagem dos quadrinhos e a cultura visual difundida pela pintura europeia. Nosso intuito não é simplesmente identificar uma herança ou diagnosticar influências, mas quase em oposição a isso desejamos verificar em que medida a pintura acadêmica, e mais especificamente a pintura histórica, continua afetando e sendo afetada pelo modo de leitura das histórias em quadrinhos e que interesses estão envolvidos nesse processo.

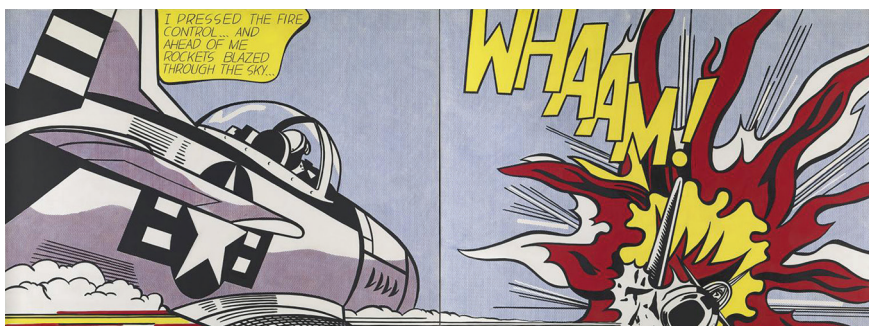


Figura 3: *Whaam!*. Fonte: Roy Lichtenstein, 1963.

Gostaríamos então de fechar nosso ciclo de reflexões primárias destacando essas obras em óleo sobre tela de Roy Lichtenstein do início dos anos 1960, pois elas apontam para uma questão crucial que nos motiva. Depois de uma trajetória modernista rumo à abstração, datada e legitimada pela crítica hegemônica de Clement Greenberg, na qual a narrativa foi pouco a pouco sendo eliminada da pintura, Lichtenstein reinseriu a anedota. Foi um retorno bufão, uma piada (como já dissemos), mas que causou um desconforto para a atitude heroica que marcava, naquela época, o expressionismo abstrato, pois pôs em evidência no campo da arte que imagens produzidas em escala industrial e carregadas de narrativa circulavam indiferentes à arte moderna. Acabava por sugerir que uma comunicação visual figurativa e banal semelhante a que povoava o academicismo dos salões do século XIX, principalmente associada à supostamente “falecida” pintura histórica (que passou a ser considerada pela

história e pela teoria da arte do século XX como uma subcultura artística), continuava direcionando o modo de ler imagens no século XX. É esse modelo de comunicação visual que a pesquisa pretende investigar, utilizando uma metodologia iconológica crítica que nos torne menos alienados e passivos diante de tudo que envolve a dimensão e o campo da figura.

Referências

- BADER, Graham (org). **October Files: Roy Lichtenstein**. Boston: MIT Press, 2009.
- BARTHES, Roland. **O Óbvio e o Obtuso**. Lisboa: edições 70, 1982, p. 11-198.
- BELTING, Hans. **An Anthropology of Images: picture medium body**. Princeton: Princeton Press, 2011.
- BELTING, Hans. **Semelhança e Presença: a história da imagem antes da era da arte**. Rio de Janeiro: Ars Urbe, 2010.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular**. Bauru: EDUSC, 2004.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A Imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- DUBOIS, Philippe. Plasticidade e Cinema: A Questão do Figural. HUCHET, Stéphane (org.). **Fragmentos de uma teoria da arte**. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: EdUSP, 2012, p. 97-118.
- FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1989.
- HENDRICKSON, Janis. **Roy Lichtenstein**. London: Taschen, 1996.
- HUCHET, Stéphane (org.). **Fragmentos de uma teoria da arte**. Trad. Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: EdUSP, 2012.
- MITCHELL, W.J.T. Mostrar o Ver: uma crítica à cultura visual. **Interin**, v. 1, n. 1, 2006, p.1-20. [Publicado originalmente no Journal of Visual Culture, 1(2), 2002]. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=504450754009>. Acesso em: 1 nov. 2023.
- MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory**. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

MITCHELL, W.J.T. **Iconology, image, text, ideology**. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

MONDZAIN, Marie-José. **Imagem, Ícone, Economia: as fontes bizantinas do imaginário contemporâneo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

PANOFSKY, Erwin. **O significado nas artes visuais**. Lisboa: Ed. Presença, 1989.

PAULA, Marcus Vinicius de. A Pintura Histórica Degenerada: fundamentos da intericonicidade crítica da obra de arte. **Revista Concinnitas**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 28, p. p. 298–324, 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/concinnitas/article/view/25918>. Acesso em: 1 nov. 2023.

PAULA, Marcus Vinicius de. A fratura iconológica. **Revista Poiésis**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 20, dez. 2012, p. 85-104.

SMUDJA, Ivana, SMUDJA, Gradimir. **Au Fil de l'Art**, volume 1. Paris: Delcourt, 2012.

SMUDJA, Ivana, SMUDJA, Gradimir. **Au Fil de l'Art**, volume 2. Paris: Delcourt, 2012.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é Cultura**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2006.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

QUADRINHOS, QUADROS E ICONOLOGIA

Marcus Vinicius de Paula

Lucas Almeida de Melo

Este texto apresenta reflexões que se originaram das investigações desenvolvidas em dois projetos de pesquisa. O primeiro, denominado *Iconologia e suas fronteiras*, cadastrado em 2012, tem como objetivo explorar o potencial dessa modalidade de abordagem da imagem. Dentro desse campo de pesquisa, busca-se expandir as possibilidades metodológicas visando conhecer melhor os sentidos aparentes e obscuros das imagens.

O segundo projeto, denominado *Arte e comunicação visual: a linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica*, cadastrado em 2016, utiliza os resultados obtidos por meio da investigação iconológica para estabelecer conexões e desconexões entre dois modos de comunicação visual aparentemente extemporâneos: os modernos quadrinhos, grandemente associados à indústria do entretenimento e à cultura de massa, e as arcaicas pinturas históricas que habitam os museus.

Partindo dessas premissas, pretendemos apresentar situações de confronto entre a linguagem dos quadrinhos e a sintaxe da pintura histórica. Vamos inicialmente investigar as noções de quadro, layout e pinacoteca e, em seguida, o conceito de sarjeta, ou seja, do espaço vazio e aparentemente invisível entre os quadros. Essas investigações foram realizadas separadamente nos artigos “*A grotesca pinacoteca dos quadrinhos*” (Paula, 2018) e “*Os quadrinhos e a questão da narrativa na pintura histórica*” (Paula, 2020). Aqui estamos utilizando esse emparelhamento para ampliar o entendimento das relações iconológicas entre quadrinhos e pintura acadêmica.

O enquadramento grotesco na pintura acadêmica e nos quadrinhos

Começaremos investigando de que maneira a leitura visual entre quadros foi instituída, normatizada e problematizada quando surgiram as primeiras pinacotecas na cultura greco-romana. Para tal, faremos uma sondagem histórica de algumas estratégias utilizadas para conectar imagens enquadradas e

distribuídas sob uma superfície plana. O objetivo é detectar em que medida o design do layout das páginas dos quadrinhos está comprometido com o controle ou a subversão do olhar e com a construção e a desconstrução de um sentido unívoco para a narrativa.

A diagramação dos quadrinhos tem uma história complexa e apresenta, atualmente, uma ampla possibilidade de soluções. Existem experiências de vanguarda e estruturas convencionais. Faz-se necessário entender melhor o que determina a distribuição de quadros tanto numa página (ou num par de páginas abertas) quanto na totalidade de páginas de um álbum completo. Vamos, então, “escavar” a mecânica da construção de sentido nos quadrinhos por meio da investigação das convenções que estabeleceram a relação entre a composição interna dos quadros e o sistema externo que os conecta.

No prefácio do livro *O Quadro nos Quadrinhos* (Mourilhe, 2010, p. 11), Elydio dos Santos Neto comenta que o leitor dessa mídia normalmente não produz reflexão sobre o modo de construção de sentido, apenas deixa-se “físgar pela sequência narrativa que, quadro a quadro, conta uma história”, e complementa que “este leitor (...) não necessita desta (...) compreensão” (Mourilhe, 2010, p. 13).

É o autor desse mesmo livro, Fabio Mourilhe, que, sob uma perspectiva filosófica, indica a condição imperceptível que certas ferramentas utilizadas pelas estratégias narrativas podem assumir. Mourilhe sugere que a moldura adquiriu um caráter ausente em relação à representação que ela circunda (Mourilhe, 2010, p. 23). Sendo assim, indica que, nos quadrinhos, as molduras e o intervalo entre elas se tornaram indutores de sentido tão poderosos e indispensáveis que se converteram em instrumentos invisíveis para o leitor. Desse modo, o espectador dos quadrinhos seria normalmente guiado por um caminho sequencial e pré-estabelecido, que ele seguiria sem perceber, justamente porque seu olhar teria sido educado dentro dessa visualidade acrítica.

Gostaria então, de averiguar se essa relação contemporânea (entre o conteúdo dos quadros e a conexão entre eles), verificada nos quadrinhos, participou de outras visualidades, para entender quais as implicações dessa postura para a cultura visual em que estamos inseridos.

Partindo desses parâmetros, iniciaremos a discussão a respeito das noções de pinacoteca e de quadro emoldurado, utilizando uma pintura que nos parece emblemática.



Figura 1: *Carlos X entregando prêmios no Salão de 1824.*

Fonte: François-Joseph Heim, 1827 (173 cm x 256 cm), Museu do Louvre.

Se observarmos a tela de François-Joseph Heim, (Figura 1), em que Carlos X entrega condecorações no Salão de 1824, num cômodo apinhado de quadros do chão ao teto, é possível perceber que as pinturas emolduradas estão justapostas formando um quebra-cabeça temático desconexo, que provavelmente impediria qualquer espectador de tentar extrair, dessa proximidade, um programa narrativo unificado. Na tela de Heim (Figura 1), a pinacoteca formada pela aglomeração caótica dos quadros não parece possuir coerência legível.

O que denominamos “coerência legível” está associado àquilo que Fabio Mourilhe aponta como um caminho sequencial pré-estabelecido nos quadrinhos. No conjunto de quadros

apresentados na tela de Heim, esse fio condutor da narrativa, se existe, entrou em colapso. O salão de Heim mostra uma pinacoteca desconexa, mas que, por outro lado, talvez tenha conquistado um potencial comunicacional que nos interessa.



Figura 2: *Cubiculum B da Vila Farnesina, c. 20-30 a.C.*
Fonte: hoje se encontra no Palazzo Mancino – Museu Nacional de Roma.

Acreditamos que, para entender melhor essa interrelação desconexa do salão de pintura oitocentista, seria de grande ajuda investigar a instituição da noção de pinacoteca. Trata-se de uma palavra de origem helênica e, por esse motivo, o ideal seria começarmos pela Antiga Grécia, pois, ao que tudo indica, foi ali que surgiu o termo *pinacothêkê* para designar exposições públicas de pinturas que ocorriam na acrópole. Entretanto, poucos vestígios restaram dessa prática. Sabe-se, também, que naquela época existiam quadros (painéis de madeira portáteis) e que Zêuxis, Parrásio e Apeles teriam pintado sobre esse suporte (Ling, 1991, p. 1, 5, 8). No entanto, só restaram relatos sobre essas obras e nenhuma sobreviveu até nossos dias (Ling, 1991, p. 1). Tratando-se de uma perspectiva histórica, parece oportuno iniciar, então, por meio das pinacotecas na Roma Antiga do final da República e início do Império (Figura 2). Os romanos adotaram o termo para designar salas contendo pinturas em residências privadas. Aparentemente, o espaço parietal com forte influência helenística,

dentro dessa cultura latina do final da República e início do Império, denominava-se pinacothecae (Ling, 1991, 135). Aqui, os painéis retangulares contendo uma temática mitológica ou histórica eram expostos de modo fixo, ou seja, de modo semelhante à moderna coleção de quadros, mas os painéis estavam pintados na parede e por isso não podiam ser reorganizados ou transferidos para outro cômodo.

Dentro desse contexto da Antiguidade latina, sobreviveram composições ilusionistas enquadradas e circundadas por uma ornamentação grotesca¹, caracterizada por um grafismo quase hieroglífico. Existe, algumas vezes, um contraste entre o aspecto caligráfico dessas grotescas (Zamperini, 2008, 28) e a complexidade pictórica dos painéis centrais. Destacamos, no momento, que esses elementos estruturais promoviam uma distribuição difusa do espaço pictórico.

Michael Siebler acredita que essas pinturas nas casas romanas teriam como função “estimular, entre os convidados que

1. Segundo Alessandra Zamperini (2008, p. 6), “na definição clássica, o termo ‘grotesca’ denota uma forma de decoração parietal fantástica baseada num sistema de imagens compostas por criaturas reais e imaginárias, derivadas do mundo botânico e animal. Essas imagens são combinadas sem nenhuma conexão narrativa ou espacial entre elas, e seus temas são geralmente de natureza metamórfica. Flores, plantas animais ou seres mitológicos como sereias, grifos ou centauros, para citar apenas alguns, são pintadas contra fundos uniformes e submetidas a vários tipos de transmutação: elas se transformam em caules de videira; elas se transformam um no outro por um processo de metamorfose; ou elas realizam ações improváveis, como equilibrar-se nas guirlandas de flores, dançando em pináculos ou habitando estruturas arquitetônicas aparentemente instáveis”. Tradução dos autores de: “in the classical definition, the term ‘grotesque’ denotes a form of fanciful mural decoration based on a system of images comprising real and imaginary creatures, derived from both the plant and animal worlds. These images are combined without any narrative or spatial connection between them, and their subjects are generally metamorphic in nature. Flowers, plants, animals or mythological beings such as sirens, griffins or centaurs, to name just a few, are painted against uniform grounds and undergo various kinds of transmutation; or they morph into vine tendrils; they turn into each other by a process of metamorphosis; or they perform ‘improbable’ actions, such as balancing on corollas of flowers, dancing on pinnacles, or inhabiting apparently unstable architectural structures” (Zamperini, 2008, p. 6). Trata-se de uma iconografia quimérica que, segundo Roger Ling, se consolida no Terceiro Estilo da pintura parietal na Antiga Roma e “evita toda sugestão de profundidade (...), usando figuras e motivos ornamentais, a maioria retirados do mundo da fantasia” (Ling, 1991, p. 53).

as admiravam, associações com outras pinturas, encorajando o debate erudito” (Siebler, 2008, p. 12).

Michael Squire vai mais longe e afirma que essa justaposição de imagens faz com que se construa significação não apenas por meio dessa interconexão iconográfica, mas também poética. Squire entende que não se pode traduzir esses conjuntos pictóricos por meio de uma mensagem: “a composição estava também alinhada em vários sentidos, assim encorajando o espectador a encontrar outros paralelos semânticos” (Squire, 2015, p. 335)². As imagens estimulariam, inclusive, traçar analogias e oposições entre diferentes mitos. “Somos convidados a complementar nosso entendimento de cada imagem procurando por comparações com outras imagens (...) no final, essa busca por analogias não gera fechamento verbal” (Squire, 2015, p. 339)³.

Roger Ling, por sua vez, acrescenta que, com raras exceções, não existem programas iconográficos nessas pinturas parietais latinas (Ling, 1991, p. 138). Isso significa que ele não identifica percursos temáticos pré-estabelecidos discerníveis entre os grandes painéis das pinacotecas.

Contudo, é preciso admitir que a pesquisa de Roger Ling tem uma tendência a analisar os temas dos painéis de modo autônomo (semelhante às análises dos quadros modernos)⁴. Michael Squire, por outro lado, examina a temática dos grandes painéis sempre a partir das inter-relações⁵. No entanto, mesmo Squire não dá a devida atenção à ornamentação intermediária na produção e ao estímulo de intertextualidade. Entendemos

2. Tradução dos autores do trecho: “the composition were also formally aligned in a number of ways, thereby, encouraging to search for further semantic parallels between them”.

3. Tradução dos autores de: “we are invited to complement our understanding of each image by looking for comparison with the other (...) in the final analysis, that Search for analogy lacks definitive verbal closure”.

4. Entretanto, ele mesmo comenta que os pesquisadores da pintura parietal pompeiana foram obrigados a dar mais importância ao sistema decorativo (Ling, 1991, p. 112) do que à composição interna dos painéis principais. Por esse motivo, os famosos quatro estilos da pintura parietal latina não se referem às temáticas desses painéis centrais, mas ao efeito global de todo o espaço gráfico.

que o sistema decorativo parece ser, em grande parte, o responsável gráfico pelo “quebra-cabeça” que pode ser montado e desmontado de modos distintos, gerando diferentes soluções (sempre provisórias).



Figura 3: *Studiolo* de Ferdinando de Medici.

Fonte: Villa Medici, Roma (cerca de 1580), por Jacopo Zucch.

Aparentemente, esses sistemas decorativos oferecem problemas, e não soluções. O próprio Squire lembra que os grifos, esfinges e quimeras⁶ (denominados “grotescas”), que povoavam esse ambiente pictórico intermediário, eram símbolos da proposição de enigmas (Squire, 2015, p. 186). Essa decoração subverte o poder de direcionar a leitura visual, superando a linearidade e os sentidos pré-estabelecidos.

Sobre esse assunto, é preciso acrescentar que a ornamentação monstruosa (em grande parte composta por seres quiméricos,

5. Segundo Squire, “A justaposição dessas duas imagens (...) num mesmo cômodo (...) afeta a interpretação” (2015, p. 334) e “complica a visualização” (2015, p. 191). Tradução dos autores de: “The juxtaposing of these two images (...) within a single room (...) affected response to both paintings”, “*complicated viewing*”.

6. Assim como as guirlandas envolvendo e unindo imagens enquadradas, que “implicitamente encorajavam a completar as interseções” (Squire, 2015, p. 187). Tradução dos autores de: “implicitly encouraged to contemplate the intersection between”.

como já dissemos) encontrada no Palácio de Nero (Domus Aurea), descoberto no final do século XV, e que deu origem ao termo “grotesco”⁷, foi relida pela estética maneirista do século XVI (Figura 3). Como afirma Alessandra Zamperini, “o *Cinquecento* se tornou o século das grotescas, por excelência” (2008, p. 122). A autora mostra que o interesse maneirista pelas distorções e os descentramentos fez com que utilizassem as grotescas como um sistema de conexões dinâmico (Zamperini, 2008, 154).

Entretanto, esse potencial disjuntivo da ornamentação grotesca maneirista foi contraditoriamente reelaborado pela retórica dos sofisticados programas iconográficos barrocos⁸ e chegou ao século XIX como modelo decorativo destinado a auxiliar na estrutura e delimitação de narrativas visuais complexas, ou seja, passou a ser um agente controlador dos sentidos do olhar. As grotescas se transformaram em conectores, ao mesmo tempo auxiliando na hierarquia de leitura dos programas iconográficos e assumindo a função secundária de emoldurar imagens principais. As grotescas chegaram, então, à Modernidade fossilizadas em molduras elegantes e, à primeira vista, incapazes de trazer alguma luz sobre a investigação aqui proposta, pois, aparentemente, pouco têm a ver com as soluções gráficas encontradas nas páginas dos quadrinhos. Ainda assim, levaram-nos de volta à pintura acadêmica.

Retornamos, então, à questão contraditória do quadro emoldurado na cultura visual do século XIX. As telas, nesse período (Figura 4), muitas vezes, recebiam molduras em formato

7. As grotescas da Domus Aurea são consideradas uma exacerbação do caráter labiríntico de conexões apontado por Michael Squire. Havia, na época de Nero, segundo Zamperini (2008, p. 25-26), uma estética da metamorfose que estimulava um hibridismo irracional.

8. Nicole Dacos (2008, p. 166), depois de explicar que o uso da grotesca era uma válvula de escape do artista renascentista (e talvez principalmente do artista maneirista) contra a “tirania do programa iconográfico” (2008, p. 162), comenta: “o ornamento não é completamente previsível, e é o imprevisto de cada solução que lhe assegura a vitalidade” (Dacos, 2008, p. 165). Mostra ainda que, a partir de 1566, as grotescas sofrem um golpe mortal, ficando submetidas aos programas iconográficos e assumindo, assim, uma função didática (Dacos, 2008, p. 171).

de robustos arabescos (ou de outras formas contorcidas), como se fossem um fóssil que petrificou um movimento metamórfico. Podem ser consideradas releituras das grotescas-marginais transformadas em cercaduras.



Figura 4: *A Luva de Santa Isabel* de Moritz von Schwind.
Fonte: Weimar Classic Foundation, 1856 (146 X 74 cm).

No entanto, queremos salientar que essas molduras encorpadas — constituídas para preservar a autonomia das telas e em prol do isolamento da mensagem unívoca que residia nas composições internas — se tornaram, paradoxalmente, indutoras de conexões fragmentárias tão ou mais monstruosas que as produzidas pelas grotescas no Palácio de Nero e pela estética maneirista.

A gravura *Edison's Anti-Gravitational Under-Clothing* (Figura 5), do quadrinista-ilustrador Georges du Maurier, parece exemplificar o que estamos sugerindo. A imagem mostra uma invenção espetacular que permitiria aos espectadores dos salões de pintura no século XIX deambular em todas as direções, indo de um quadro ao outro por percursos caóticos. A falta de conexão entre os quadros expostos parece ter feito com que o olhar vagasse sem direção e, por isso, liberto de qualquer direcionamento pré-estabelecido. É possível que essa

fragmentação da visualidade moderna tenha feito com que as pinturas buscassem solucionar esse descontrole, fortificando ainda mais os limites do enquadramento, a fim de tentar evitar a contaminação iconográfica entre imagens distintas. Entretanto, essa reação, como veremos adiante, pode ter potencializado, ainda mais, a crise da coerência da narrativa interna de cada quadro.

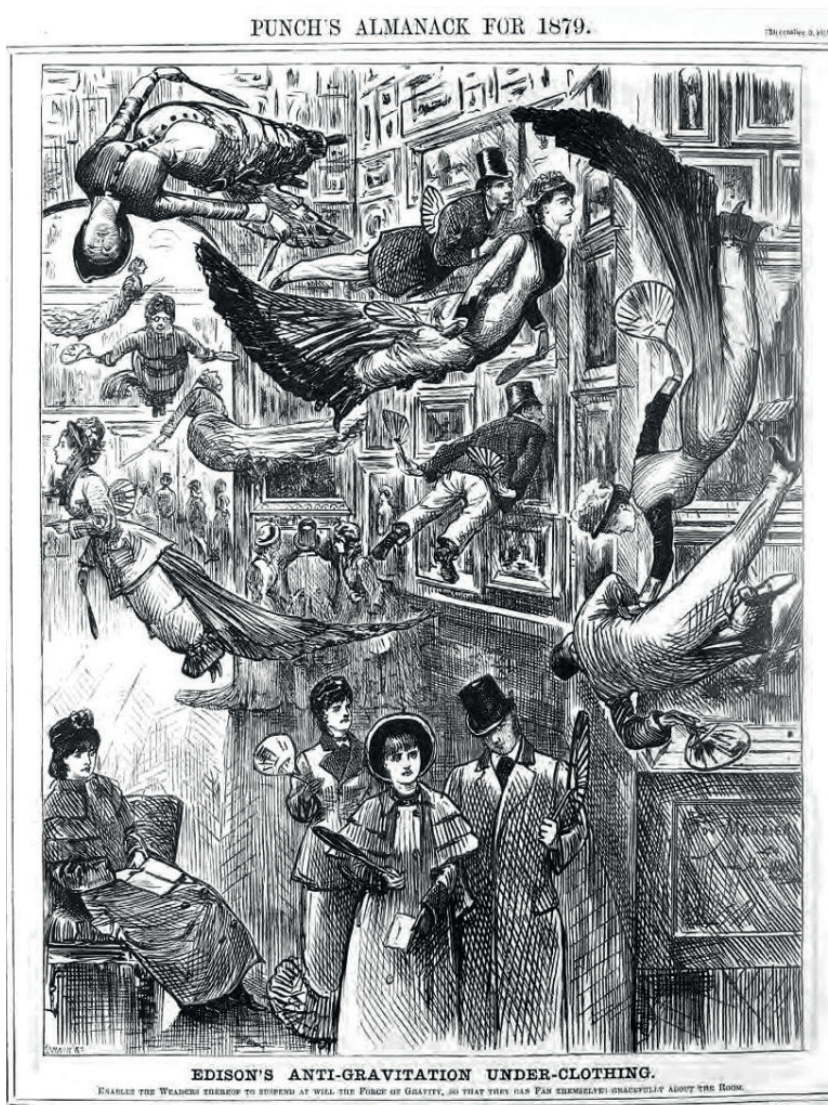


Figura 5: *Edison's antigravitational under-clothing*
Fonte: Ilustração de George du Maurier, publicada em Londres, em 1878.

Em oposição a essa pinacoteca de molduras cascudas, as vinhetas dos quadrinhos se apresentam, desde o final do século XIX e início do XX, cercadas por linhas e, quase sempre, separadas por espaços em branco que, para os olhos de designers gráficos do século XXI, podem criar a sensação de arejamentos funcionais (que têm por finalidade propiciar maior eficiência à leitura visual). O enquadramento aparentemente asséptico de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay (Figura 6), surge, à primeira vista, como antítese da poluição visual apresentada na tela de Heim. O grupo de quadros justapostos na página do suplemento dominical do New York Herald parece indicar que esse layout também não tem qualquer afinidade com aquela ornamentação que povoava as paredes na Roma Antiga. Os espaços em branco entre cada quadrinho parecem demonstrar que essa é uma pinacoteca alheia à noção de grotescas. Nenhum elemento ornamental habita as molduras ou os interstícios. O que se vê, à primeira vista, é uma página coesa e não fragmentos díspares como os apresentados na tela de Heim (Figura 1). A leitura tem ritmo e um sentido coerente.

Sob outra perspectiva, porém, a linguagem dos quadrinhos preservou e releu a iconografia grotesca e, por conseguinte, reinventou o sistema de conexões que estimulava aproximações inusitadas. Thierry Smolderen (2014) analisa a origem histórica dos quadrinhos e os associa ao modelo de leitura alegórico-hieroglífico da emblemática dos séculos XVI, XVII e XVIII. Alessandra Zamperini (2008), por sua vez, diz que o resgate da ornamentação grotesca no Renascimento e, principalmente, durante o período do maneirismo, foi realizado por meio de uma combinação iconográfica e iconológica com os hieróglifos de Horapolo (Zamperini, 2008, p. 110-113, 158-159). Na medida em que esse vocabulário hieroglífico que Zamperini associa às grotescas é justamente o mesmo que Smolderen vincula aos *comics*, assumimos o direito de supor que os quadrinhos tenham absorvido, de algum modo, aquele potencial comunicacional capaz de induzir conexões quiméricas que indicamos nas paredes maneiristas.

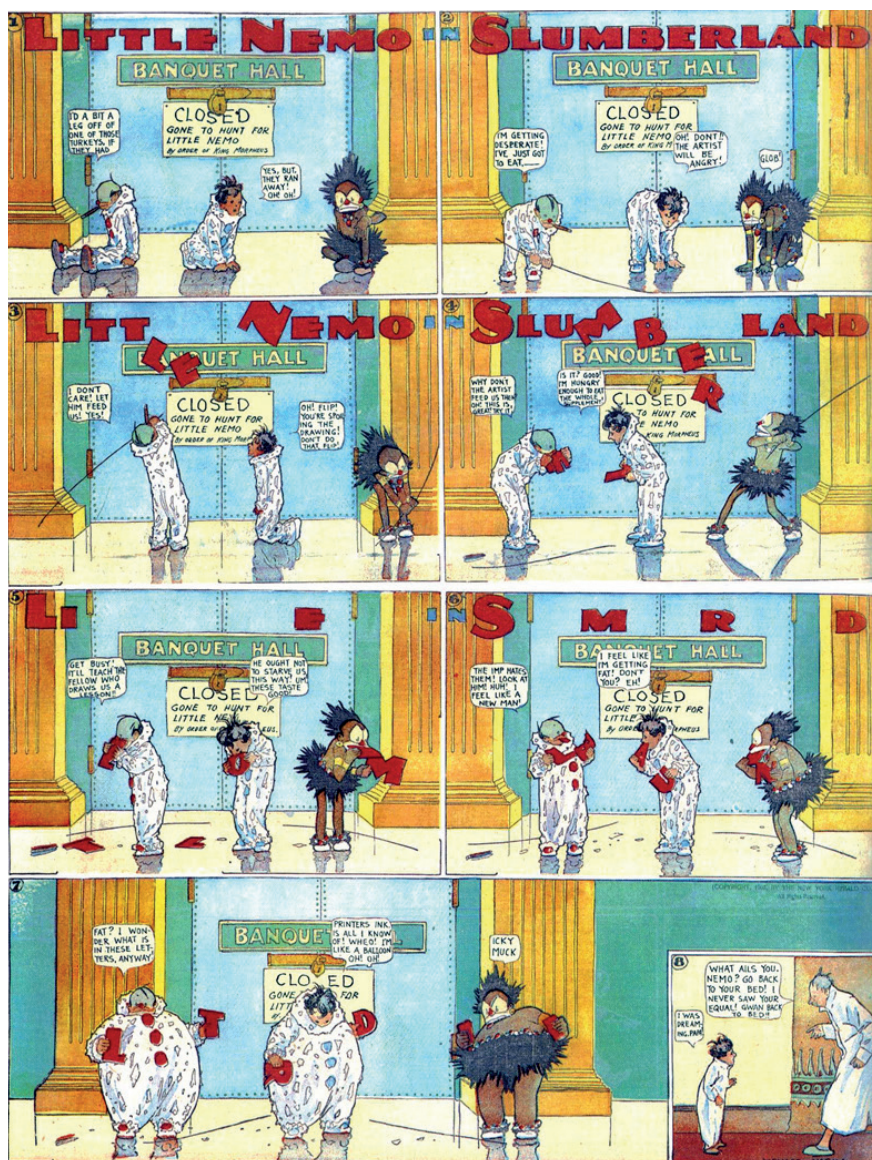


Figura 6: Little Nemo in Slumberland. Fonte: página de Winsor McCay, publicada no suplemento dominical do jornal New York Herald, em 1º de dezembro de 1907.

A solução para essa suposição é também oferecida por Thierry Smolderen (2014, p. 158), ao analisar o enquadramento caleidoscópico e metamórfico que habita o mundo onírico de *Little Nemo*. No ambiente insólito do pequeno Nemo, toda figuração é, na verdade, uma desfiguração que parte do interior dos quadros, mas afeta todo o sistema.

Desse modo, enquanto a pintura acadêmica no século XIX comprimiu as grotescas — contra um precipício isolante que se construiu nas suas margens — a ponto de petrificá-las em molduras que tentam inibir conexões —, os quadrinhos as internalizaram. A figuração conectora periférica deslocou-se para dentro dos quadros. Porém, essa grotesca desafia e subverte o enquadramento na medida em que está aprisionada no seu interior. Por mais convencional que seja uma narrativa em quadrinhos, ela sempre será afetada pelo grafismo marginal que a constrói (ou a desconstrói). Isso significaria que a hierarquia visual imposta pelo quadro nos quadrinhos é um contrassenso, que faz com que o marginal, estimulador de conexões difusas, habite o centro.

Vimos, entretanto, que parece existir uma diagramação clara e coerente no mundo insólito construído por McCay. Aquela disjunção gráfica entre a moldura e o interior das pinturas, que definimos como agente fragmentador da pinacoteca retratada por François-Joseph Heim, não existe em *Little Nemo*. Contudo, esse outline que emoldura os quadrinhos é constituído pela mesma substância metamórfica que constrói sua figuração linear e, por isso, está sujeito a ser deformado pelas exigências da narrativa⁹. Talvez por esse motivo os personagens de Winsor McCay na página de 1º de dezembro de 1907 (Figura 6) se sentiram à vontade para arrancar a moldura dos quadros e utilizar essas linhas como uma ferramenta capaz de arrancar também as letras do título da HQ. Dessa forma, explicitaram a consubstância entre as figuras e as molduras. Isso significa que as molduras nos quadrinhos podem não ser, obrigatoriamente, graficamente ausentes, em relação ao que elas circundam, como sugeriu Mourilhe (2010, p. 23).

Por outro lado, as molduras lineares e arejadas dos quadrinhos também não são uma pura oposição às molduras

9. A esse respeito, Thierry Groensteen diz que, nos quadrinhos, o requadro e os ícones são “consustanciais” (Groensteen, 2015, p. 51). Acrescenta também que “o requadro conota” (2015, p. 60), ou seja, ele é figurativo: é uma figura.

casgadas da tela de Heim (Figura 1). Tanto na pinacoteca de Heim quanto na dos quadrinhos existe um agente grotesco, que é fragmentário e nocivo aos percursos pré-estabelecidos.

Portanto, podemos dizer que a pinacoteca dos quadrinhos induz a uma leitura visual sequencial em crise e é esta crise que a define. Isso demonstra que existe uma rigorosa sintaxe pré-estabelecida, que impõe um percurso narrativo de quadro em quadro, mas é constantemente subvertida por elementos gráficos grotescos e marginais que desqualificam qualquer autoridade gramatical e convidam ao flunar errático do mero passatempo — de modo semelhante ao que mostra a ilustração de George du Maurier (Figura 5), em relação à pinacoteca dos salões de pintura. Desse modo, a grotesca marginal internalizada na iconografia dos quadrinhos volta a aflorar nas bordas dos quadros e passa a ameaçar toda tentativa de controle visual.

Depois de termos refletido sobre o fundamento iconológico do modo como os quadrinhos e a telas acadêmicas criam interconexões espaciais, desejamos agora investigar a forma como esses dois meios de comunicação lidam especificamente com os espaços entre os quadros.

As sarjetas na estrutura narrativa da pintura histórica

A noção de pintura histórica, que se consolida a partir do século XVI, e a qual denominaremos como “clássica”, acabou por privilegiar uma estrutura narrativa que conseguisse relatar um evento sem precisar repetir personagens dentro de um quadro. Para tanto, conforme explica Andrews (1998, p. 94), concentrava toda a narrativa por meio de uma intensidade dramática, num instante essencial que isolava e privilegiava uma determinada ação. Trata-se de um instante dilatado que engole todos os outros momentos da narrativa, pois é elevado à categoria de essência moral de todo o relato. A tese que se propõe aqui é a de que, nessa nova postura, surge uma modalidade de sarjeta interna.

Utilizaremos como exemplo para esse tipo de pintura as obras de Nicolas Poussin (1594-1665). Peter Cooke (2016, p. 193) ressalta que Poussin, “pai da pintura histórica francesa”, desenvolveu um modelo de narrativa visual que representava, dentro de um mesmo quadro, vários momentos de um relato (bíblico ou mitológico) unificados por um conceito considerado universal — modelo este reproduzido, com poucas modificações, até o neoclassicismo, ou mais especificamente até Jacques-Louis David (1748-1824). Tratava-se então de uma única cena, mas que tinha a pretensão de conter toda a essência de um texto (Cooke, 2016). Desse modo, o espectador não sentiria necessidade de outros quadros (anteriores ou posteriores) que complementassem a narrativa através de uma sequência. É possível afirmar, então, que em qualquer pintura histórica clássica “passado, presente e futuro da fábula (...) co-existem (...) todo o relato, do começo ao fim, é projetado na tela” (Cooke, 2016, p. 200). Portanto, a pintura histórica, apesar de sua aparência monocênica (que mostra apenas uma cena), o que pouco teria a ver com a estrutura narrativa dos quadrinhos, na verdade expressa fundamentos da sarjeta de modo implícito.

Podemos concluir, provisoriamente, que, desde o Renascimento, a presença da narrativa no interior da pintura histórica foi motivo de muita preocupação e alvo da construção de métodos sofisticados que, possivelmente, se tornaram de grande importância para a cultura visual ocidental. É preciso, então, continuar a investigar essas estratégias narrativas, principalmente a partir da Modernidade industrial, para se entender de que modo a linguagem visual da cultura de massa (e, mais precisamente, dos quadrinhos) afetou e foi afetada por esses dogmas estabelecidos no âmbito das academias de belas artes.

A partir do final do século XVIII, a estrutura narrativa da pintura histórica sofreu diversas modificações. Stephen Bann (1997, p. 146, 185-186), ao analisar a produção de Paul Delaroche (1797-1856), por exemplo, destaca a influência folhetinesca. A pintura histórica, no século XIX, trocou o modelo textual erudito,

bíblico ou clássico para se tornar a tradução visível de “uma cena de um romance moderno” (Cooke, 2016, p. 203). Isso significa que a produção pictórica acadêmica se voltou para um modelo de relato que estava encantando as massas.

Patricia Smyth, por sua vez, diz que os efeitos acidentais marginais — que eram parte da experiência visual do cotidiano, e que, até então, não tinham espaço na pintura histórica clássica — passam a integrar o repertório (Smyth, 2016, p. 118). Desse modo, a totalidade unificadora que havia na escolha de um instante essencial entra em crise; a partir daí, os fundamentos do instante essencial se transformaram e afetaram a representação da grande narrativa histórica. Tanto a grandiosidade do relato como a iconografia heroica entraram em estado crítico. Isso resultou num processo de fragmentação que acreditamos estar diretamente associado à linguagem dos quadrinhos¹⁰.

De acordo com Peter Cooke e Nina Lübbren (2016, p. 10), por exemplo, durante o século XIX foi desenvolvido, no âmbito acadêmico, um modo de narrativa pictórica que direcionava a leitura visual para uma parte do relato que não seria mostrada pela imagem. Esses autores entendem que a pintura deixa que o espectador complete a ação, imaginando aquilo que não está sendo visto; isto é, ela “convida o espectador a completar o enredo, apreender os espaços em branco” (Cooke; Lübbren, 2016, p. 10). Diferentemente do instante essencial que, na pintura histórica clássica, conseguia centralizar a narrativa, essa nova modalidade resulta num descentramento.

Claudine Mitchell (2012, p. 94-95) diz que esse descentramento surgiu em pinturas históricas que mostravam vestígios de acontecimentos, e não o clímax heroico e exemplar de um momento digno de figurar na história. Com isso, ficava delegado ao espectador recompor a ação que levou ao desfecho retratado. Desse modo, a pintura acadêmica passou a

10. Barbara Postema afirma que os “quadrinhos são inerentemente fragmentados” (Postema, 2018, p. 168).

valorizar uma cena marginal (dentro do relato), o que resulta numa reafirmação da sarjeta, ou melhor, redefine a relação hierárquica entre a cena e a sarjeta. Não se trata mais de uma pintura cuja narrativa era centrada em uma cena (um instante privilegiado que atrairia para si todo o relato), mas de um grande quadro solitário que parece se ressentir da falta de outros quadros que o completem. A pintura histórica deixou de conter uma grande narrativa e transformou-se num mero fragmento de um relato.

É preciso lembrar que isso ocorreu justamente no mesmo século em que os primeiros periódicos começaram a veicular essa nova modalidade de narrativa visual, hoje denominada história em quadrinhos.

O melhor exemplo comparativo sobre a fragmentação da temática na pintura histórica do século XIX é oferecido por Nina Lübbren (2012, p. 82-86), ao comparar duas telas que retratam o assassinato de Júlio César. Na primeira tela, de Vincenzo Camuccini (Figura 7), a cena escolhida é o instante em que os agressores estão com as armas em punho e vão iniciar o ataque, um instante privilegiado que traduz o clímax da narrativa e o circunda de elementos e cenas auxiliares que reafirmam esse momento glorioso. A pose do protagonista remete à estatuária clássica e eleva a situação violenta, transformando-a em modelo de dignidade e heroísmo. A estrutura narrativa da pintura produz uma completude arquetípica que resume nela mesma a mensagem poética que deseja transmitir. Não se trata de um mero instante que será sucedido por outro, mas do momento emblemático daquele relato.

A segunda tela, que aborda o mesmo tema, foi pintada por Jean-Léon Gérôme (Figura 8). Na grande narrativa na tela de Camuccini, o protagonista está no centro da ação. Os agressores circundam César. Todo o relato baseado em Plutarco é condensado nesse instante decisivo, em que todas as poses são retratadas com intuito de conferir a dignidade que um personagem e uma passagem histórica deveriam possuir

(segundo os critérios das estruturas de poder da cultura visual daquela época). A tela de Gérôme, por sua vez, mostra uma cena sensacionalista que remete às ilustrações quadrinizadas de tabloides baratos como *The Illustrated Police News* (Figura 9). Lübbren (2012, p. 81) diz que o corpo de César está como à espera da chegada de um detetive que vai investigar a cena do crime.



Figura 7: *O assassinato de César*, por Vincenzo Camuccini.
Fonte: Galeria Nacional de Arte Moderna e Contemporânea, Roma (Itália),
1798 (112 X 195 cm).

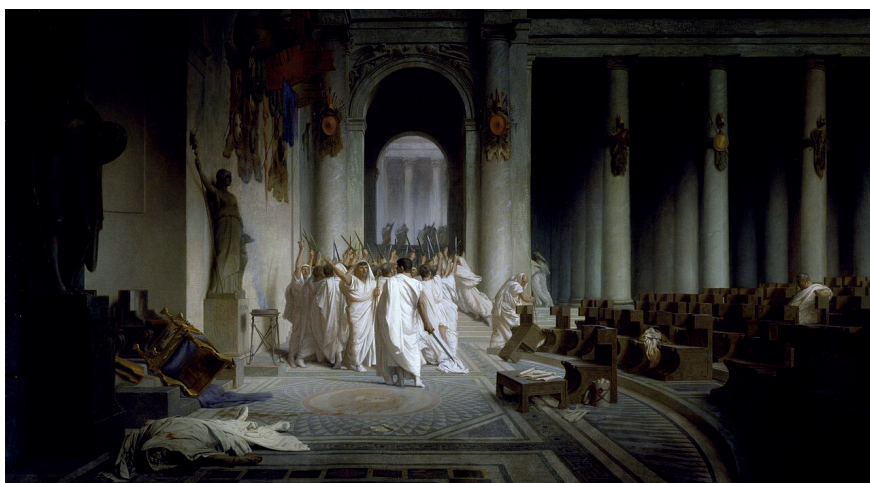


Figura 8: *O abate*, por Jean-Léon Gérôme.
Fonte: Walters Art Museum, Baltimore (EUA), 1867 (85 X 145 cm).



Figura 9: *The Illustrated Police News*.
 Fonte: publicado em Londres, em 2 de dezembro de 1882.

Desse modo, a sarjeta, que havia sido dissolvida no interior da pintura histórica clássica, ressurgiu nas laterais que conectam a morte de César, de Gérôme, à almejada sequência folhetinesca que passou a ser inferida antes e depois da tela. Estabeleceu-se, então, na pintura histórica, uma sarjeta cega¹¹, mas explícita. Fato é que a obra de Gérôme mostra uma cena isolada e descentralizada. Esse

isolamento descentrado ajudou a criar as condições narrativas necessárias para que o princípio operacional dos quadrinhos (apontado por Postema¹²) passasse a fazer parte do modo de percepção dos espectadores de pinturas durante o século XIX.

A pintura se tornou, assim, uma mídia mutilada à espera dos outros quadros que a completassem. Ela “representa, não uma história inteira, mas um episódio específico” (Cooke, 2016, p. 201).

Curiosamente, Barbara Postema, ao buscar responder como os quadrinhos criam narrativa, diz que “sob a influência das sarjetas, os quadros tornam-se momentos isolados”, pois “precisamente, as lacunas — lapsos de tempo entre diferentes momentos da sequência — são o que produz continuidade da sequência” (Postema, 2018, p. 16). Coloca, portanto, a questão da fragmentação narrativa do quadro, isoladamente, como um fator fundamental para o estabelecimento da sequência e de um sentido para o relato. Com isso, a estrutura narrativa na pintura histórica do século XIX, ao ter-se tornado incompleta, pode ter cooperado para que o espectador moderno passasse a esperar por uma sequência, pois, antes, convenções visuais centralizadoras, difundidas pela pintura histórica clássica, não solicitavam por outro quadro fora dos limites narrativos da obra.

Considerações Finais

Pode-se concluir, então, que a sequencialidade identificada por alguns autores como o modo de leitura fundamental para a linguagem dos quadrinhos¹³ é, na verdade, uma característica em eminência constante de colapso, pois uma pulsão de desordem

11. “Sarjeta cega” é uma expressão criada neste texto, e se refere às sarjetas iniciais e finais de uma tira. Toda a tira convencional possui um quadrinho inicial, que pressupõe a existência de algo que aconteceu anteriormente, e um quadrinho final, que pressupõe que algo acontecerá depois. Desse modo, todas as histórias em quadrinhos produzem duas sarjetas cegas.

12. Barbara Postema considera as sarjetas como o “princípio operacional na criação de significado das sequências de quadros” (2018, p. 82) nos quadrinhos.

grotesca e marginal habita o interior dos quadros. Entendemos que o aprisionamento dessa potência difusa das grotescas produziu uma estrutura de página dividida em quadros onde a disjunção fragmentária é latente. Por isso, a qualquer instante, o leitor é convidado a se desprender da sequencialidade e a deixar que seu olhar passeie pela pinacoteca que tem diante de seus olhos¹⁴.

Acrescentamos, também, que estimular a leitura de quadrinhos pode não ter nada a ver com adestrar leitores submissos ou estimular uma visualidade acrítica, mas provavelmente com formar espectadores capazes de subverter percursos de leitura pré-estabelecidos. Por outro lado, os quadrinhos e a pintura histórica apresentam visualidades que compartilham muitas afinidades. Dentre essas afinidades, este texto se preocupou em demonstrar que o isolamento monocênico e mutilador — que ocorre na pintura histórica no século XIX — clamava por uma estrutura narrativa muito semelhante à definida por Postema para os quadrinhos. Ou seja, ao que tudo indica, o público dos museus e dos salões de belas-artes, no século XIX, pôde aprender os códigos para ler quadrinhos por meio dos novos códigos definidos para ler pinturas e, portanto, o espectador pode ter tomado contato com o fundamento narrativo da sarjeta mesmo sem ter tido uma tira sequer em suas mãos.

O confronto dessas duas investigações, por sua vez, nos possibilitou perceber que o sobrevoo labiríntico, que a desconexa pinacoteca dos salões do século XIX propiciava, parece estar diretamente associado ao isolamento monocênico que apontamos na pintura de Gérôme (Figura 8). Nas HQs, por sua vez, o caráter grotesco das molduras contribuiu para potencializar a disjunção entre os quadros. Sob essa perspectiva, o design do layout da página — por mais que seja projetado com o intuito de prender

13. No subcapítulo *A Ordem da Leitura*, do livro de Mourilhe, essa questão é discutida citando diversos autores (Mourilhe, 2010, p. 197-204).

14. Thierry Groensteen esclarece que a cada salto entre quadros, a cada mudança de linha ou de página, o leitor é exposto à possibilidade do “sobrevoo” (Groensteen, 2015, p. 69).

o leitor dentro de uma sequência – consegue somente construir frágeis elos que podem se romper como um fio de cabelo, pois, independentemente da estratégia de conexão, permanecem, tal como a pintura de Gérôme, fundamentalmente incompletos. Isso significa que nenhuma ligação, por mais coerente que seja, conseguirá superar esse isolamento. Desse modo, o leitor poderá sempre escapar e inventar outros percursos.

Referências

ALLAN, Scott; MORTON, Mary (orgs.). **Reconsidering Gérôme**. Los Angeles: Getty Publications, 2012.

ANDREWS, Lew. **Story and Space in Renaissance Art: the rebirth of continuous narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

BANN, Stephen. **Paul Delaroche: History Painted**. London: Reaktion Books Ltda, 1997.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular**. Bauru: EDUSC, 2004.

COOKE, Peter; LÜBBREN, Nina (orgs.). **Painting a narrative in France, from Poussin to Gauguin**. Nova York: Routledge, 2016.

DACOS, Nicole. Da liberdade à ordem e do jogo ao símbolo: vida e morte das grotescas. *In*: MARQUES, Luiz (org.). **A fábrica do antigo**. São Paulo: Editora UNICAMP, 2008, p. 159-176.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Ed. Marsupial, 2015.

HUCHET, Stéphane (org.). **Fragmentos de uma teoria da arte**. São Paulo: EdUSP, 2012.

LING, Roger. **Roman Painting**. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

LÜBBREN, Nina. Crime, time, and The Death of Caesar. ALLAN, Scott; MORTON, Mary (orgs.). **Reconsidering Gérôme**. Los Angeles: Getty Publications, 2012, p. 81-91.

MITCHELL, Claudine. The damaged mirror: Gérôme's narrative technique and the fractures of French history. *In*: ALLAN, Scott; MORTON, Mary (orgs.). **Reconsidering Gérôme**. Los Angeles: Getty Publications, 2012, p. 92-105.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory**. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

MOURILHE, Fabio. **O quadro nos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

PAULA, Marcus Vinicius de. A grotesca pinacoteca dos quadrinhos. **Revista Literartes**, [S. l.], v. 1, n. 8, p. 156-180, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/140970>. Acesso em: 1 nov. 2023.

PAULA, Marcus Vinicius de; MELO, Lucas Almeida de. Os quadrinhos e a questão da narrativa na pintura histórica. **SOCIOPOÉTICA**, [S. l.], v. 1, n. 22, p. 74-90, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/265>. Acesso em: 1 nov. 2023.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2018.

SIEBLER, Michael. **Arte romana**. London: Taschen, 2008.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay**. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

SQUIRE, Michael. **Image and Text in Graeco-Roman Antiquity**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

SMYTH, Patricia. Narrative Strategies in Paul Delaroche's Assassination of the Duc de Guise. In: COOKE, Peter. LÜBBREN, Nina (orgs.). **Painting a narrative in France, from Poussin to Gauguin**. Nova York: Routledge, 2016, p. 109-126.

ZAMPERINI, Alessandra. **Ornaments and Grotesque: fantastical decoration from Antiquity to Art Nouveau**. London: Thames & Hudson, 2008.

SEMIÓTICA E DESIGN

Raquel Ponte

[...] desde então [que comecei a estudar lógica aos 12 anos] nunca mais estive em meus poderes estudar qualquer coisa — matemática, ética, metafísica, gravitação, termodinâmica, ótica, química, anatomia comparativa, astronomia, psicologia, fonética, economia, a história da ciência, jogo de cartas, homens e mulheres, vinho, metrologia, exceto como um estudo de semiótica (Peirce *apud* Santaella, 2005, p. 32).

O filósofo americano Charles Sanders Peirce (1839-1914) conferia grande importância à semiótica para a compreensão dos mais diversos fenômenos naturais e humanos. Atualizando a citação acima, poderíamos facilmente incluir o design nessa listagem. Neste breve texto, veremos o porquê de os conceitos semióticos peircianos continuarem tão atuais para compreender os processos de comunicação contemporâneos, nos quais o design está incluído.

A semiótica é objeto de interesse de filósofos desde a Antiguidade. Platão e Aristóteles procuraram entender especificamente o signo verbal. Os estoicos (cerca de 300 a.C.–200 d.C.) passaram a associar a semiótica à lógica, pois entendiam o processo de cognição de um signo como uma inferência (Nöth, 2008, p. 30), compreensão esta que se estendeu aos escolásticos. Na Idade Média, o filósofo português João Painsot ampliou o conceito de signo para além dos verbais, ao afirmar que são signos todos os instrumentos dos quais nós nos servimos para a cognição, seja uma palavra, uma cor ou um som. Porém até então não havia sido cunhado o termo *semiótica*, que surge com o filósofo empirista John Locke em seu *Essay on human understanding*, de 1690, e com Johann Heinrich Lambert em seu tratado de 1764. Posteriormente, René Descartes também fez pesquisas nessa área e propôs um modelo de signo diádico (composto por dois elementos) que influenciou a linguística de Ferdinand de Saussure no final do século XIX. Saussure abordou em suas pesquisas apenas os signos verbais, mas propôs que suas ideias poderiam ser extrapoladas para um estudo de todos os sistemas sógnicos do comportamento social — a semiologia — da qual a linguística seria uma especialidade.

A partir disso, surgiu a semiologia estruturalista — desenvolvida por Roland Barthes e pelo lituano A. J. Greimas, que pretendia revelar a estrutura por trás dos fatos da cultura humana.

Também na virada do século XIX para o XX, foram desenvolvidas, de forma independente, duas outras correntes semióticas. A semiótica da cultura, na Rússia, que tem importantes nomes como Roman Jakobson, Iuri Lotman e Mikhail Bakhtin, tratava do processo semiótico como fenômeno cultural. Já nos Estados Unidos, Peirce propôs uma semiótica não antropocêntrica. Apesar de ela ser parte de um complexo filosófico maior — em sua classificação das ciências, Peirce a elenca como uma das subdivisões da filosofia —, ela contribui para a compreensão das relações e processos existentes no universo que incutem transformações. Isso pode ser visto, por exemplo, na reprodução dos seres vivos, quando duas células amalgamadas formam um novo ser, ou nos processos de comunicação, quando relacionamos diferentes conteúdos para gerar uma nova mensagem. Vemos, com isso, que Peirce nunca restringiu a semiótica aos fenômenos humanos, nem à linguagem verbal. Neste sentido, entendemos que a semiótica peirciana é uma teoria relevante e adequada para tratar dos fenômenos do design, que, por sua natureza, se expressam por meio de uma linguagem híbrida, aliando verbal e visual e muitas vezes o sonoro, entre outros sentidos.

A capacidade humana de transformação da natureza, ampliando suas próprias habilidades, sempre se baseou na geração de mediadores artificiais para os problemas identificados. O design é um dos campos de conhecimento que produz tais projetos, que podem ser produtos ou serviços. Sem entrar aqui na discussão sobre o design ser um solucionador de problemas, um criador de obstáculos (Ingold, 2012) ou um obstáculo para remoção de obstáculos (Flusser, 2013), o fato é que os produtos e serviços de design medeiam nossa relação com o mundo. Eles, portanto, podem ser entendidos como signos e sua capacidade de representação consiste no modo como eles agem. Para Peirce, um signo é “aquilo que representa algo para alguém em algum aspecto

ou modo. Ele se endereça a alguém, isto é, cria na mente um signo equivalente ou, talvez, mais desenvolvido” (CP, 2.228)¹. Esta citação demonstra o caráter triádico do signo peirciano, que é composto por três elementos: o aspecto perceptivo do signo ou signo em si (*representâmen*), o que é representado (seu objeto) e o efeito causado (o interpretante). Porém, como afirma Otte (2008, p.58), “o signo não é apenas uma estrutura, mas também um processo”. Isso porque o que é representado determina um signo que, por sua vez, gera um efeito na mente interpretadora, desenvolvendo-se e evoluindo (Figura 1). Por isso, a semiótica pode ser entendida não apenas como a ciência que estuda os signos, mas também a semiose, que, de acordo com Deledalle (2000, p. 37), “é a ação do signo, o signo em ação, o que quer dizer: em processo”.

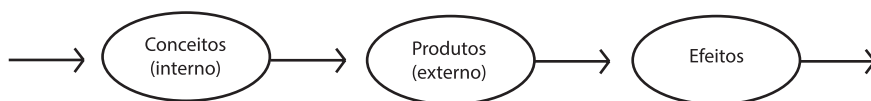


Figura 1: Semiose do Design. Fonte: Ponte, 2017, p. 139.

Com o intuito de pesquisar as mensagens comunicadas por meio dos projetos de design e seus efeitos em usuários, consumidores e/ou intérpretes, foi criado o *Laboratório Design e Processos de Sentido*, ligado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD EBA UFRJ). O laboratório visa não apenas analisar produtos e serviços, suas representações e possibilidades de interpretação, mas também entender o processo do design, desde a criação do projeto, sua produção (materialização como signo) e sua interpretação e consumo como uma semiose. Com isso, as pesquisas promovidas por esse laboratório buscam compreender como as escolhas dos designers, sejam elas conscientes ou inconscientes,

1. As citações referentes aos *Collected Papers* de Charles Sanders Peirce seguem um padrão próprio convencionado pelos pesquisadores do filósofo: CP, volume. trecho. Logo, CP, 2.228 corresponde ao trecho 228 do volume 2 dos *Collected Papers*.

geram consequências práticas na vida, uma vez que os produtos de design passam a compartilhar do nosso espaço público, servindo como mediadores para as pessoas, constituindo uma cultura. Podemos ainda perceber como o uso, uma vez que passa pelos filtros sociais, fisiológicos e psicológicos dos consumidores, pode alterar as significações pré-concebidas desses produtos.

O conceito triádico de signo em Peirce amplia a compreensão da semiose para além da capacidade de representação (relação entre signo e objeto), incluindo a interpretação (relação do signo e do objeto com seu interpretante) como chave dos processos de comunicação. Como afirma Short (2007, p. 30), “a significação não é uma relação direta de um signo com um objeto; ao invés disso, a significação de um signo deve ser encontrada no interpretante”. Não basta apenas identificarmos a intenção do criador em um projeto, nem o que o produto deseja transmitir, mas entender que as interpretações podem não corresponder aos desejos iniciais do designer. Por isso, diferentemente do uso que se tem feito da semiótica no design como ferramenta de análise dos produtos descontextualizados do processo de criação, produção e uso, o laboratório reforça a importância do contexto social como parte da criação dos sentidos nos projetos de design. Assim, passa a ser fundamental conhecer de forma profunda o repertório do público para o qual projetamos uma peça de comunicação visual, de forma a criar um produto com uma amplitude de interpretação menor ou maior, mais aberta (Eco, 1991).

Outro aspecto fundamental da semiótica peirciana, relacionada com o entendimento do signo para além do verbal, do convencional, é a possibilidade de entendermos os efeitos gerados por um produto de design não apenas como interpretações racionais, mas também como sentimentos e ações. Portanto, a semiótica de Peirce permite analisar como as relações entre os elementos verbais, visuais, sonoros, entre outros, de um produto promovem reflexões, mas também emoções e comportamentos. A relação entre crenças construídas no design e definição de padrões de ação mostra-se fundamental nas análises dos

processos de consumo, que se relacionam com o aspecto retórico do design, tema do capítulo aqui apresentado. Buchanan (1995, p. 26) afirma que:

[...] a *poética* dos produtos — o estudo dos produtos como eles são — é diferente da *retórica* dos produtos — o estudo de como produtos se tornam veículos de argumento e persuasão sobre as qualidades desejáveis de vida privada e pública.

O pensamento de Charles Sanders Peirce permanece atual e nos permite perceber as conexões que se estabelecem entre criadores/designers, fornecedores, co-criadores, consumidores/usuários nesta teia de significações que se estabelecem nos processos de design. Como pontua Flusser (2013), os objetos de uso são dialógicos, porque constituem mediações entre nós e outros seres humanos: aqueles que projetaram tais objetos. E nesta mediação, o contexto social é fundamental na construção de sentidos, que partem de convenções estabelecidas socialmente, mas também da singularidade de cada indivíduo. Neste desenvolvimento de projetos, produtos e serviços antes não existentes são criados e passam a participar do convívio humano, estabelecendo identidades, representando valores, construindo condutas. Como afirma Forty (2013, p.12), “Longe de ser atividade artística neutra e inofensiva, o design, por sua própria natureza, provoca efeitos muito mais duradouros...”. Por isso, a semiótica peirciana também se destaca na compreensão dos fenômenos de design, por ser um campo baseado, pelo próprio Peirce, na ética. A responsabilidade nas escolhas em um processo de criação é enorme, porque essas escolhas materializadas em forma de objetos impactam nesta rede de relações que constrói nossa noção de sociedade.

Ainda que a semiótica de Peirce seja geral, não restrita ao humano, pensar semioticamente sobre o design é entender a especificidade que temos na criação de significados. Somos animais metassemióticos (Deely, 2010, p. 78), já temos consciência

acerca dos signos: não apenas os criamos, mas também conseguimos controlar essa criação e refletir sobre ela. Argan afirma que “[...] quando projetamos, temos a necessidade de pensar a posteridade para a existência de hoje, para dar à existência de hoje uma dimensão a respeito do futuro” (Argan, 1993, s./p.). O *Laboratório Design e Processos de Sentido* pretende ressaltar, por meio das pesquisas desenvolvidas, que os produtos de design são materializações de pensamentos e essa compreensão torna-se fundamental para percebermos, como animais semioéticos (Deely, 2010), a potência que nossas crenças possuem na construção do nosso entendimento do mundo, por meio do design.

Referências

- ARGAN, Giulio Carlo. A história na metodologia do projeto. **Revista Caramelo**, São Paulo, n. 6, p. 156-170, 1993.
- BUCHANAN, Richard. Rhetoric, humanism and design. *In*: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (Eds.). **Discovering Design: Explorations in Design Studies**. Chicago; Londres: The University of Chicago Press, 1995. p. 23-66.
- DEELY, John. Realism and epistemology. *In*: COBLEY, Paul (Ed.). **The Routledge Companion to Semiotics**. Abingdon; Nova Iorque: Routledge, 2010. p. 74-88.
- DELEDALLE, Gérard. **Charles S. Peirce's Philosophy of Signs: essays in comparative semiotics**. Bloomington: Indiana University Press, 2000.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: Design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- INGOLD, Tim. Introduction: The perception of the user-producer. *In*: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). **Design and Anthropology**. London: Ashgate, 2012. p. 19-33.
- NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2008.
- OTTE, Michael. The analytic/synthetic distinction and Peirce's conception of Mathematics. *In*: FABBRICHESI, Rossella; MARIETTI, Susanna (Eds.). **Semiotics and Philosophy in Charles Sanders Peirce**. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2008. p. 51-88.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Electronic edition. Virginia: Past Masters, 1994. Disponível em: <http://library.nlx.com/>. Acesso em: 25 nov. 2023.

PONTE, Raquel Ferreira da. **Design sob uma perspectiva peirciana: o processo de criação de existências e suas consequências práticas**. 2017. 204 f. Tese (Doutorado em Design). Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-UERJ), Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem do pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SHORT, T. L. **Peirce's Theory of Signs**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

POR UMA VISÃO RETÓRICA DO DESIGN:

**dos conceitos clássicos
à retórica em Peirce**

Raquel Ponte

Bárbara Emanuel

O campo do design é, por natureza, elástico, abraçando diferentes situações que envolvem a criação a partir de processos projetuais. Tradicionalmente envolvido com o desenvolvimento de peças gráficas e de objetos, o design hoje inclui também a criação de produtos e sistemas interativos, além de serviços e procedimentos.

Embora o design gráfico seja mais explicitamente responsável pela comunicação de mensagens, as demais áreas projetuais também envolvem formas de comunicação. Objetos, por exemplo, comunicam algo sobre sua origem, seu uso e seus usuários (Forty, 2013). Uma poltrona em uma sala de estar pode contar aos visitantes algo sobre os donos da casa. Um relógio pode revelar algo sobre o status e a personalidade de quem o veste. Um aplicativo bancário pode expressar credibilidade e eficiência aos correntistas. Buchanan (1989) argumenta que, ao criar algo, o designer está, na verdade, criando um argumento persuasivo que atua sempre que alguém considera ou usa o produto.

Se uma ideia pudesse ser considerada central nos estudos em design, ela provavelmente seria comunicação. Direta ou indiretamente, esta ideia e seus temas relacionados têm animado mais discussões de teoria e prática do design do que qualquer outra (Buchanan, 1989).

O design e suas criações são, portanto, retóricos. Como espaço e ferramenta de comunicação, o design opera recursos retóricos em seus processos e produtos. A busca modernista por uma “neutralidade” funcionalista carrega, de certa forma, uma negação da retórica como parte do design. A ideia de que uma peça gráfica, por exemplo, pode ser puramente informativa, sem subjetividades ou persuasão, pode levar designers a não considerar aspectos retóricos, embora eles estejam presentes de qualquer forma. Segundo Bonsiepe (2010, p. 180), para o designer, “a informação ‘pura’ só existe em uma abstração estéril. Assim que ele começa a lhe dar uma forma concreta, a retórica inicia seu processo de infiltração”.

Este texto objetiva apresentar os principais conceitos relacionados à retórica, a fim de evidenciar que produtos de design geram efeitos em seus usuários. Para isso, primeiramente serão abordadas as concepções clássicas desta arte para então abordarmos a perspectiva do filósofo Charles Sanders Peirce, segundo a qual a retórica é uma área da semiótica, isto é, da ciência que analisa a ação sógnica (Nöth, 1990). Pouco desenvolvida por Peirce, a retórica se apresenta como uma teoria frutífera de pesquisa para o design, campo em que diversas linguagens se hibridizam, por trazer, em sua base, uma concepção da comunicação, da representação e da interpretação ampla, não limitada ao verbal.

Noção clássica de retórica

As definições de retórica variam conforme o autor e a época, mas sempre estando ligadas à comunicação, especialmente a aspectos persuasivos. Em *A Arte Retórica*, Aristóteles apresenta a retórica como “a capacidade de descobrir o que é adequado a cada caso com o fim de persuadir” (Livro I, 1355b), ressaltando que outras áreas são persuasivas dentro da sua competência — a medicina sobre saúde e doença, a aritmética sobre os números — mas é a retórica que pode descobrir os meios persuasivos sobre qualquer questão. Para Barthes (1970), a retórica pode ser considerada 1) uma técnica ou arte, no sentido clássico de *techné*, como um conjunto de regras da arte de persuasão; 2) um ensino, tendo formado a essência do ensino secundário; 3) uma ciência, ou protociência, como campo de observação e de classificação dos efeitos da linguagem; 4) uma moral, como um conjunto de preceitos; 5) uma prática social, como poder que assegura a propriedade da palavra às classes dominantes; e 6) uma prática lúdica, como jogos e paródias.

Percebe-se, então, componentes metalinguísticos da retórica, como um discurso sobre o discurso. A própria verve taxonômica do campo pode ser vista como um recurso retórico, que, segundo Barthes (1970), implica em uma opção ideológica:

“Diga-me como tu classificas, e te direi quem és”. Barthes aponta uma obsessão da retórica clássica com a classificação de regras, partes, gêneros, estilos.

A categorização pode ser vista, por exemplo, na organização da retórica em partes ou operações. Canônicas na retórica clássica, elas foram discutidas por Aristóteles e revistas por Cícero, que as listou como cinco partes: invenção, arranjo, estilo, memória e entrega (Kennedy, 1994). Cícero (106–43 a.C.), um orador que discutiu a arte oratória com fins práticos (Barthes, 1970), descreveu as cinco divisões como escolher o que dizer, organizar o material escolhido, expressá-lo elegantemente, memorizá-lo e, ao final, entregá-lo de fato (Cícero, *De Oratore*, II, 79). Barthes (1970) listou essas partes como atos de uma estruturação progressiva, o que pode ser entendido no uso de verbos nas definições: 1) *Inventio*, encontrar o que dizer; 2) *Dispositio*, colocar em ordem o que foi encontrado; 3) *Elocutio*, adicionar ornamentos; 4) *Actio*, encenar o discurso; 5) *Memoria*, recorrer à memória.

As três primeiras — invenção, arranjo e estilo — são as mais importantes da retórica clássica e envolvem uma rede ampla e sutil de conceitos (Barthes, 1970; Kennedy, 1994). Barthes (1970) comenta que as duas últimas — entrega e memória — foram rapidamente postas de lado, já que a retórica não inclui somente discursos falados, mas também obras escritas. Podemos argumentar, no entanto, que, embora a entrega (*actio*) atualmente não seja estritamente através da oratória, ela ainda acontece, de alguma maneira, em produtos de design. Da mesma forma, é possível vislumbrar paralelos entre as três primeiras operações retóricas e as etapas do processo projetual. Considerando que ela descreve passos da criação de um discurso, podemos identificar aspectos típicos do design de forma geral. O *inventio* é uma busca orientada, assim como a *imersão*, a etapa inicial do processo projetual. Já a organização do *dispositio* assemelha-se à fase de *definição*, quando as descobertas da imersão são analisadas e usadas como base para o estabelecimento de estratégias e parâmetros projetuais para a

etapa seguinte, de *criação*. Nela, temos a geração de alternativas, a prototipação e o refinamento de soluções, assim como no *elocutio*. A fase final, de *implementação*, quando o produto do processo projetual é entregue e colocado em prática, é, portanto, uma forma de *actio*.

Examinando cada uma dessas operações retóricas, podemos considerar possibilidades de encontros entre os processos retóricos e os projetuais. O *inventio*, segundo Barthes (1970), é uma noção mais “extrativa” que “criativa”, ou seja, é mais uma descoberta de argumentos que uma invenção. O trabalho está em encontrar aquilo que já existe, e não propor algo novo. Desta forma, vê-se um paralelo com a etapa de pesquisa, início do processo projetual, quando são usados métodos de coleta, observação e escuta, entre outros, para investigar o que é relevante para o projeto.

O *dispositio* trata da organização da ordem do discurso em suas partes, o que, segundo Barthes (1970), é um eixo sintagmático da retórica. As subdivisões do discurso variam em quantidade, dependendo do autor. Aristóteles afirma que as duas partes necessárias são a exposição (*propositio*) do que se quer demonstrar e as provas (*argumentatio*), podendo haver também, no máximo, outras duas — o proêmio (*exordium*) e o epílogo (*conclusio*) — em algumas situações (*Retórica*, Livro III, 1414b). De maneira geral, considerando diferentes nomenclaturas, temos 1) uma introdução (exórdio, proêmio); 2) uma narração ou exposição (*narratio*, *propositio*); 3) uma argumentação com provas (*argumentatio*, *confirmatio*, *probatio*); 4) e uma conclusão (epílogo, *conclusio*, *peroratio*); cada parte com sua função e suas características (Kennedy, 1994; Barthes, 1970). Barthes (1970) organiza as quatro partes do discurso em relação a suas funções, sendo que o exórdio e o epílogo apelam aos sentimentos, enquanto a relação dos fatos (*narratio*) e o estabelecimento de provas (*confirmatio*) apelam à razão. Para Perelman (1982), o papel essencial do exórdio é trazer os membros do público para o lado do orador ao criar ou intensificar uma atmosfera de interesse e boa vontade, considerando que, quando ele já é conhecido do público ou quando há pouco

tempo, esta etapa pode ser dispensada — ele compara o exórdio às introduções que apresentadores fazem antes que os oradores discurssem. A partir de um ponto de vista da prática jurídica, Cícero questiona o papel da abertura, afirmando que pode garantir a atenção e a aderência de um juiz pelo argumento como um todo, e não pelas alegações iniciais (*De Oratore*, II, 82).

Em relação a produtos — sejam eles físicos ou digitais, bi ou tridimensionais —, podemos comparar o exórdio ao *branding*, ou seja, à imagem de marca que apresenta, promove e identifica. O relacionamento do público com o produto é precedido por uma introdução feita pelo *branding*, que comunica características positivas do produto de modo a atrair o interesse. A narração, com a exposição dos fatos e do contexto, é uma preparação para a argumentação e inclui fatos e descrições (Barthes, 1970). Ela deve ser clara, breve, plausível e persuasiva (Barthes, 1970; Kennedy, 1994). Já a argumentação apresenta provas, ou seja, argumentos lógicos que apoiam a posição do orador e refutam as objeções a ela (Kennedy, 1994). Barthes (1970) lista três elementos possíveis para a argumentação: *propositio*, que é a definição da causa a ser debatida; *argumentatio*, a exposição das razões convincentes; e *altercatio*, um diálogo com o advogado adversário ou uma testemunha. Em peças de comunicação visual, por exemplo, a narração pode ser comparada à função informativa, considerando o conteúdo da peça, enquanto a argumentação está nos seus aspectos persuasivos. O epílogo é uma conclusão, frequentemente dividida entre uma recapitulação do que foi dito e um apelo às emoções do público (Kennedy, 1994). Barthes (1970) afirma que, enquanto no exórdio o orador deve ter prudência e moderação, no epílogo ele deve dar tudo de si, aplicando todos os recursos emocionais.

O *elocutio*, com a composição dos argumentos encontrados no *inventio* e organizados no *dispositio*, trata do estilo, que, segundo Kennedy (1994), é visto pela retórica clássica como um processo intencional de moldar um assunto em forma de linguagem, considerando que as mesmas ideias podem ser

expressas em palavras diferentes com efeitos diferentes. Kennedy separa o estilo em duas partes: a *dicção*, que é a escolha de palavras; e a *composição*, que é o arranjo das palavras em frases, incluindo estrutura, ritmo e figuras de linguagem. No design, a etapa de *criação* envolve a aplicação ou a construção de estilos, com materiais, texturas, cores, formas e demais elementos usados na composição de um produto.

A taxonomia está presente também na classificação de três gêneros de discursos: *deliberativo* (ou político), *judiciário* (ou forense) e *epidíctico* (ou demonstrativo). Aristóteles argumenta que essa classificação vem dos possíveis papéis do ouvinte, considerando que o membro de uma assembleia se pronuncia sobre o futuro; o juiz, sobre o passado; e o espectador, sobre o talento do orador (*Retórica*, Livro I, 1358b). No gênero deliberativo, o orador aconselha ou desaconselha a assembleia sobre eventos futuros, inspirando decisões e projetos, e tratando do que é útil ou inútil, o que é conveniente ou prejudicial para a cidade e para o interesse coletivo. No gênero judiciário, o orador acusa ou defende para o tribunal, sobre atos acontecidos no passado e tratando do que é justo ou injusto. No gênero epidíctico, o orador elogia ou censura — a partir de eventos presentes, evocações do passado ou conjecturas do futuro — para espectadores, tratando do que é belo ou feio, nobre ou vil (Aristóteles, *Retórica*, Livro I, 1358b; Eco, 2007, Reboul, 2004; Barthes, 1970).

Kennedy (1994) argumenta que, apesar de considerar os três gêneros ainda úteis para categorizar as formas atuais de discurso, é preciso ampliar o conceito de epidíctico além da definição aristotélica, para abranger qualquer discurso que pretende influenciar valores e crenças do público sem objetivar outra ação específica. Reboul (2004) reconhece o mérito de Aristóteles, mas considera a classificação em três gêneros restritiva, já que há outros tipos de discursos persuasivos. Bonsiepe (2010) propõe a adição de um quarto gênero, que se junta à tríade clássica: o marketing.

A retórica clássica classifica também os três tipos de provas ou apelos, considerando que podem estar no caráter do orador,

nas demonstrações do próprio discurso ou na disposição do público, sendo chamados, respectivamente, de *ethos*, *logos* e *pathos* (Aristóteles, *Retórica*, Livro I, 1356a). A distinção entre os três apelos é prática para a compreensão de como operam, mas eles atuam de forma relacionada, inseparável.

O *ethos* trata da credibilidade do orador, estabelecida a partir de recursos que favorecem a confiança e a autoridade. Aristóteles lista três aspectos que promovem a *confiança*: a prudência, a virtude e a benevolência (*Retórica*, II, 1378a). Breton (2003), por sua vez, enumera três caminhos para estabelecer a autoridade: a competência, baseada em mérito científico, técnico, moral ou profissional; a experiência, advinda de uma vivência concreta; e o testemunho, que valida a autoridade a partir da presença do orador em algum acontecimento. Em relação ao design, Buchanan (1989) aponta o *ethos* presente na representação do caráter dos criadores ou fabricantes em seus produtos. Considerando que produtos têm vozes específicas e qualidades que podem trazer confiança aos usuários, ele ressalta que a confiança pode vir de algo simples como uma etiqueta com o nome do fabricante, assim como de aspectos como bom senso, aparente virtude e boa vontade em relação ao usuário. A boa usabilidade de um produto, por exemplo, pode ser percebida tanto como autoridade, em relação à eficiência, quanto como benevolência, já que facilita a vida do usuário. A confiança não necessariamente vem dos criadores de um produto, já que um orador pode basear sua argumentação na própria credibilidade ou na associação à imagem de outros. Na comunicação publicitária, por exemplo, é comum vermos celebridades promovendo produtos de modo a emprestar sua imagem como especialista em alguma área ou como formador de opinião. É importante também ressaltar que, assim como um orador utiliza sua credibilidade como argumento em um discurso, suas palavras, em um caminho inverso, atuam para criar uma imagem dele. No design, isso também acontece, já que o *ethos* do criador ou fabricante influencia a experiência do público ao mesmo tempo em que esta experiência contribui ou prejudica a sua imagem.

Em relação ao *logos*, Aristóteles diferenciou dois tipos de argumento: o exemplo, indutivo, e o entimema, dedutivo (*Retórica*, II, 1393a). O exemplo demonstra, a partir de casos semelhantes, enquanto o entimema é baseado na dedução do que é possível a partir de proposições. Buchanan (1989) identifica, em produtos de design, o *logos* como o raciocínio tecnológico, ou seja, o modo como designers manipulam materiais e processos. Ele relaciona o raciocínio tecnológico à compreensão de princípios científicos e naturais envolvidos na construção de objetos, assim como à aplicação de premissas presentes nas circunstâncias humanas, como atitudes e valores dos usuários e os contextos de uso dos produtos. Como exemplo, Buchanan comenta estes argumentos racionais, que encontramos em colheres: como sua forma atende à necessidade de funcionar como uma alavanca que transporta conteúdos, como seu tamanho corresponde ao da mão humana, como é feita de materiais leves e baratos, como seus adornos obedecem a tradições do contexto do usuário. Em peças de design gráfico ou interfaces, podemos observar como as estruturas perceptíveis, como grids e organização de conteúdos, atuam nesse sentido de explicitar o raciocínio tecnológico.

O *pathos* é o apelo às emoções do público, para que seu estado de espírito seja propício para a adesão aos argumentos do orador. Em relação a produtos de design, Rams (1989, p. 112) afirma que as pessoas são influenciadas emocionalmente pelo design dos objetos que as cercam, considerando que todo item manufaturado emite sinais à mente e às emoções do público e “estes sentimentos — fortes ou fracos, desejados ou não, explícitos ou escondidos — criam sentimentos”. Para Buchanan (1989), a emoção vem do contato físico direto com os produtos, ou com a contemplação antes, durante ou depois do uso. Como exemplo de um recurso de *pathos* no design, ele comenta o uso de movimento, seja em gestos feitos na manipulação de um objeto ou na composição visual de linhas, cores e texturas que direcionam o olhar.

Retórica em Peirce

Peirce, muito conhecido nas áreas da comunicação e do design por seus estudos de semiótica, também considerou a retórica em seu complexo filosófico. Como um pensador da virada do século XIX para o século XX e grande estudioso da história da filosofia e da ciência, ele conhecia profundamente a retórica de Aristóteles, bem como as ideias de George Campbell, Francis Bacon e Richard Whately (Lyne, 1980). Porém Peirce propôs, ainda que não totalmente desenvolvida, como veremos mais adiante, uma concepção própria da retórica, que seria um dos ramos da sua semiótica ou lógica¹. Um dos objetivos de sua filosofia era entender o *modus operandi* que permite que um pensamento atinja um conhecimento científico. Assim, “[...] a retórica para Peirce era aquele conjunto de condições cuidadosamente estabelecidas sob as quais uma operação lógica adquiria alguma força e, portanto, tinha algum **impacto** na mente de outra pessoa” [grifo nosso] (Braun, 1981, p. 13). Desta forma, podemos perceber que a retórica peirciana se ocupa em estudar os efeitos de um processo semiótico em uma mente.

Baseado no *trivium* clássico (do latim *tri via*), que definia os três caminhos para a base da educação romana e medieval — gramática, lógica e retórica² — Peirce dividiu sua semiótica em três ramos: gramática especulativa, lógica crítica e retórica especulativa. A gramática especulativa trata das condições que tornam algo um signo, isto é, das circunstâncias gerais para que os signos tenham um caráter expressivo (CP 2.93). Para isso, estuda os componentes da tríade signica, já que em sua definição (CP 2.228),

Um signo, ou **representâmen**, é aquilo que representa algo para alguém em algum aspecto ou modo. Ele se dirige a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou, talvez, mais desenvolvido. Esse signo que ele cria eu nomeio interpretante do primeiro signo. O signo que ele representa, seu objeto. Ele representa seu objeto, não em todos os aspectos, mas em referência a um tipo de ideia [...]

Além de analisar *representâmen*, objeto e interpretante, a gramática especulativa também trata das relações entre esses elementos, nomeadas de tricotomias. Como exemplo de tricotomia, podemos citar a relação entre signo e objeto, que pode ser icônica, indicial ou simbólica. Segundo Strand (2013, p. 796), o signo pode ser entendido como um meio de comunicação e de criação.

Nesse sentido, aplicando a semiótica ao design, podemos entender os produtos criados no campo como signos que representam conceitos e ideias, os quais geram efeitos na mente do usuário ou consumidor. Adrian Forty, em *Objetos de Desejo: Design e sociedade desde 1750* (2013), a respeito dos produtos de design ingleses desde a Era Vitoriana, mostra, por meio de uma série de exemplos, como eles encarnam as ideias presentes na sociedade e as distinções entre gêneros, faixas etárias, classes sociais etc. Sob uma perspectiva semiótica, tais produtos podem ser entendidos como signos complexos, formados por uma série de outros signos, tais como cor, forma, textura, dimensão, material, entre outros. Eles comunicam valores que, como efeito, evidenciam as diferenciações sociais, e por isso são consumidos. Nas palavras do próprio Peirce,

[...] é certo que de alguma forma e em algum sentido verdadeiro e próprio as ideias gerais produzem efeitos físicos estupendos [...]. É necessário insistir no ponto porque as idéias não podem ser comunicadas de forma alguma, exceto por seus efeitos físicos. Nossas fotografias, telefones e telégrafos sem fio, bem como a soma total de todo o trabalho que as máquinas a vapor já fizeram, são, em sóbrio senso comum e verdade literal, o resultado das idéias gerais [...] (EP 2:326).

1. Peirce compreendia todo pensamento como signo e os processos de pensamento como semiose. Por isso lógica é uma outra forma de nomear a semiótica.

2. Segundo Sister Miriam Joseph (2002), a lógica é a arte de pensar. Já a gramática consiste na arte de inventar símbolos e combiná-los para expressar pensamentos, enquanto a retórica é a arte de comunicar pensamentos de uma mente a outra, adaptando a linguagem à circunstância.

A questão da representação torna-se, portanto, crucial para a ideia de signo, o qual, vale ressaltar, não tem uma gênese na convencionalidade verbal, como acontece em outras linhas da semiótica. Desta maneira, percebe-se que características visuais, sonoras, táteis, olfativas e gustativas têm tanto poder comunicativo quanto palavras e, por essa razão, os conceitos peircianos são facilmente empregados para analisar produtos de design, signos híbridos, que trabalham combinando diferentes linguagens.

A gramática especulativa, portanto, se ocupa da sintaxe do signo: dos arranjos e combinações possíveis para que possa atuar. Nos estudos de comunicação e design, com frequência vemos que este ramo foi tomado como sendo a semiótica peirciana em sua totalidade. Porém, se entendermos a filosofia de Peirce e sua semiótica mais profundamente, percebemos que essa é uma visão estreita (Bergman, 2007), já que “O signo não é apenas uma estrutura, mas também um processo” (Otte, 2008, p. 58). Assim, é importante ir além das classificações dos elementos e análises das representações no design para entender os efeitos que os produtos produzem, isto é, sua retórica.

Ampliando a visão da semiótica desta maneira, temos o segundo ramo, a lógica crítica, que lida com os signos capazes de expressar e inferir informações (Liszka, 1996, p. 52), bem como com as condições de verdade na relação entre o signo e aquilo que ele representa (seu objeto). Nesse sentido, a lógica crítica estuda a verdade das proposições, estas entendidas como resultado das inferências abdutivas, indutivas e dedutivas, lidando com questões semânticas. A criação de um produto de design pode ser compreendida como uma sucessão de processos de inferência. A abdução consiste no processo de criação de hipóteses e é a única operação lógica que introduz novas ideias (CP 5.171), diferentemente da indução e da dedução. Esse terceiro tipo de inferência não pressupõe que algo seja, mas sugere que algo possa ser: a partir da sugestão de uma hipótese explicativa, a dedução pode esboçar uma predição, que pode ser testada por

indução (CP 5.171). Dadas essas inferências, podemos perceber que as pesquisas que tratam da análise de dados qualitativos ou quantitativos coletados, que antecedem a criação de um novo produto, se baseiam em procedimentos indutivos e dedutivos, bem como as fases finais de prototipação. Diferentemente, a geração de uma nova ideia só pode ocorrer por meio de uma abdução.

Por sua vez, a retórica especulativa aborda a relação do signo com o interpretante, isto é, com os efeitos do signo nos intérpretes, sendo o campo em que as questões de significado e interpretação dominam (Houser; Kloesel, 1992a, p.XXXIX). Por isso, a retórica especulativa se aproxima do estudo da comunicação, já que analisa as condições de transmissão de significações de uma mente para outra (CP 1.444). O termo “retórica especulativa”, definido por Peirce — em que o “especulativo” revive o significado original de “teoria” (Restrepo, 2012, p. 115) — identifica sua diferença em relação à retórica clássica, comumente cunhada pelo filósofo como “retórica ordinária” (Topa, 2019, p. 417).

Outra importante diferença em termos de fundamento da retórica peirciana para a retórica clássica nasce da concepção de signo desvinculado do verbal, já que Peirce propõe:

[...] uma arte retórica universal, que será o segredo de tornar os signos eficazes, incluindo sob o termo “signo” toda imagem, diagrama, grito natural, dedo que aponta, piscadela, nó no lenço, memória, sonho, fantasia, conceito, indicação, símbolo, sintoma, letra, numeral, palavra, frase, capítulo, livro, biblioteca e, em suma, o que quer que seja, seja no universo físico, seja no mundo do pensamento, que, seja o que for que incorpore uma ideia de qualquer tipo (e permite-nos usar esta palavra para abranger propósitos e sentimentos), ou esteja conectado com algum objeto existente, ou se refira a eventos futuros por meio de uma regra geral, faz com que outra coisa, seu signo interpretativo, seja determinada a uma relação correspondente com a mesma ideia, coisa existente ou lei (Peirce, 1904, p. 327, *apud* Strand, 2013, p. 792).

Em outra passagem, Peirce reforça essa ideia, que torna sua retórica muito adequada para pensarmos os processos de criação de sentido e seus efeitos no design:

Evidentemente, nossa concepção de retórica deve ser generalizada; e já que estamos falando nisso, por que não remover a restrição da retórica ao discurso? Qual é a principal virtude atribuída à notação algébrica, senão a virtude retórica da perspicuidade? Não tem muitas pinturas, muitas esculturas, a mesma falha que em um poema analisamos como sendo “retórico demais”? Abreviemos tais objeções reconhecendo imediatamente, como um *ens in posse*, uma arte universal da retórica, que será o segredo geral para tornar os signos eficazes [...] (EP 2:326).

Para Peirce, a retórica especulativa, pautada nessas concepções, seria o ramo mais vivo da lógica (CP 2.333). Porém ele nunca forneceu um relato completo do escopo deste campo de investigação (Bergman; Gava, 2018), sendo a área menos desenvolvida pelo filósofo em sua semiótica, a qual se debruçou já em sua fase mais madura. O texto *Ideas, Stray or Stolen, about Scientific Writing*, de 1904 (Houser; Kloesel, 1992b), apresenta de forma mais sistematizada alguns conceitos desse ramo que aparecem em escritos de forma fragmentada, mas ele é apresentado como a primeira parte de uma apresentação geral da retórica, que nunca foi concluída.

Por não ter sido tão claramente definida, há muitos debates entre os comentadores de Peirce acerca dos conceitos relacionados à retórica, inclusive sobre o uso do termo metodêutica como opção para retórica especulativa. Neste texto, concordamos com Bergman (2007), que considera metodêutica uma concepção mais estreita do que retórica especulativa, e com Colapietro (2010), para quem retórica especulativa é um termo mais adequado para o terceiro ramo da semiótica. Vejamos alguns debates a respeito da definição desse campo.

Em seus escritos posteriores, Peirce define a retórica como “o estudo das condições necessárias da transmissão de significado por signos de mente para mente, e de um estado de espírito para outro” (CP 1.444 [c. 1896]; cf. NEM 4):331 [1898]). A tarefa da retórica “é determinar as leis pelas quais em toda inteligência científica³ um signo dá origem a outro, e especialmente um pensamento gera outro” (CP 2.229 [c. 1897]). Como tal, a ênfase da retórica estaria naturalmente na interpretação e outros efeitos semióticos (Bergman, 2007, p.6).

Sua abordagem [de Peirce] é favorável à noção de retórica como uma arte de investigação e comunicação (Lyne, 1980, p.159).

De fato, várias das muitas definições de retórica formal ou especulativa de Peirce estão em consonância com esse papel geral da retórica: o poder dos símbolos de apelar para uma mente (CP 4.116, CP 1.559, CP 1.444); as condições para a inteligibilidade dos símbolos (MS 340:34, MS 774:9-11, W 1:175); a clareza das ideias (MS L 75, MS 322:12); o estudo da transmissão de ideias (CP 1.445, CP 2.93); o estudo das consequências da aceitação de crenças (NEM 4:291); e como tornar os sinais eficazes (MS 774:2). Como resume Vincent Colapietro, para Peirce, a retórica especulativa dedica-se ao “poder dos signos para mover os agentes e **mudar os hábitos** tão integrantes de sua agência” [grifo nosso] (Liszka, 2010, p. 121).

Podemos perceber nessas citações que a retórica especulativa lida com os interpretantes, os efeitos gerados por um signo, isto é, com o que os “[...] signos *fazem* quando são utilizados” (Braun, 1981, p.6) e, nesse sentido, trata de um conceito importante no pensamento peirciano: a fixação de uma crença, que implica em um hábito de ação.

3. Inteligência científica, para Peirce, é toda a inteligência que aprende, não se limitando à inteligência humana (Silveira, 2007).

Para Peirce, existe uma diferença prática entre uma crença e uma dúvida. Em *A fixação da crença*, texto de 1877, ele afirma que nossas crenças guiam nossos desejos e moldam nossas ações, enquanto a dúvida é um estado de desconforto do qual lutamos para sair de forma a retornar à crença. Quando cremos em algo, nos predispomos a agir de uma dada maneira, antecipando eventos futuros. Por exemplo, no processo de criação no design, é a crença em relação a um público-alvo construída por um designer por meio de pesquisas que torna possível a previsão de um produto que visa atender uma necessidade ou um desejo.

A crença, portanto, é um estado prazeroso, porque nos prepara para a ação e, por isso, temos a tendência de nos aferrar tão fortemente às nossas certezas. A dúvida, ao contrário, nos inquieta, com desejo de retornar ao estado de crença, por não sabermos como agir diante de alguma situação. Porém, não é só a crença que tem um efeito positivo sobre nós. A dúvida nos estimula a buscar uma nova crença por meio da investigação. O início do processo projetual em design baseia-se na dúvida.

Peirce concebia a dúvida e a crença como modos de ação. Ora, ações que tendem a se repetir de acordo com padrões uniformes, sob condições específicas, ele chamava de hábitos, de que a crença é o exemplar mais legítimo, sendo a dúvida, portanto, a privação de um hábito de ação (Santaella, 2004, p. 67).

Mas a crença e a dúvida não estão presentes apenas nos processos de criação. Os próprios produtos de design são signos que carregam argumentos que têm o poder de fixar ou modificar crenças. Os produtos analisados por Forty (2013), citados anteriormente, buscam justamente fixar crenças sociais que já são compartilhadas por um grupo, como um relógio com características visuais que fortalecem os conceitos de feminino e de masculino na sociedade inglesa. Outro exemplo são peças de

comunicação visual que reforçam estereótipos ou preconceitos, como anúncios publicitários de cerveja que objetificam mulheres e incutem um padrão estético de beleza que não corresponde à realidade do público. Mas não há apenas fixação de crenças negativas, já que podemos identificar campanhas sociais que pretendem fortalecer crenças de empatia e solidariedade em uma população. Também não podemos deixar de citar produtos de design que visam romper crenças, como o aspirador em pó *The Kone* do designer Karim Rashid, que busca desconstruir a relação entre forma e função desse aparelho doméstico, ao utilizar uma visualidade (literalmente uma forma cônica) distante do que interpretamos, por hábito, como um aspirador — fato que dificulta o entendimento do produto em um primeiro momento. Como escreve Tyler (1995, p. 105), a respeito de uma das áreas do design,

[...] a comunicação visual tenta persuadir um público específico por meio de argumentos [...]. Os designers utilizam crenças existentes para induzir a novas crenças na plateia. É o uso das crenças existentes, tanto quanto a tentativa de induzir novas crenças, que contribui para manter, questionar ou transformar os valores sociais através de argumentos. Os designers persuadem a audiência fazendo referência a valores estabelecidos ou aceitos e atribuindo esses valores ao novo assunto.

Segundo Restrepo (2012, p. 121) “essa cadeia, pensamento-crença hábito-tendência à ação, é a base da teoria da ação de Peirce que expõe como a semiose, a partir da crença e do hábito, se desdobra na ação do homem no mundo”. Por esse motivo, a semiótica peirciana, que propõe uma ação sígnica que reforce ou mude hábitos, se baseia na ética, uma ciência normativa. A relação entre pensamento e conduta necessita de uma consciência autocontrolada na criação de signos e esta responsabilidade é fundamental no campo do design, que cria existências novas que vão estabelecer relações entre indivíduos na sociedade.

A filosofia peirceana fundamenta a inclusão das dimensões estética e ética como inerentes à teoria retórica, que, ao analisar as formas como os interpretantes são criados, deve considerar os aspectos sensíveis e os efeitos práticos que intervêm em tais formas (Restrepo, 2012, p. 118).

Porém, não podemos entender essa ação do signo como uma via única, que parte do designer para o usuário final, como as primeiras teorias de comunicação sugeriram. Como vimos, na medida em que um designer fixa crenças a respeito do destinatário, ele é afetado por esta previsão de futuro. Em certo sentido, o futuro tem efeito no presente (Määttänen, 2010, p. 209). Essa visão é semelhante à do filósofo Mikhail Bakhtin que contestou, em relação à comunicação verbal, a ideia de passividade do interlocutor, rejeitando o conceito de receptor, que carrega a noção de passividade na própria terminologia. Para ele, o locutor, aquele que emite a enunciação, molda sua fala de acordo com as características do interlocutor e com o efeito que deseja obter. Bakhtin afirmou: “de minha parte, em todas as coisas, ouço as vozes e sua relação dialógica” (Bakhtin, 2000, p. 413).

Peirce entende a retórica como dialógica, relacional, feita em comunidade, em que a relação humana não é pensada entre agentes e receptores, mas é entendida como uma ação entre sujeitos. Logo, para ele, a fixação de crenças não ocorre apenas em um único indivíduo, mas em uma comunidade, já que “a não ser que nos tornemos ermitãos, temos que necessariamente influenciar mutuamente nossas opiniões” (EP 1:117 *apud* Restrepo, 2012, p. 123). E as novas crenças que surgem são novos signos que geram, por sua vez, novos interpretantes, em uma cadeia semiótica infinita. Desta forma, entendendo que todo o signo gesta um novo signo, percebemos que

Os signos têm “poder” e “força” para serem “inteligíveis”, isto é, para significar, e esse poder e força para significar têm a finalidade de “atrair as mentes”, “transmitir de uma mente para outra e de um estado de espírito

para outro”, “causar resultados físicos” e “produzir conhecimento”. É evidente que os verbos — atrair, transmitir, causar, produzir — aludem à persuasão, característica central da retórica (Restrepo, 2012, p. 121).

Para finalizar, um outro conceito definido na gramática especulativa, que vem a ser muito importante para se pensar a fixação de crenças, é a classificação dos interpretantes em emocionais, energéticos e lógicos. O interpretante emocional consiste no “[...] aspecto qualitativo do efeito produzido pelo signo” (Santaella, 2004, p. 78). Peirce utiliza-se constantemente, em seus escritos, do exemplo do sentimento despertado por uma música (Short, 2007, p. 201) para explicar esse interpretante. Para o filósofo, sentimento é um estado da mente em que algo está presente, sem análise ou comparação (CP 1.306). Já o energético corresponde à reação do intérprete, gerada pelo signo. E o lógico é justamente o efeito de fixação de crenças, que ativa o terceiro estado da mente: o pensamento, que é um sentido de aprendizado (EP 2:5).

De acordo com a semiótica peirciana, o interpretante lógico é atingido quando é gerado um interpretante emocional e um energético, de onde concluímos que, para fixar crenças, um produto de design deve necessariamente ter como efeito um sentimento e uma reação (concepção inovadora de Peirce que entende o sentimento parte fundamental do pensamento). Porém, é possível que um signo produza apenas um sentimento, ou um sentimento e uma reação, o que torna a retórica peirciana aberta a compreender diferentes efeitos que não apenas reflexões geradas por argumentos. Nesse sentido, Peirce sugere em *Ideas, Stray or Stolen* que a retórica poderia ser dividida em retórica da arte, retórica da persuasão e retórica da ciência (EP 2:329).

Visto que o design visa transmitir argumentos por meio de seus produtos estéticos, que não são verdadeiros ou falsos, mas adequados ou não adequados (Buchanan, 1995; Lyne, 1980), poderíamos dizer que o design ocupa um lugar no campo da retórica da persuasão? É uma dentre tantas questões a serem aprofundadas na relação entre a retórica peirciana e os estudos

de design e comunicação. Considerando que Peirce pouco desenvolveu os estudos da retórica especulativa, e que este ramo nunca foi pensado, assim como a própria semiótica, como uma teoria especificamente para a compreensão dos fenômenos do design, há um campo vasto e necessário a ser investigado, já que trata dos efeitos dos signos em uma mente.

Conclusão

Este texto buscou expandir os conceitos da retórica clássica, introduzindo as principais contribuições de Peirce, as quais, segundo Lyne (1980, p. 157), atendem às questões contemporâneas em que o design está inserido. O entendimento da retórica em Peirce como o terceiro ramo da semiótica evidencia a importância não apenas da representação nos processos de comunicação, mas também dos efeitos que os signos causam. Dessa forma, relacionando categorias da retórica clássica e conceitos da retórica especulativa peirciana ao design — em seus processos, produtos e consequências — podemos compreender tanto abordagens projetuais na comunicação, quanto aspectos retóricos no design. Mesmo em uma perspectiva funcionalista, tradicional principalmente em áreas como o design de objetos utilitários, é preciso considerar a função persuasiva. A retórica e a semiótica apresentam-se, nesse sentido, como um caminho para entender a comunicação que ocorre no design em todas as suas formas, e não apenas no design gráfico.

Referências

- ARISTÓTELES. **Retórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BARTHES, Roland. L'ancienne rhétorique. In: **Communications**, n. 16, 1970, p. 172-223.
- BERGMAN, Mats. The secret of rendering signs effective: the import of C. S. Peirce's semiotic rhetoric. **The Public Journal of Semiotics**, v. 1, n. 2, p. 2-11, jul. 2007.
- BERGMAN, Mats; GAVA, Gabriele. Introduction: Peirce's rhetoric and methodeutic. **Semiotica**, v. 2018, n. 220, p. 217-219, 2018.
- BONSIEPE, Gui. Retórica Visual/Verbal. In: BIERUT, Michael et al. **Textos clássicos do design gráfico**. São Paulo: Martins Fontes, 2010 [1965]. p. 177-183.
- BRAUN, John E. The "Speculative Rhetoric" of Charles Sanders Peirce. **Philosophy & Rhetoric**, v. 14, n. 1, 1981, p. 1-15.
- BRETON, Philippe. **A argumentação na comunicação**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2 ed. Bauru: EDUSC, 2003.
- BUCHANAN, Richard. Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. In: MARGOLIN, Victor. **Design discourse: history, theory, criticism**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989. p. 91-109.
- CICERO. **De Oratore I, II**. Trad. E. W. Sutton. Londres: William Heinemann, 1967.
- COLAPIETRO, Vincent. Evolution, Pragmatism, and Rhetoric: Exploring the Origin and Loci of Meaning. In: BERGMAN, M.; PAAVOLA, S.; PIETARINEN, A.-V.; RYDENFELT, H. (Eds.). **THE APPLYING PEIRCE CONFERENCE**, 2010, Helsinki. **Ideas in Action: Proceedings** [...]. Nordic Studies in Pragmatism 1. Helsinki: Nordic Pragmatism Network, 2010, p.134-150.

ECO, Umberto. **A Estrutura Ausente: introdução à pesquisa semiológica**. São Paulo: Perspectiva: 2007.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo**: Design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HOUSER, Nathan; KLOESEL, Christian (org.). **The Essential Peirce**. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1992a. v. 1.

HOUSER, Nathan; KLOESEL, Christian (org.). **The Essential Peirce**. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1992b. v. 2.

JOSEPH, Sister Miriam. **The Trivium**: The Liberal Arts of Logic, Grammar, and Rhetoric. Filadélfia: Paul Dry Books, 2002.

KENNEDY, George A. **A New History of Classical Rhetoric**. New Jersey: Princeton University Press, 1994.

LISZKA, James Jakób. Peirce's Revolutionary Concept of Rhetoric. *In*: BERGMAN, M.; PAAVOLA, S.; PIETARINEN, A.-V.; RYDENFELT, H. (Eds.). THE APPLYING PEIRCE CONFERENCE, 2010, Helsinki. **Ideas in Action: Proceedings** [...]. Nordic Studies in Pragmatism 1. Helsinki: Nordic Pragmatism Network, 2010, p. 118-133.

LISZKA, James Jakób. **A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce**. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1996.

LYNE, John R. Rethoric and Semiotic in C. S. Peirce. **The Quaterly Journal of Speech**, n. 66, p. 155-168, 1980.

MÄÄTTÄNEN, Pentti. Habits as Vehicles of Cognition. *In*: BERGMAN, M.; PAAVOLA, S.; PIETARINEN, A.-V.; RYDENFELT, H. (Eds.). THE APPLYING PEIRCE CONFERENCE, 2010, Helsinki. **Ideas in Action: Proceedings** [...]. Nordic Studies in Pragmatism 1. Helsinki: Nordic Pragmatism Network, 2010, p. 201-210.

NÖTH, Winfried. **Handbook of Semiotics**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

OTTE, Michael. The analytic/synthetic distinction and Peirce's conception of Mathematics. *In*: FABBRICHESI, Rossella; MARIETTI, Susanna (Eds.). **Semiotics and Philosophy in Charles Sanders Peirce**. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2008. p. 51-88.

PEIRCE, Charles Sanders. On Phenomenology, 1904. *In*: HOUSER, Nathan; KLOESEL, Christian (org.). **The Essential Peirce: selected philosophical writing**. v. 2. Bloomington: Indiana University Press, 1998.

SOBRE OS AUTORES

Ana Mansur de Oliveira

Professora Adjunta II do Departamento da Universidade de Brasília. Doutora em Teoria e Experimentações da Arte pela UFRJ, é docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB. Tem mestrado em Design pela PUC-Rio e é especialista em Tipografia pelo London College of Printing, Inglaterra.

anamansur@unb.br

Bárbara Emanuel

Professora da Universidade Federal Fluminense, Doutora em Design pela ESDI/UERJ, pesquisa os encontros entre Design, Comunicação e Educação, e integra o grupo de pesquisa Memoráveis (UFPE) e o laboratório DesEduca Lab (ESDI/UERJ).

be@id.uff.br

Cícero Ibeiro

Formado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

ciceroibeiro@gmail.com

Claudia Rocha Mourthé

Professora pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) – EBA – UFRJ, na linha de pesquisa Design e Cultura.
claudiamourthe@eba.ufrj.br

Fernanda de Abreu Cardoso

Professora Associada do curso de Comunicação Visual – Design e Docente Permanente do Programa de Pós-graduação em Design da EBA/UFRJ. Designer gráfica graduada em Desenho Industrial pela ESDI/UERJ, Mestre e Doutora em Design pela PUC-Rio. Coordenadora da pesquisa "Design Vernacular: o design como produção social".

fernanda@eba.ufrj.br

Irene de Mendonça Peixoto

Formada em Design pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, especialização pela École Supérieure des Arts Modernes – Paris, mestre pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

irenepeixoto@eba.ufrj.br

Julie de Araujo Pires

Designer, Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV-UFRJ e mestre em Design pela PUC-Rio. Professora Associada do curso de Comunicação Visual Design e do Programa de Pós-graduação em Design. Juntamente com o Prof. Dr. Marcelo Ribeiro, lidera o Grupo de Pesquisa imagem(i)matéria, certificado e cadastrado no diretório do CNPq.

julie.pires@eba.ufrj.br

Larissa Elias

Professora Associada do Departamento de Artes Teatrais e Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD, da EBA/UFRJ. Atriz e diretora teatral, integrante de Os Cênicos Cia. de Teatro. Coordenadora do LABator – Laboratório de Processos do Ator e da Cena (EBA-UFRJ) – e líder do Grupo de Pesquisa NEPAC – Núcleo de Estudo e Pesquisa em Artes Cênicas.

larissaelias@eba.ufrj.br

Lucas Almeida de Melo

Doutorando em Arte e Cultura Contemporânea pelo Instituto de Artes da UERJ, Mestre em Design pelo PPGD - EBA/UFRJ, Especialista em Ensino Contemporâneo de Arte pela Faculdade de Educação da UFRJ, Licenciatura em Educação Artística - Artes Plásticas e Bacharelado em História da Arte pela EBA/UFRJ.

lmelo496@gmail.com

Luciano Skorianez de Aquino Santos

Mestre em Design pela UFRJ, especialista em Design Digital pelo EECDD do Instituto Infnet e graduado em Propaganda e Marketing pela Unesa. Servidor federal em Comunicação Visual e membro da Comissão Permanente de Design e Comunicação Institucional na UFRRJ.

lskorianez@gmail.com

Madson Oliveira

Mestre e Doutor em Design. Professor associado nos cursos de: Graduação em Artes Cênicas – Indumentária e Pós-Graduação em Design da EBA/UFRJ. Pós-Doutorado em Artes Visuais (PPGAV-EBA-UFRJ), em que analisou as aquarelas criadas pelo artista gráfico Amaro Amaral para o desfile do rancho carnavalesco Ameno Resedá, no ano de 1913.

madsonluis@eba.ufrj.br

Marcus Vinícius de Paula

Mestre em História da Arte (EBA/UFRJ), doutor em design (PUC-Rio), professor associado (EBA/UFRJ), coordenador do Grupo de Pesquisa Iconologia e Comunicação Visual.

depaulamarcusvinicius@eba.ufrj.br

Raquel Ponte

Professora do curso Comunicação Visual Design e do PPGD da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Doutora em Design pela ESDI/UERJ, Coordenadora do projeto de pesquisa Semiótica do Design, ligado ao Laboratório Design e Processos de Sentido.

raquelponte@eba.ufrj.br

Thierry Gidel

Professor pesquisador do Laboratoire Costech (EA2223) – Connaissance Organisation et Systèmes TECHniques, L'Université de Technologie de Compiègne (UTC).

thierry.gidel@utc.fr

Vanessa Teixeira de Oliveira

Professora Associada do Departamento de Teoria do Teatro e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas/PPGAC da UNIRIO. Dramaturga e diretora teatral, integrante de Os Cênicos Cia. de Teatro. Coordenadora externa do LABator – Laboratório de Processos do Ator e da Cena, da EBA-UFRJ.

vanessa.t.oliveira@unirio.br

ÍNDICE REMISSIVO

A

Arte e Design • 82, 86, 87, 96, 107, 116

C

Carnaval • 159, 162, 165, 167–172, 174, 176, 193, 194

Comunicação visual • 36, 53, 96, 97, 200, 204, 206–208, 212, 241, 252, 263, 272–274

D

Design • 15, 35–41, 44–48, 50–53, 55, 60, 65, 69–75, 79, 80–88, 91, 92, 96–100, 102, 105–113, 115, 116, 126, 127, 152, 159, 160–165, 167, 168, 171–174, 176–179, 188, 191, 193, 194, 213, 233, 237–243, 247–250, 253–258, 260, 262, 263, 265, 266, 271–274

Design de cena (ou design da cena) • 123, 126, 127, 130, 143, 152

Design digital precarizado • 41, 44, 56, 60–62, 65

Design popular • 35, 37, 38, 40, 44, 46

Design digital popular • 43, 44, 47, 49, 50, 55, 57–59, 62, 64, 65

Design vernacular • 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44

Design visual • 41, 59, 95, 97, 99, 100, 106, 115, 160, 168

E

Encenações mediadas • 132

Escrita • 85, 90, 95, 99–102, 105, 106, 110–117, 132, 160, 162

Experimentação • 79, 85, 127, 131, 152, 160, 185, 186

F

Figurino (ou figurinos) • 143, 144, 152–154, 159, 162, 164, 165, 167, 168, 174, 176–186, 188, 193, 194

G

Grotescas • 216, 218–221, 224, 232

H

Hipótese (ou hipóteses) • 79–87, 91, 101, 180, 258

I

Iconologia • 199–203, 211, 212, 274

Inovação • 16, 18, 74, 124, 126, 184

Interface (ou interfaces) • 17, 18, 22, 24–26, 47, 51, 54, 55, 117, 255

M

Moda • 53, 54, 159, 161, 162, 164, 165, 167, 168, 171, 172, 177, 179, 184–190, 192, 194

P

Peça Sonho • 130, 147, 149, 151, 152, 155

Peirce • 96, 238–242, 247, 249, 256–266

Pintura acadêmica • 199, 200, 205, 207, 212, 220, 224, 228

Processo • 16, 19, 20, 24, 27, 38, 45, 47, 64, 79, 81–83, 85, 87, 90, 91, 96, 101, 106, 107–109, 111–118, 134–136, 152, 160, 164, 173, 174, 176, 188, 194, 207, 216, 228, 239, 240–242, 248, 250–252, 256, 258, 262

Processos criativos (ou processo criativo) • 63, 69, 70, 84, 168, 170–172, 185

Produção social • 36, 272

Projeto • 19, 26, 31, 36, 39, 53, 63, 71, 78, 79, 84–86, 89, 92, 98, 99, 102, 107, 110–118, 124–127, 129–131, 146, 151, 160, 161, 163, 171, 174, 176–178, 181, 185, 186, 200, 212, 240, 241, 251, 274

Q

Quadrinhos • 199, 200, 203–207, 211–215, 220, 221, 224–233

S

Semiótica • 96, 201, 237–242, 249, 256–258, 260, 263–266, 274

Sentidos humanos • 23, 24

T

Taxonomias no processo cognitivo • 16

Tchekhov • 122, 127, 129–137, 139–143, 146, 147, 152, 153

The Wooster Group • 132, 133

O Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD-EBA-UFRJ) apresenta nesta coleção “Escritos em Design Visual” a produção de seu corpo docente, seja individualmente, ou em parceria com outros pesquisadores ou discentes, na diversidade de seus projetos de pesquisa. Essa publicação abrange textos da linha de pesquisa Design e Cultura, cujo cerne das investigações está centrado na visualidade contemporânea. Essas investigações se dedicam especialmente às questões que envolvem linguagens, conceitos e práticas, com a abordagem cultural como elemento central do processo investigativo.

