

universidade federal do rio de janeiro
comunicação visual design
2020.2

revisão das fronteiras entre arte e design

gianluca vieira de mello alves



Monografia apresentada
ao Curso de Comunicação
Visual Design da Universidade
Federal do Rio de Janeiro,
como requisito para a
obtenção do diploma de
Designer, sob a orientação
da Profa. Irene Peixoto.

gianluca vieira de mello alves

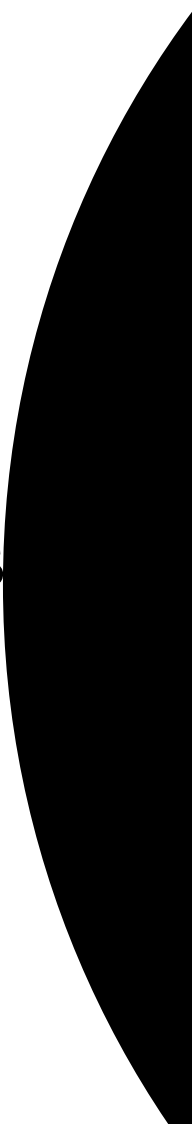
revisão das fronteiras entre arte e design

profa. irene peixoto *orientador*

profa. nair de paula soares *banca*

profa. lilian soares *banca*

agradecimientos



Esse projeto de conclusão de curso, devido à sua grande complexidade, contou com o auxílio de muitas pessoas. As quais participaram e ajudaram tanto ativamente quanto remotamente em incentivo e energia. Portanto, agradeço:

Primeiramente aos meus pais por terem me passado a ideia de que a educação é de suma importância pra vida, além de terem permitido que meu processo acadêmico fosse o mais tranquilo e privilegiado possível;

À minha orientadora Irene Peixoto por aceitar participar e guiar a minha pesquisa, sempre de maneira sensata, educada e inteligente, trazendo contribuições importantíssimas para a conclusão do projeto. Assim como agradeço também à minha banca, Nair de Paula e Lilian Soares, que trouxe considerações e comentários bastante interessantes para meu processo de finalização e ajuste;

Aos meus amigos que estiveram comigo ao longo de todo meu caminho, tanto de TCC quanto de graduação de maneira geral, sempre participando de momentos de alegria, ajudando na minha saúde mental e ajudando ativamente no desenvolvimento do meu projeto. Nas minhas menções especiais estão: Nai Mattoso, Hugo Serrão, Thaís Mello (irmã), Ana Lucariny, Bruno Poletto, Gabriela Prestes, Ana Verônica, Bernardo Gazal, Nicole Morim, Lucas Lucariny, Marina Melo, Gabriel Fontes;

A todos os professores que fizeram parte da minha formação, tanto escolar quanto de graduação, os quais tiveram um papel de grande importância na minha vida, sem eles nada disso seria possível;

Aos meus bichinhos, Maylon, Vitória, Prince, Dom e Fridah, por me trazerem a inocência e o amor nos momentos em que me faltava.

resumo

Este trabalho teórico-prático propõe uma revisão das fronteiras entre arte e design sob o ponto de vista da contemporaneidade.

A sociedade contemporânea apresenta novas características, novas demandas, novo ritmo e novas relações entre o homem e o seu entorno. Portanto, os processos criadores contemporâneos envolvem uma produção que se alimenta de deslocamentos sensoriais e temporais provocando e questionando temas axiomáticos do design moderno, tais como as relações entre forma, usos e funções de seus objetos, sejam eles bi ou tridimensionais.

Esses deslocamentos ampliam os horizontes do design contemporâneo, abrindo novas possibilidades, aproximando o design das fronteiras da arte, de maneira a trazer ao seu processo um maior acolhimento ao ato poético.

Em seu aspecto prático, o projeto é composto por uma série de vídeos, além da criação de um perfil no Instagram para a divulgação destes vídeos e fomentar discussões sobre o tema proposto.

Palavras-chave: Design; Arte; Contemporaneidade; Processos Criadores.

sumário

intro.apresentação

10

o “x” da questão:
questionamento dos contratos
sociais que determinam os
processos de hoje

12

contexto em que se deu o
surgimento do design e dos
contratos sociais que envolvem sua
criação e sua história

16

considerações
técnicas que
envolvem o
design e a arte

20

21....|funcional?|

21....|viva a diferença!|

22....|o luxo e o valor agregado|

23....|valor agregado|
25....|a linguagem das formas|
26....|a vida do artefato|

aproximações das fronteiras entre o design e a arte

28

|do finito do visto ao infinito do olhar|....30
|sobre poética|....32
|entra o design no meio do rebuliço|....32
|formas artísticas > formas do design?|....34
|novas preocupações do design
contemporâneo|....35

respostas!?

38

50

conclusão

52 **apêndice**

referências

58

intro.apresentação

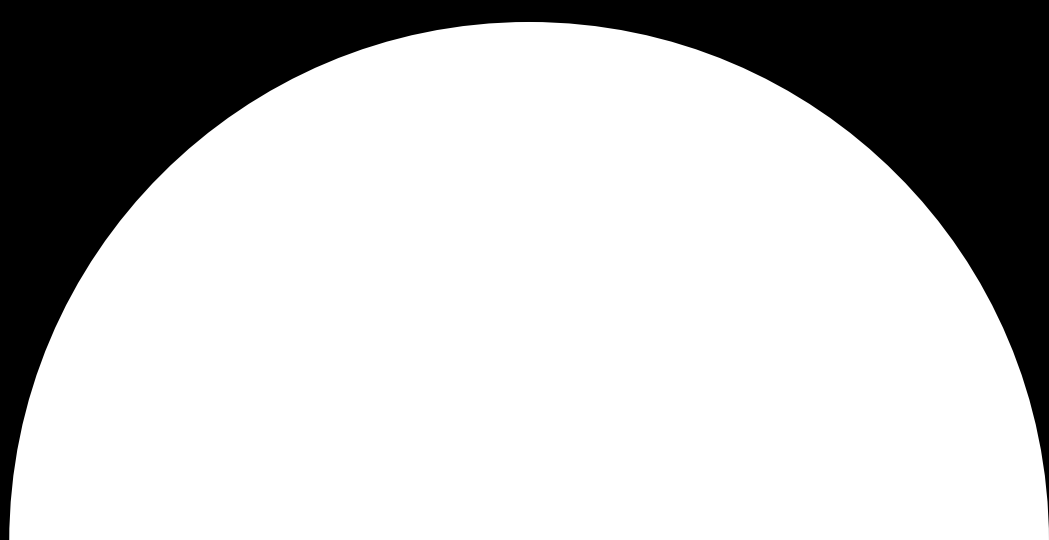
O mundo contemporâneo trouxe novidades. Não somente trouxe, como ainda traz. Talvez esse tipo de frase exprima bem o que significa esse tal mundo contemporâneo. Quando damos essa classificação a esse momento que vivemos, nos referimos à colocação histórica que esse período ocupa na “linha do tempo”, o qual corresponde ao tempo de agora.

Entretanto, como as primeiras frases desse texto informam, a principal característica da contemporaneidade, é a capacidade de trazer novas informações, novas tecnologias, novas relações sociais,...tudo isso num ritmo extremamente acelerado. Por isso, é comum definir a atualidade como um mundo veloz, científico, globalizado e bombardeado por informações a cada segundo (muito devido à Revolução Informacional que veio com a criação e desenvolvimento da internet).

Esse novo momento veio para questionar tudo que antes era tido como status quo, para levantar novos ou, até mesmo, velhos questionamentos, e para modificar totalmente as relações interpessoais e de serviço.

Com todas essas transformações, e com o próprio caráter maleável da contemporaneidade, torna-se inevitável a necessidade de adequação das diversas disciplinas socioculturais, dentre elas, o Design, o qual está diretamente associado a fatores como: interdisciplinaridade, informações e conhecimentos de mundo, e o avanço técnico e tecnológico em si.

Por conta de toda essa conjuntura presente nas relações dessa sociedade contemporânea, as demandas e os processos que o estudo do Design incorpora, solicitam caminhos mais complexos, a fim de explorá-lo o máximo possível sem reduzir ou evitar a vulnerabilidade do tema. Esse novo caminho já está em curso desenhando outras formas de se pensar o Design para o mundo contemporâneo/complexo.



**o “x” da questão:
questionamento dos
contratos sociais
que determinam os
processos de hoje**

O projeto de conclusão de curso é uma das coisas mais temidas de todo estudante de graduação (me incluindo, obviamente). Toda essa carga pesada que ele carrega parte de uma construção social muito complexa que está escondida em segundo plano. Para muitos, ele não representa somente um projeto, mas sim um desfecho (na maioria das vezes), uma certificação, uma “cereja do bolo” de todo trabalho e esforço de alguns anos de muita confusão e instabilidade emocional (ainda mais se tratando das universidades públicas). Há também uma pressão bem significativa para que seja desenvolvido algo novo, complexo, bem finalizado e bonito... fatores que geralmente são consequência de uma proposta desenvolvida e movida pela paixão.

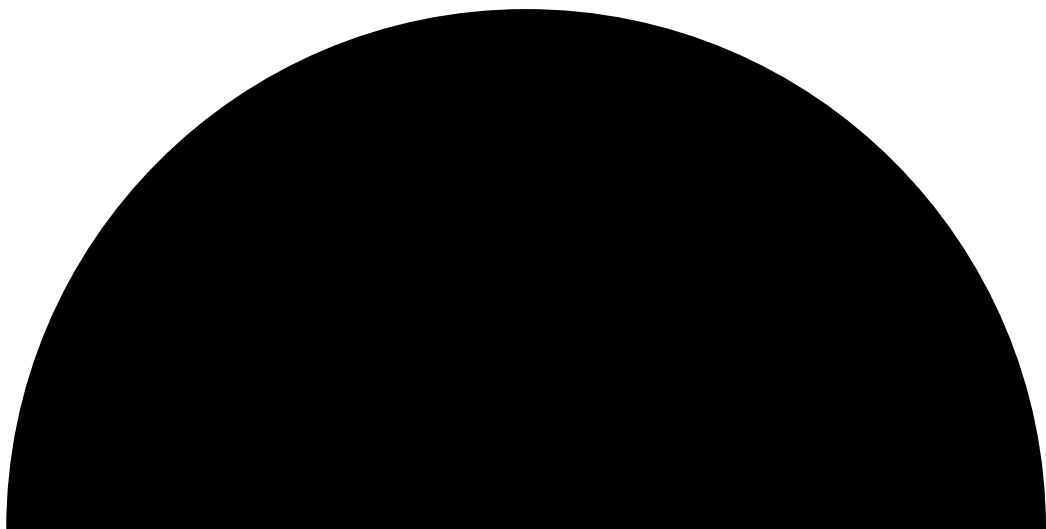
Por isso, desde muito cedo no meu enorme trajeto pela graduação, sempre me preocupei e já tentei, gradativamente, me atentar a possíveis temas que talvez me despertassem essa tal paixão, a qual, supostamente garantiria um bom trabalho. Mas infelizmente isso não aconteceu, e essa expectativa se tornou uma frustração. Consequência: um período antes de começar o pré-tcc e eu ainda não tinha nada com que trabalhar no meu projeto final, em contrapartida, a pressão e a preocupação só aumentavam. Até que chegou o momento da minha epifania! “Porque tenho a “obrigação” de me interessar por uma coisa ao longo de um ano inteiro?” “Porque tem que ser um trabalho excepcional e inovador?” “Porque tenho que fechar com “chave de ouro” e não posso apenas fechar?”. Essas e muitas outras foram as perguntas que eu me fiz nesse momento, então comecei a perceber que talvez o “x” da questão toda fosse esse meu dom nato de questionar, mesmo que esse ato seja feito mais constantemente no meu intimo. Em outras palavras, estava na hora de colocar pra fora.

Esse esclarecimento todo se aliou à uma outra situação pessoal que me trouxe a temática que iria se tornar o objeto da minha pesquisa. Ela se deu durante um projeto de extensão no qual o trabalho foi pensado para ser em dupla, ou seja, as demandas estavam sob responsabilidade de duas pessoas (eu sendo uma delas). Porém, como é de se esperar de qualquer relação interpessoal, cada pessoa tem seu ritmo e tempo, e isso não é um problema, desde que não interfira no cronograma do projeto. Entretanto, ao me abrir para meu parceiro sobre minha falta de inspiração para realizar a tarefa até determinado dia, o mesmo trouxe um presente para o meu cérebro brincar de questionar. Ele disse “mas você é designer! Isso de não estar muito na vibe é coisa de artista!”. Daí em diante essa colocação se fez muito presente em todas as minhas vivências no campo do design, seja nas aulas, no estágio ou até mesmo na forma de design que servia de inspiração e referência para minha construção profissional.

Com toda essa informação na minha cabeça, a clarividência que eu esperava obviamente não veio, e quanto mais eu “mexia” e tentava organizar, mais portas se abriam, mais informações entravam e menos conclusões saíam. Então essa nova frustração se uniu a uma constante linha de raciocínio da qual eu já partilhava há um tempinho: a vida de hoje é muito complexa!

Esse meu “achar” foi desenvolvido a partir de um raciocínio indutivo que comecei a construir mais ou menos a partir do ensino médio (que é o ápice das incertezas, inseguranças e dúvidas), porque percebi que a cada ano que passava a sociedade dispunha de mais informações, mais recursos técnicos, mais velocidade e nada disso trazia certeza nenhuma, muito pelo contrário, trazia ainda mais questionamentos e complexidade à vida já “conhecida”. E essa revolução mental é um caminho sem volta. Existe inclusive uma analogia bastante universal para esclarecer um pouco mais esse processo: a maturidade humana.

Quando somos crianças a vida é mais simples, é mais certa, mais objetiva, mais preto no branco, aceitamos mais as informações e comandos que nos são dados (achamos que os pais, ou melhor, os mais velhos são a fonte de conhecimento de tudo que devemos seguir), porém, conforme as etapas de crescimento se cumprem, os caminhos se tornam menos claros, as incertezas aumentam, as opiniões mudam, e as dúvidas e os questionamentos sobre a vida e as antigas “certezas” amplificam.



**contexto em que se deu o
surgimento do design e
dos contratos sociais que
envolvem sua criação e
sua história**

Segundo Hollis (2001, p. 1),

O design gráfico é a arte de criar ou escolher tais marcas, combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma idéia. Um signo não é uma imagem. As imagens gráficas são mais do que ilustrações descritivas de coisas vistas ou imaginadas. São signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado.

Esse início já deixa bem claro a característica principal do Design e como ele trabalha seu processo de comunicação. Pois fica evidente que não se trata apenas de uma reprodução ou uma representação de uma imagem, mas sim uma elaborada produção de linguagem semiótica, para Niemeyer (2007, p. 18 e 19),

A semiótica ilumina o processo no qual se dá a construção de um sistema de significação. A partir desse quadro teórico, podem-se identificar as variáveis intervenientes nessa dinâmica. Desse modo, o produto de design é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação.

que se utiliza de elementos visuais carregados de uma carga cultural muito forte. Ou seja, o design trabalha o extra visual, de maneira a dar conta muito mais desses diversos significados do que meramente de sua visualidade descritiva.

De acordo com uma análise de Hollis, "... – "I love New York" – é uma combinação de pictograma e sinais alfabéticos, que depende, para transmitir sua mensagem, de um entendimento comum do significado e da convenção." (HOLLIS, 2001 p. 2). Esses dois fatores (significado e convenção) são palavras chave no universo da produção do Design. São eles, juntos com outros elementos que compõem a Semiótica e a Gestalt (ARNHEIM, 2005, p. 10 e 12),

A palavra Gestalt, substantivo comum alemão, usada para configuração ou forma tem sido aplicada desde o início do nosso século a um conjunto de princípios científicos extraídos principalmente de experimentos de percepção sensorial. Admite-se, geralmente, que as bases de nosso conhecimento atual sobre percepção visual foram assentadas nos laboratórios dos psicólogos gestaltistas,... que vão reger toda a estratégia projetual do designer. Por esse motivo, é dada a grande maleabilidade e mutabilidade do Design como entidade profissional e acadêmica, porque esses significados e essas convenções estão em constante (e cada vez mais rápida) transformação e reformulação. Ou seja, obrigatoriamente, o Design tem a necessidade de se adaptar e de se reorganizar às novas demandas e construções sociais, as quais serão responsáveis por gerar subsídio para desenvolver um conhecimento de mundo "atualizado" para conceituação e produção mais adequada de um projeto de Design.

Ainda sob a visão do autor (HOLLIS, 2001, p. 2),

A mensagem do designer atende às necessidades do cliente que está pa-

gando por ela. Embora sua forma possa ser determinada ou modificada pelas preferências estéticas do designer, a mensagem precisa ser colocada numa linguagem que o público-alvo reconheça e entenda. Este é o primeiro aspecto significativo que distingue um design gráfico de uma obra de arte (ainda que muitos dos pioneiros do design gráfico fossem artistas plásticos). Em segundo lugar, o designer, ao contrário do artista, projeta tendo em vista a produção mecânica.

Essa é uma visão que alguns designers ainda carregam até hoje, mas como já foi apresentado anteriormente, o Design é uma profissão viva, pois está diretamente relacionado à linguagem semiótica, a qual está atrelada e engloba fatores sociais em seus princípios elementares. E o que a sociedade faz com mais facilidade com o passar do tempo? Se transforma! A partir dessa premissa, esses dois tópicos trazidos pelo trecho talvez mereçam uma revisão, de maneira a considerar as novas demandas conceituais, processuais e projetuais do mundo contemporâneo.

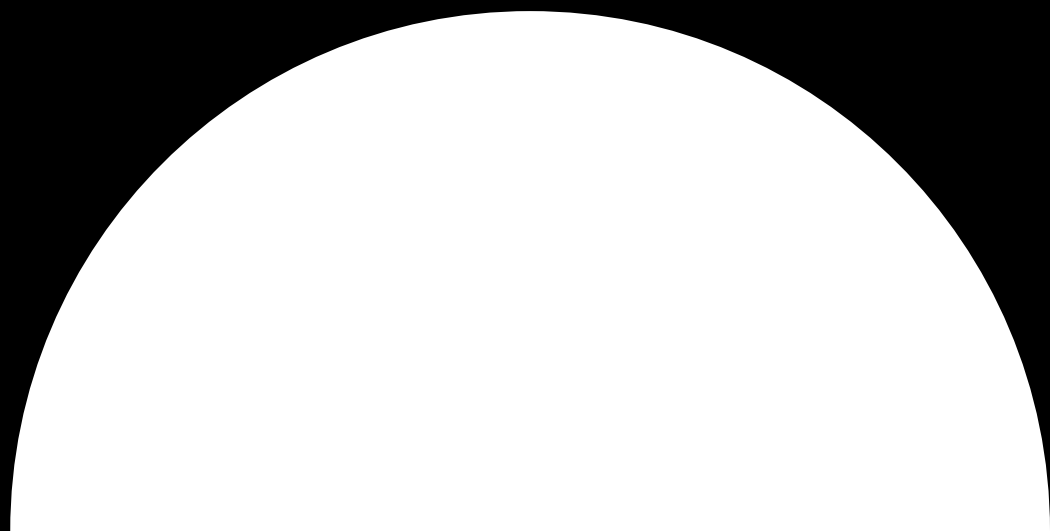
Nesse contexto complexo, acelerado e contemporâneo em que vivemos hoje, tornou-se usual o designer assumir responsabilidades e papéis mais ativos na construção dos briefings propostos pelos clientes. Muito disso se deve à democratização das ferramentas técnicas que o designer se utiliza. Em outras palavras, com o acesso da população de massa às tecnologias que estão envolvidas na produção de materiais de Design, começou a pesar mais a construção conceitual e a expertise cultural, imagética, acadêmica e experimental do designer. Ele deixa de ser um mero técnico das artes gráficas e passa a ter participação criativa no desenvolvimento do briefing.

Para Hollis (2001, p. 4),

A principal função do design gráfico é identificar: dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio.... Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como Design de Informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com outra quanto à direção, posição, e escala.... A terceira função, muito diferente das outras duas, é apresentar e promover....

A “definição” só mostra o quanto que o Design se modificou ao longo de sua história. Nesse trecho, o autor não tem a menor dificuldade em determinar/cercar as atribuições e caminhos que o Design pode seguir. Já nos dias de hoje, se perguntar a qualquer designer (estudante, acadêmico, profissional de mercado, etc) ele vai ficar um bom tempo tentando chegar a alguma conclusão. Pode até ser que chegue, mas a única certeza que ele vai ter é que aquilo que acabou de ser dito não é universal para o Design, e que inclusive, todas aquelas afirmações e “conclusões” tidas naquele momento poderão cair por terra num futuro bem próximo. Isso porque, a Revolução da Informação que a

sociedade contemporânea experimentou (e ainda experimenta) acelerou tanto as relações interpessoais e o modo de vida social, que nunca se sabe o que vai estar diferente amanhã, quais vão ser as novidades, as novas descobertas, as novas relações de demanda, os formatos de suportes de conteúdo, etc. Todos os fatores que o Design abarca estão em constante transformação, a qual se dá de maneira gradativamente mais veloz.



**considerações
técnicas que
envolvem o
design e a arte**

Nesse tópico, o objetivo foi trazer alguns questionamentos acerca de pilares extremamente dogmáticos da história do Design clássico, com a finalidade de incitar reflexões sobre esse viés que em teoria seria considerado mais técnico e objetivo, mas que ao mesmo tempo, dispõe de um grande potencial subjetivo, garantido pelas transformações culturais e pela relatividade dos contextos históricos.

FUNCIONAL?

Rafael Cardoso faz o questionamento (2013, p. 39),

Quando se fala genericamente na “função” de um artefato, gera-se uma confusão nefasta entre o que se pode fazer com ele – ou seja, seus usos – e o que ele pode significar. O relógio de pulso é um bom exemplo. Em termos de funcionamento e operacionalidade, a função do relógio é cronometrar a passagem do tempo e manter-se atado ao pulso, de preferência com conforto e segurança e alguma durabilidade. Aí termina o que poderíamos chamar, em jargão de projetista, de seu briefing (ou pauta) operacional. Nesse sentido, estritamente “funcional”, não existe grande diferença entre um relógio Rolex, um Swatch e um da marca Casio. Pode ser que algum deles seja mais preciso como cronômetro, ou mais confortável ou seguro ou durável. Ou não. No estágio atual da tecnologia de fabricação de relógios, essas diferenças tendem a ser cada vez menores. Ainda mais se o relógio for digital.

Nesse trecho, é colocado em xeque um dos primeiros e mais importantes pilares do Design Moderno, a funcionalidade! Nessa argumentação do autor, o mesmo deixa implícito a ideia de que nem sempre este termo (“funcional”) é a prioridade do artefato de design, principalmente num mundo em que as formas de produção estão mais democráticas, em termos de tecnologia. Com isso, o que vai determinar se uma pessoa compra ou não o objeto, vai ser um outro fator, o qual não está relacionado verdadeiramente com a funcionalidade ou não do mesmo.

VIVA A DIFERENÇA!

Rafael Cardoso analisa também que (2013, p. 41),

Os defensores do funcionalismo – movimento de grande importância na história do design, principalmente entre os anos 1920 e 1950 – profetizavam que cada espécie de artefato assumiria, com a evolução do projeto e da tecnologia produtiva, uma única forma ideal, a qual eles consideravam sua “forma-tipo”.

No entanto, a evolução da fabricação industrial, desde aquela época, comprovou justamente o contrário. Quanto mais se desenvolvem a tecnologia, o mercado e o design, maior a diversidade de formas oferecidas.... À medida que um mercado amadurece, os consumidores passam a querer produtos mais individualizados – “customizados”, no jargão da indústria.... Os velhos funcionalistas, acostumados com a tecnologia rudimentar do início do século XX, não imaginavam que a lógica econômica da produção em massa fosse se esgotar, um dia. Com o aperfeiçoamento das máquinas e a crescente informatização de fábricas e linhas de montagem, variar a forma e a aparência dos artefatos tornou-se mais fácil e custa cada vez menos. As diferenças não precisam encarecer o produto, não necessariamente poluem mais e tornam o mundo mais divertido.

Ainda sobre esse tema específico (2013, p. 42),

Por isso, numa sociedade em que há cada vez mais pessoas, em que os contatos são cada vez mais impessoais, e em que o tempo que se dedica a qualquer coisa é cada vez mais escasso, torna-se importante passar mensagens claras e eficazes.

Esse último parágrafo resume muito bem essa mudança nos caminhos profetizados pelo Design moderno, erudito e padrão. As transformações nas relações culturais e interpessoais por conta da 3ª Revolução Industrial (automação) e da Revolução da Informação com a criação da internet, fez que com se tornasse necessário (mesmo que de forma subliminar) a individualização e personalização das coisas. Isso foi um reflexo da nova noção de tempo que a contemporaneidade trouxe. Com a vida capitalista “à mil”, as relações e interações tornam-se cada vez mais rápidas e superficiais, de maneira a conferir uma importância significativa enorme aos objetos /coisas personalizados e customizados que usamos. Em outras palavras, quanto mais evidente deixarmos nossas características internas em nossos objetos, mais rapidamente o outro interpreta a mensagem que buscamos passar, contribuindo assim, pro fluxo veloz e complexo do mundo contemporâneo em que vivemos. Obviamente esse processo na maioria das vezes se dá inconscientemente, através de construções de propaganda, de status e de juízo de valor.

O LUXO E O VALOR AGREGADO

Cardoso observa que (2013, p. 40),

Será que o preço do Rolex – dez ou vinte ou cem vezes mais alto do que o dos outros – corresponde a uma superioridade proporcional em termos de precisão, conforto, segurança e durabilidade? Sua verdadeira função é psicológica, de

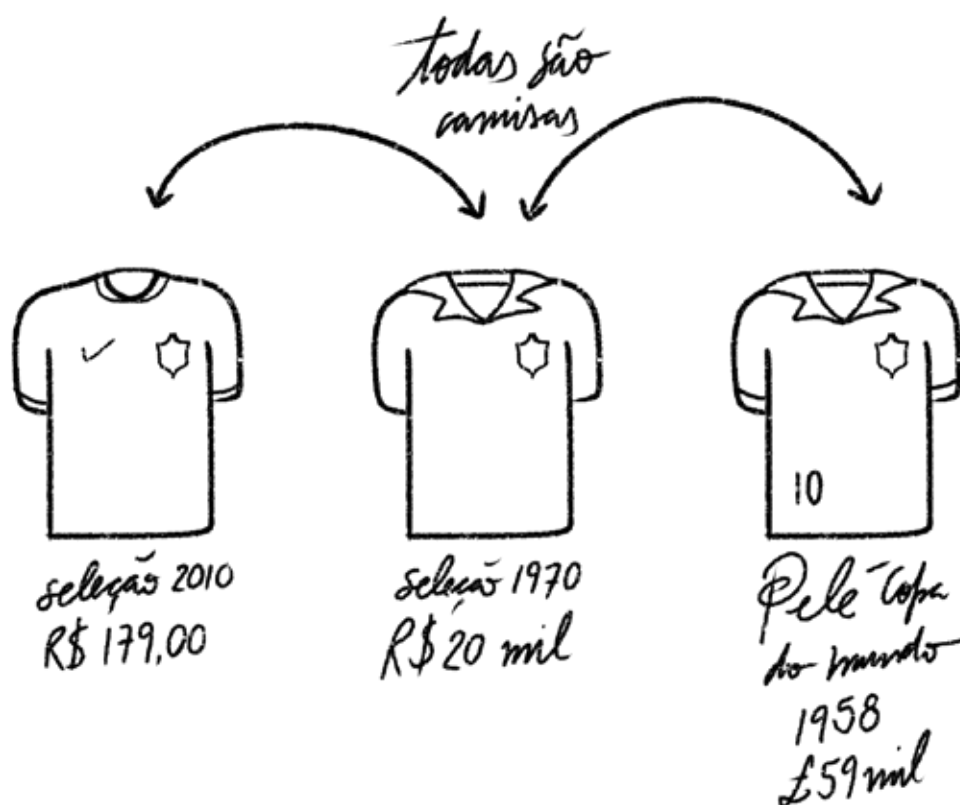
afirmação da prosperidade e do gosto de quem usa. O mesmo vale para uma série de outros produtos de marcas cotadas no mercado de luxo: automóveis Mercedes-Benz, bolsas Louis Vuitton, canetas Mont Blanc, e assim por diante.

Tratam-se de conceitos importantíssimos para qualquer tipo de análise social do momento contemporâneo em que vivemos. São fatores que compõem muito fortemente o design e arte, pois estão diretamente atrelados a questões culturais de juízo de valor, as quais são o combustível de qualquer produção dessas duas disciplinas.

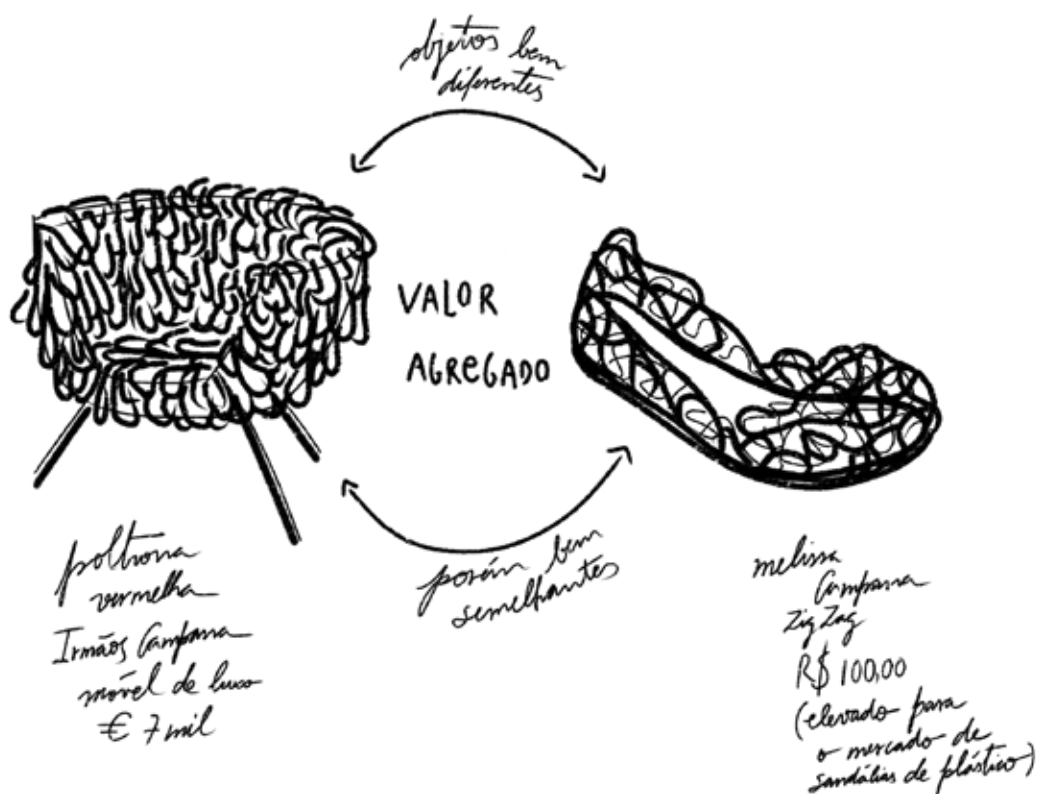
VALOR AGREGADO

Segundo Cardoso (2013, p. 40),

No jargão do design e do marketing, costuma-se falar em “valor agregado”: ou seja, o valor de mercado a mais que um bom projeto ou uma marca reconhecida pode acrescentar ao produto, em comparação com outros concorrentes mais ou menos similares. Exatamente o que é esse tal de “valor agregado”? Em princípio, ele está relacionado justamente àquela porção ambígua do termo “função” que não corresponde aos aspectos de funcionamento e operacionalidade, relativamente fáceis de mensurar.



Ainda sobre a temática de valor agregado, ele exemplifica (2013, p. 44),



O propósito de parecer com a poltrona é unicamente induzir o consumidor informado a fazer uma associação entre a sandália e os móveis característicos da dupla, reforçando a associação com o nome Campana, hoje reconhecido mundialmente como uma grife que remete a conceitos de luxo e moda. Pela aproximação formal (visual) entre sandália e poltrona, torna-se possível para o fabricante comercializar a primeira a um valor acima da média para uma sandália de plástico. É uma demonstração do princípio de valor agregado.

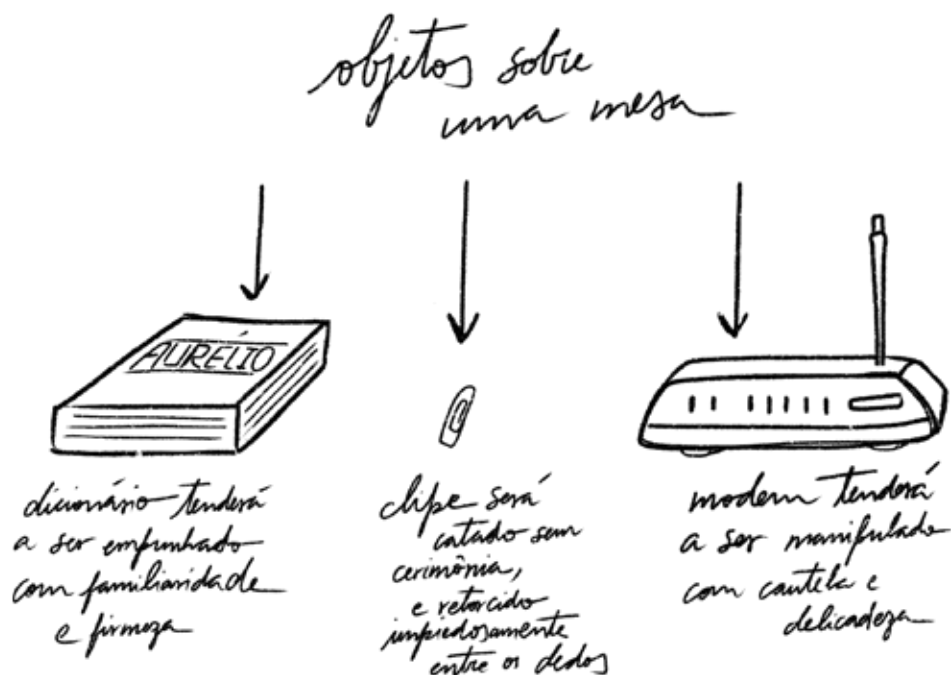
Quando falamos desse valor agregado, entramos mais uma vez no universo onipresente da Semiótica. Ela estuda a construção de significado de todas as coisas visuais que captamos. Através de associações iconográficas, indiciais e simbólicas, construímos narrativas mentais, muitas vezes inconscientemente, do que nossos olhos observam. Essas três categorias primordiais de estudo da semiótica (ícone, índice e símbolo) se apoiam em estruturas sociais construídas culturalmente, fato esse que confere às interpretações do que vemos um caráter extremamente relativo/variável.

É a partir dessa noção psicológica de interpretação visual que a conceituação dos projetos de comunicação, de design, de arte ou de qualquer outra coisa que seja vista, vai tomar forma. No caso do exemplo da poltrona no trecho citado acima, o artista se utilizaram desse conhecimento semiótico para induzir, visualmente, os consumidores a estabele-

cerem essa relação entre poltrona e sandália, conferindo assim, um valor “extra-funcional” ao objeto.

A LINGUAGEM DAS FORMAS

Cardoso propõe o seguinte experimento (2013, p. 45),



O trato que reservamos para cada artefato encontrado revela um acúmulo de juízos, crenças, valores, oriundos de experiências anteriores e memórias, assim como de informações obtidas indiretamente.

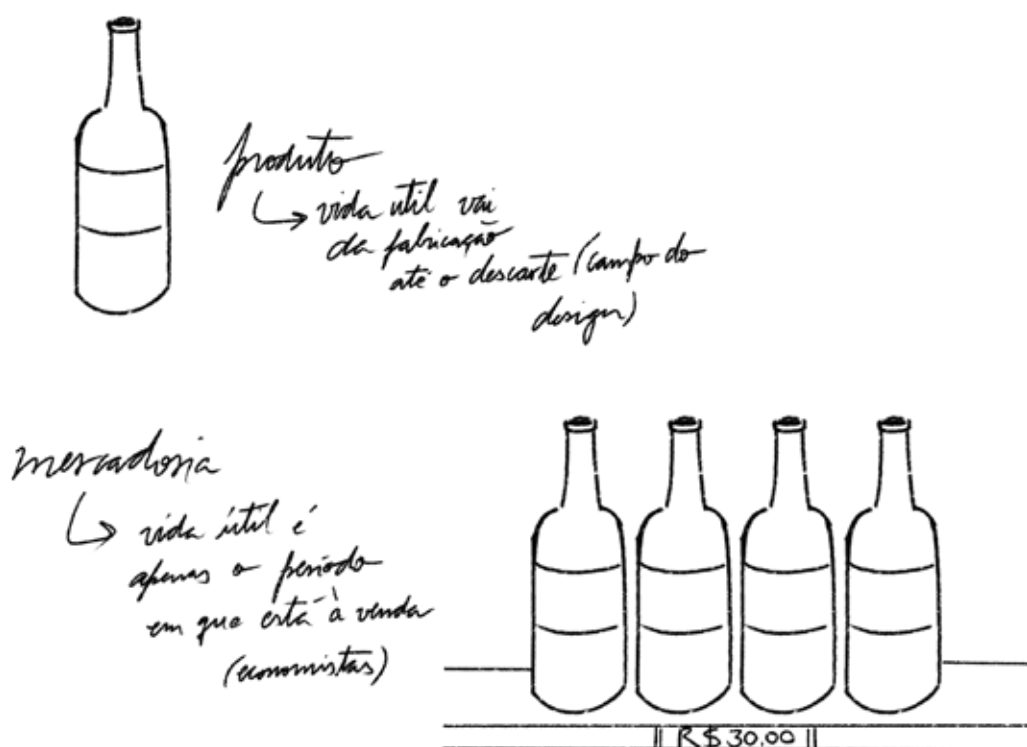
Ainda sobre o universo da visualidade das formas, ele opina que (2013, p. 59),

Como se fosse possível separar as questões de tecnologia e ergonomia que condicionam a fabricação das questões de psicologia e sociologia que condicionam o consumo! No mundo complexo em que vivemos, é tudo parte do mesmo pacote.

A forma como vemos o mundo deriva de um acúmulo de juízo de valor. Essa afirmativa foi construída a partir dos caminhos conceituais que o desenvolvimento teórico desse texto tomou. Isso porque, tornou-se claro que todos esses juízos atrelados aos objetos e às visualidades foram moldados e “instituídos” social e culturalmente. Ou seja, eles são apenas significados acordados através de contratos sociais, muitas vezes repassados inconscientemente de pessoa pra pessoa. Isso demonstra mais uma proximidade entre arte e design. Porque da mesma forma que o processo de criação de um artista é afetado por questões técnicas, emocionais e sociais, o design também é.

A VIDA DO ARTEFATO

Cardoso explica que (2013, p. 64),



Trata-se de uma visão bastante restrita, como se disse, pois o mesmo artefato pode sobreviver materialmente por muito tempo após ser inutilizado.

O presente impasse ambiental nos obriga a adotar outro olhar para o artefato – como cultura material, ou seja: o vestígio daquilo que somos como coletividade humana. Os artefatos são expressão concreta do pensamento e do comportamento que nos regem.

Esse trecho defende que o design num mundo complexo como o nosso deve ser idealizado e tomado como cultura material, assim como as obras artísticas. Isso é uma demanda da contemporaneidade para com a forma de produção do design, principalmente no que diz respeito a produtos e a objetos essencialmente mais industriais, pois os mesmos são os mais banalizados em termos emocionais e de significado de juízo de valor, já que são tidos apenas como coisas que serão usadas e logo em seguida descartadas. Porém, como foi possível observar em diversas obras, como por exemplo, de Andy Warhol das latinhas de sopa Campbell (WARHOL, Andy. Campbell's Soup Cans. 1962. Pintura, tinta de polímero sintético sobre tela, 50,8 cm x 40,6 cm), a construção visual dos objetos de mercado/consumo, faz parte de um universo emocional e significativo atrelado à cultura de massa, o qual ele usou e ressignificou para desenvolvimento mais artístico e poético de um projeto que conferiu a

essas coisas efêmeras e “rasas” uma sobrevida conceitual, de forma a garantir a elas uma conotação mais antropológica e sociológica de valor, trazendo como carga uma ideia de coletividade humana.

O autor de Design para um mundo complexo faz a seguinte consideração (2013, p. 66),

A durabilidade do valor desses objetos, mesmo que seja um valor puramente afetivo, transforma a própria noção de posse. Normalmente, em nossa sociedade, possuir um objeto quer dizer ter o poder de usufruir dele com exclusividade. No caso desses objetos de valor inestimável – como alguns imóveis, obras de arte ou muitos artefatos guardados em museus – a posse passa a significar a responsabilidade por sua manutenção e o compromisso de zelar por sua integridade. Nesses casos, o proprietário adquire consciência de que o valor do objeto vai durar para além do íterim em que está em suas mãos.

Essas reflexões acerca dos objetos e seus valores, trazem fatos interessantes sobre outros fatores, como o de “poder” e o de “posse”. Esses termos também estão diretamente associados à forma como a sociedade vai se relacionar significativamente com esses objetos. Quando levamos em conta a durabilidade ou a carga conceitual e de valor associado a uma coisa, estabelecemos vínculos e relações diferentes com elas, como foi possível notar no trecho acima.



campbell's soup cans

WHAROL

aproximações das fronteiras entre o design e a arte

O que seria a Arte? Muitos pensam sobre essa questão. Jorge Coli escreveu um livro que se intitula “O que é arte?” para tentar dar conta dessa definição tão impalpável. A partir da análise deste material, Rafael Vasconcelos se aventurou numa resenha crítica que serviu de combustível teórico para argumentação que vai dar o “ponta pé inicial” deste tópico.

Para Vasconcelos (Resenha do livro: O que é arte? (Jorge Coli)),

Mais do que explicações, conceitos, exemplos e comparações, podem-se perceber que a maior comunicação do objeto artístico conosco se faz através da emoção, do espanto, da intuição, das associações, evocações e seduções.

Ele também analisou que,

Ficou claro que uma obra pode ser descrita e desenvolvida a várias análises, assinaladas com um ou outro problema e que podem ser propostas relações e comparações, mas isso tudo são modos de aproximação do objeto artístico e é praticamente impossível esgotá-lo.

Esses trechos demonstram a importância dos valores agregados e dos juízos de valor desenvolvidos e vinculados à construção imagética dos artistas, pois sem esses fatores, a arte não provocaria e não proporcionaria, a quem interage com ela, nenhum tipo de reação, de experiência ou de sensação. Ou seja, estaria vazia de subjetividade e de carga humana (emoção, espanto, intuição, associações, evocações, seduções, etc), já que todas essas relações se formam a partir de uma vida social e das noções e significados que ela traz.

Segundo Rafael Cardoso, “Por meio da visualidade o design é capaz de sugerir atitudes, estimular comportamentos e equacionar problemas complexos.” (CARDOSO, 2013 p. 45). Suas imagens mentais derivam de conhecimentos de mundo e contratos sociais extremamente subjetivos e relativos, quase impossíveis de cercar (esgotar). É o grande fator a ser considerado em uma sociedade Capitalista como a nossa! Se pararmos para analisar, notaremos que somos extremamente visuais, e que inclusive vertentes que estão atreladas aos outros sentidos também dispõem ou se complementam com alguma informação visual. As condições sociais que contribuem para esse “fenômeno” têm mesma origem das que contribuem para o processo criativo do artista. São eles: contratos sociais, conhecimento de mundo, cultura.

A partir de uma alteração da aparência, a percepção do uso pode ser alterada significativamente. “Afinal, então, a cadeira Mole de Sergio Rodrigues “fala sobre” (ou seja, dita) um jeito de sentar? Ou somos tão somente nós que falamos sobre ela? A pergunta aponta para o cerne da ação de projetar e para o papel essencial do design no mundo contemporâneo.” (CARDOSO, 2013 p. 46). Esse entendimento de que a visualidade tem grande poder sobre qual conotação,

ou até mesmo denotação, o objeto vai ter, serviu de combustível para diversos designers. Os quais fizeram uso do ofício em sua forma mais poética (graças a questões como a semiótica) de modo a aproximar-se de um processo e de uma intenção artística. Ex.: Philippe Starck, Andy Warhol, David Carson.



w w stool
STARCK



brillo box
WHAROL



dubai lynx poster
CARSON

Todos esses questionamentos do trecho acima foram levantados a partir de uma obra de design, porque ela, assim como tudo na nossa vida, está contida no universo da Semiótica, ou seja, se relaciona diretamente com as maleabilidades sociais, assim como a própria arte faz!

Uma exemplificação disso “E se uma cadeira é pra sentar, será o inverso verdadeiro? Se alguém senta sobre uma mesa, ela se torna uma cadeira?” (CARDOSO, 2013 p. 48). Esses tipos de questionamento são importantíssimos, pois são o combustível da criação e da análise artística. Ou seja, a produção artística e o design que acolhe o ato poético, estão diretamente relacionados ao pensamento e à visão crítica da relação artefato x significado x usuário.

DO FINITO DO VISTO AO INFINITO DO OLHAR

Visão crítica! Será “visão” ou “olhar” crítico? A diferença entre ver e olhar é o que todo ser sociável deveria saber, pois em toda sociedade existirão construções que vão depender do domínio e do exercício desses dois termos tão diferentes, mas que ao mesmo tempo se relacionam. Quando vemos subtemde-se a objetividade, como uma espécie de ato físico enquanto que quando olhamos subtemde-se análise, subjetividade, conhecimento de mundo.

Para nós, designers, desenvolvermos e treinarmos melhor o nosso olhar, que é o principal combustível processual de qualquer projeto (de design, artístico, arquitetônico, decorativo, etc), devemos tratar mais de estratégias criadoras que se beneficiem de conhecimentos de outras áreas/faculdades sociais através de algumas atitudes básicas como:

- . Subversão ao dogma central da funcionalidade, o qual sempre permeou o design, seu estudo e sua produção.

- . Dispor de um grande conhecimento interdisciplinar, pois vale lembrar que já no ensino do Design Moderno, o bom designer sempre foi um título designado a quem detinha ou a quem buscava desenvolver essa qualidade.

Entra em xeque a dualidade “Transformar infinitas possibilidades criativas em formas finitas e acabadas” versus “Na contemporaneidade, o design aproxima-se da arte e torna-se passível à poetização.” (PEIXOTO, 2019).

O objetivo é alcançar “...um pensamento mais amplo, de forma a expandir os campos do design, rumo ao infinito do olhar” (PEIXOTO, 2019). Ultrapassar os limites dos contratos sociais previstos e transcender os cercamentos do ato físico de ver.

O infinito do olhar é resultado da análise das diferentes relações às quais as coisas se submetem. “Ultrapassar as fronteiras físicas e visíveis da coisa/objeto.” (PEIXOTO, 2019). Isso é imprescindível para viver no tempo das intensidades. Elas são como movimentos do imaterial, é o entusiasmo que move a matéria. Ou seja, tudo que está por trás da visualidade de determinada coisa (todas as questões semióticas, de valor agregado, de gestalt, etc).

Um exemplo mais claro do que esse termo representa é uma das principais vanguardas artísticas do séc. XX: o expressionismo. Para qualquer pessoa que se limitasse a analisar as obras de uma forma finita, ou seja, presa às características visuais das mesmas, estaria entrando num processo de frustração por não “entender” a qualidade atribuída social e criativamente ao movimento vanguardista. Porém, se o espectador fosse além daqueles cercamentos ali impostos por sua visualidade, ou seja, por aquilo que seus olhos mostram, ele alcançaria a intensidade que a obra, o artista e todos os outros fatores proporcionam (as vanguardas modernas tentavam converter em visualidade o invisível, o que só pode ser alcançado pelo olhar infinito).

A partir dessa discussão prévia, é possível elencar alguns termos protagonistas nesse tema, os quais vão assumir diferentes papéis no processo de análise visual das coisas.

Visível: são as coisas físicas, contempladas pelo ato sensorial de ver. Expressão: são as formas que os artistas encontram para exteriorizar suas ques-

tões subjetivas e conceituais por meio de uma materialidade visível. Intensidade: é aquilo que transcende o físico, o sensorial, que nunca é palpável, está completamente imergido no mundo das ideias.

SOBRE POÉTICA

Quando falamos “a execução do poema, é o poema” (VALÉRY, 1991, p. 186), nos referimos ao fazer que torna toda a matéria expressiva. A carga emocional, significativa, expressiva, etc do processo criativo é mais importante e vital para obra/coisa em si (físico) do que a própria obra/coisa.

As coisas físicas têm tal força e importância para as pessoas porque elas são o “encerramento” ou a “conclusão” de todas as intensidades (emoções, sensações, pensamentos, ideias) expressas em seus processos criativos. Então elas representam uma espécie de nascimento ao mundo palpável (taí o grande apego da nossa sociedade às coisas, principalmente à visualidade delas, pois, esse acontecimento faz uma alusão ao acesso material às coisas que antes não eram possíveis de serem materializadas – e seguem não sendo, mas funciona como uma espécie de falácia, a qual é o bastante e entretém grande parte da sociedade, principalmente ocidental – afinal de contas, nossa sociedade torna-se mais e mais visual com o tempo).

Entretanto, note que as palavras encerramento e conclusão foram postas entre aspas. Isso porque, depois dessas leituras ficou claro que os objetos/coisas não se limitam ao visível, pois existem o que previamente chamamos de *processos criadores*. Eles exprimem tudo que está implícito na visualidade da coisa (tudo que forma, deforma ou transforma), ou seja, conceitos, juízos, valores, cultura, conhecimento, etc.

ENTRA O DESIGN NO MEIO DO REBULIÇO

Primeiramente, começamos com a tradução e espécie de “definição” do que seria o Design, já que trata-se de uma palavra estrangeira. Significado/”definição”: plano, propósito, projeto. Caracterizado por um pensar/fazer que compreenda imaginação, conceito e projeto. Essa etimologia foi desenvolvida e criada num momento em que as necessidades sociais para com a profissão do design estavam diretamente e somente associadas à fabricação industrial. Ou seja, seu papel se limitava à essa demanda seca e objetiva do mercado que buscava uma visualidade mais atrativa e rápida que seria consumida pela sociedade.

Problema. Essa palavra, ou melhor, essa ideia é encontrada nos dois grandes pilares da minha pesquisa: o design e a poética. Nos processos criativos artísticos, essa ideia da problemática sempre foi um fator vital aproveitado como combustível para diversos desdobramentos em sua metodologia, muitos diriam inclusive, que a capacidade de problematizar é o que traz uma profundidade/complexidade ainda maior à intensidade da criação. “A capacidade de problematizar é o que transforma obstáculos em meios.” (PEIXOTO, 2019).

Já no histórico do Design o “problema” ganha uma outra conotação e um outro propósito. Ele, para o design, é uma questão a ser solucionada/resolvida, e a curto prazo, de preferência. Isso se dá graças à característica primeira do design, que tinha como propósito tornar a vida do consumidor mais fácil (simplificada), depois tentando, inclusive, padronizar e unificar todos os setores de coisas (ex.: Design Moderno, Nova Tipografia, Bauhaus, etc).

Essa demanda da sociedade era devido ao momento histórico que se vivia na época, a qual era marcada por um período de forte industrialização de muitos produtos, assim como uma grande revolução na transmissão de informações – livros, cartazes, e novos serviços. Ou seja, com a conjuntura daquele momento histórico específico, era de se esperar que o objetivo do design se encerrasse num ideal de verdade generalizada. Porém, com a grande revolução informacional e com todas as mudanças sociais que ocorreram, a sociedade caminhou para uma nova conjuntura, uma em que estamos tendo cada vez mais acesso à novas informações, as quais, antes, já eram dadas por encerradas. As relações interpessoais ganharam mais possibilidades, a globalização torna-se gradativamente mais inevitável, as certezas tornam-se cada vez mais incertas, as questões ecológicas e de descarte (de vital importância para o design) estão com sua evidência em crescente exponencial.

Questão: Se as coisas não são mais tão polarizadas (preto no branco e vice-versa) como eram antigamente, porque o Design ainda se utiliza da mesma metodologia se, obviamente, sua demanda social mudou? Isso abre espaço para uma nova forma de pensar e experimentar a complexidade sem reduzi-la ou evitá-la, mas procurando os meios para aceitá-la como uma questão legítima da competência humana. Traz à tona a questão de *forma-sentido*, na qual os significados são frutos de processos de significação em fluxo contínuo (a todo momento são estabelecidos novos contratos sociais, novas ressalvas e mudanças culturais, e isso garante essa continuidade ao fluxo). Esses fatores possibilitam a expansão dessa discussão rumo às confluências entre arte e design.

Um exemplo que personifica e embasa muito bem a ideia de significação em fluxo contínuo é uma das principais questões com o processo do TCC: a vontade

de continuar. Para muitos, a necessidade de manter interesse no tema, causa um grande estresse, porque é da natureza do nosso íntimo, a iminência da mudança e da inconstância emocional e de prazer, fatos que conduzem ao medo e à insegurança de talvez precisar mudar toda a pesquisa no meio do processo.

Conclusão, se são as pessoas que definem os contratos sociais, a cultura, e os juízos, como esses determinantes vão ser rígidos e estáveis se nós não somos? Ainda em tempo, é importante salientar que todo esse texto foi escrito numa quarentena de pandemia mundial, o que é a prova viva do quão facilmente as construções sociais se modificam, mesmo aquelas que pensávamos ser as mais estáveis e rígidas, como as diretrizes de relação interpessoal e de socialização (todas foram reorganizadas visando menos contato físico e aglomeração, o que antes seria impensável, já que, por natureza, somos seres extremamente sociáveis).

FORMAS ARTÍSTICAS > FORMAS DO DESIGN?

Segundo análise de âmbito mais sociológico de Rafael Cardoso (2013, p. 52),

Quando se trata de certas categorias de formas consideradas mais nobres – como quadros ou edifícios, por exemplo –, poucas pessoas negariam a possibilidade da expressão de significados densos ou complexos. A existência de linguagens visuais na pintura e na arquitetura é uma premissa aceita por muitos, senão todos, em decorrência de uma tradição de emprestar credibilidade intelectual ao fazer artístico, que conta pelo menos quinhentos anos no Ocidente. Já quando se fala em cadeiras, ou garrafas, ou fontes tipográficas, a coisa muda de figura. O senso comum hesita em atribuir densidade poética, isto é: produção de sentido, ao universo material que o cerca.

Nossa sociedade industrial, cuja existência se pauta fundamentalmente em sua capacidade de produzir artefatos, resiste paradoxalmente a se engajar na tarefa de compreender o sentido deles. Mal comparando, somos parecidos com uma imensa gráfica que imprime livros sem parar, mas onde poucos sabem ler e a maioria dos funcionários nega a existência da leitura. O resultado é que estamos em processo de sermos soterrados, literalmente, pelo lixo que produzimos. Afinal, lixo nada mais é do que a matéria desprovida de sentido ou propósito.

A partir desse trecho, o grande “x” da minha questão foi pensar sobre o porquê dessa diferenciação acerca do valor subjetivo e conotativo entre arte e design. A argumentação mais coerente talvez se relacione com o fato da arte, quando tratada sob o ponto de vista moderno, poder ser compreendida como algo recheado de possibilidades, carregada de subjetividades e de um

grande potencial sentimental, já o design, desde a Bauhaus, é tratado de maneira objetiva, funcional e determinada, dispondo inclusive, em sua vertente mais clássica, de um campo acadêmico que ensina o “fazer design” e não o “pensar design”.

Por conta dessa cultura de fazer o design indiscriminadamente, a consequência foi o estabelecimento de um grande leque de produtos e coisas extremamente efêmeras, que são somente usados e descartados, de vida útil curtíssima.

Felizmente, graças a esse recente estreitamento entre os limites da arte e do design por conta das transformações na sociedade, entra em cena o design social e o design como poética, os quais têm por objetivo gerar questionamento, reflexão e abraçar seu papel de engrenagem ativa e reativa no sistema complexo em que vivemos, ou seja, o produto não vai ser mais só uma consequência das necessidades primeiras de um grupo (como era na época em que o design surgiu), ele passa a ser objeto passível de interpretações, de análises, de estudo, de desdobramentos artísticos, de influência antropológica, entre diversas outras possibilidades, assim como as obras artísticas.

“Se a obra de arte atravessa temporalidades é menos pela sua resistência material e mais devido à sua capacidade de multiplicação dos sentidos nela engajados” (PEIXOTO, 2019). Isso se deve à capacidade de renovar seus próprios significados (lembrando que a significação é um fluxo contínuo).

NOVAS PREOCUPAÇÕES DO DESIGN CONTEMPORÂNEO

Além de muitas novidades e avanços tecnológicos e sociais, a contemporaneidade também trouxe diversas novas preocupações, principalmente para o profissional no design, que deve pensar em alternativas e considerar em seu processo de criação questões como a mutabilidade técnica dos produtos e objetos, a renovação muito acelerada de informação e tecnologias, a obsolescência programada cada vez mais curta, o problema de objetos e tecnologias cada vez mais efêmeras e, principalmente, a maior produção de resíduos materiais, ou seja, mais lixo.

Para tentar dar conta dessas preocupações, talvez o caminho mais saudável criativamente, seja ouvir Vilém Flusser! Em *Design: obstáculo para renovação de obstáculos?* Ele faz o seguinte questionamento: Posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que os aspectos objetivo, objetual e problemático?

O objetivo desse questionamento é pensar em formas de projetar mais am-

plamente, ou seja, gerar projetos resistentes ao seu engessamento formal e eventual obsolescência. Para isso acontecer, o design deve se aproximar ainda mais das fronteiras com a arte, de forma a rompê-las.

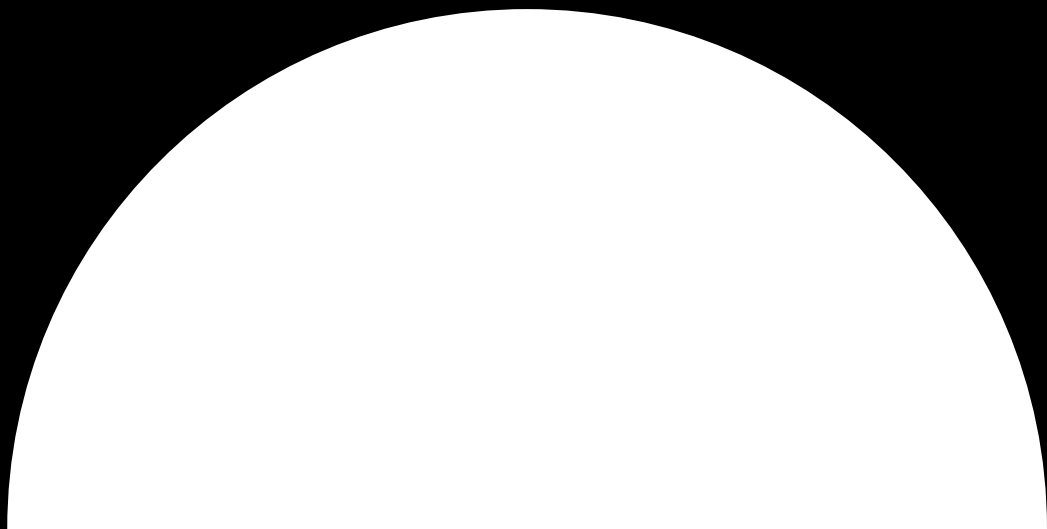
A resignificação vai ser a válvula de escape? Vai caber ao designer/artista essa missão. Pois ambos detêm as ferramentas fundamentais para realizar esses processos sociais que o mundo experimenta. O processo criativo e a subversão aos pilares significativos que a sociedade determina são/serão a base desse caminho que dita novas demandas.

Novas demandas: O que o mundo contemporâneo/complexo/interligado quer? Não estamos falando de objeto, algo concreto, mas sim de uma vontade mais subjetiva e que tenha a capacidade de se adaptar a esse mundo perecível e constantemente metamórfico.

O autor de Design para um mundo complexo fala que a telegrafia introduziu pela primeira vez a possibilidade de transmitir uma informação mais rapidamente do que transportar uma pessoa. Data daí, da década de 1830 para cá, o início do descompasso entre a velocidade da informação e das formas materiais, que é um dos aspectos mais marcantes do mundo contemporâneo.

Com isso, considerando que uma mensagem eletrônica pode percorrer milhares de quilômetros numa fração de segundo, a transmissão da informação e o percurso dos corpos e artefatos tiveram suas relações de tempo-espço radical e irremediavelmente cindidas pelas telecomunicações. A partir dessa separação, o imaterial passa a ter existência autônoma, independendo até certo ponto da materialidade que sempre lhe serviu de suporte. (CARDOSO, 2013 p. 74)

Esses fatores trazem a análise de um fato social extremamente interessante e que diz muito sobre a era da massiva informação que vivemos hoje, a qual, vislumbra uma projeção para os próximos anos de que ainda a viveremos, mas num cenário em que essa discrepância entre o material e o informacional vai se alargar desenfreadamente.

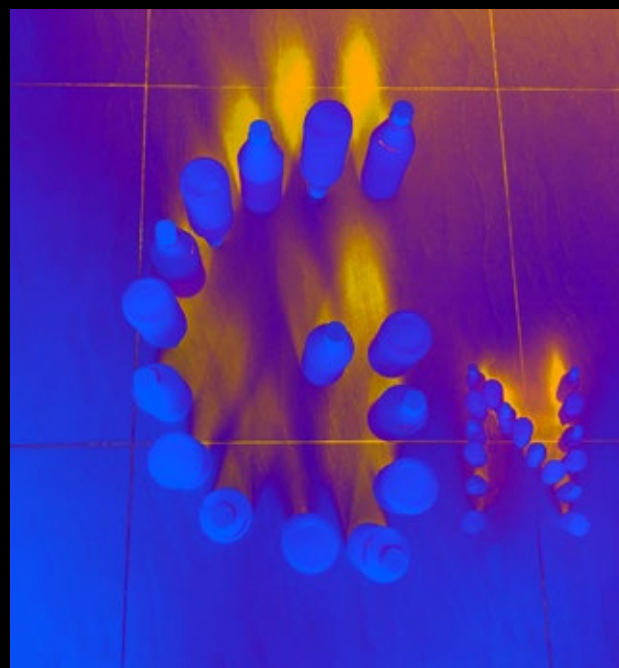
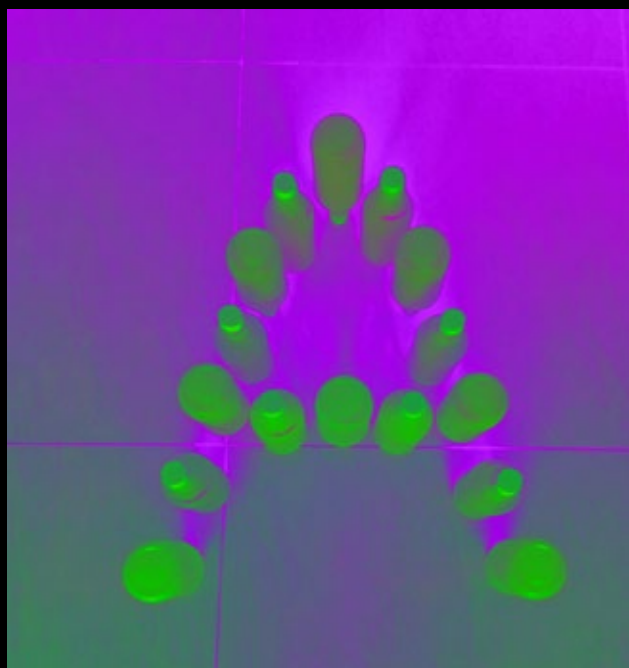


respostas!?

Uma das grandes dificuldades dessa pesquisa de monografia foi desenvolver algum tipo de projeto físico que conseguisse, pelo menos minimamente, acompanhar, em termos de visualidade, as reflexões que propus ao longo da dissertação. Isso porque, meu tema traz uma proposta de pensamento teórico-prática, ou seja, não é possível a dissociação entre essas duas vertentes, portanto, nada mais justo do que fazer uma conceituação projetual que usa como princípio o formato de perguntas e respostas, para que assim, torne-se mais claro os processos criativos, teóricos e visuais envolvidos no desenvolvimento da pesquisa.

Qual é o tema da minha pesquisa?

A proposta da minha pesquisa é, através de provocações por meio da comunicação visual de vídeos e considerações conceituais teóricas, trazer aproximações entre as disciplinas “arte” e “design”, a fim de que as pessoas possam pensar sobre a ressignificação e a revisão dos contratos sociais que inviabilizavam esse fenômeno.



arranjos tipográficos





frames vídeo

Por que usei o instagram?

Minha dúvida desde o início da pesquisa foi “qual seria meu projeto físico?” já que eu não queria produzir algo material, apenas pesquisar teoricamente meus questionamentos. Porém, depois de uma sugestão da minha orientadora, Irene Peixoto, achei que talvez fazer um instagram fosse uma boa opção para tentar materializar o projeto que já estava acontecendo a todo vapor na minha teoria dissertativa.

“Democrático, conectado, informativo, visual”. Essas são algumas palavras que descrevem esse espaço virtual, as quais também servem para descrever o mundo contemporâneo e complexo em que vivemos. Fato esse que caiu como uma luva, já que esse mundo é um dos elemento centrais que contribuíram para as transformações que o design vem experimentando e tende a se impor daqui pra frente.



@arte.design_sem

O processo de criação e de compartilhamento seguiu alguma estratégia? A princípio, fiz uma estimativa de cerca de dez vídeos ao longo do período de tempo que tinha disponível. Meu processo para desenvolvimento desse material foi bem livre mesmo, mas eu me obrigava a criar pelo menos uns dois vídeos por semana. Quando faltava inspiração, recorria à alguma outra vertente do meu projeto e tentava avançar nela.

Toda trajetória foi bastante orgânica, mesmo havendo um cronograma semanal para seguir. Geralmente minha inspiração florescia mais na parte da tarde, que era o momento mais silencioso, mais íntimo e mais bonito também, porque eram quase sempre ensolaradas e tranquilas.

Fiz primeiro uma espécie de banco criativo no whatsapp (criei um grupo só comigo) onde ia juntando um montante das coisas que produzia. Depois de uma quantidade razoável, criei a conta no instagram para abastecer gradualmente.

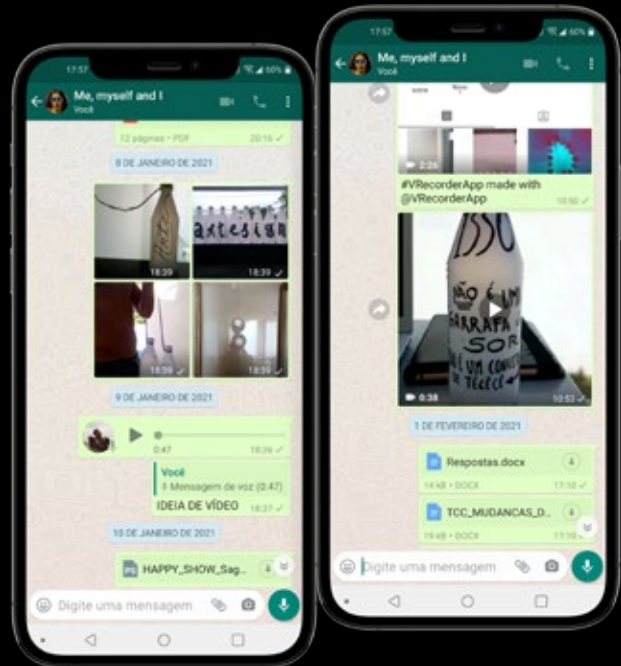
Vale ressaltar que o processo foi bem alternante, sempre revezando leituras e textos (para a monografia) com material criativo propriamente dito, e acho que essa escolha me beneficiou, pois muito embasamento teórico dos textos me abasteceu de conceitos que resultaram em algumas visualidades divertidas e ao mesmo tempo significativas para a proposta da pesquisa.

Agora sobre compartilhamento...não tracei nenhuma estratégia de rede social para ter mais engajamento ou qualquer outra coisa do tipo. Até porque, minha intenção com esse perfil no instagram nunca foi virar um influenciador digital, a verdade é que não tenho muita paciência para pensar e organizar post não, inclusive acredito que isso tira muito da essência e da verdade do conteúdo que é compartilhado. Entretanto, a partir da sugestão da minha orientadora, Irene Peixoto, estipulei algumas metas de cronograma de postagem (o mais livre possível). Decidimos que seria interessante disponibilizar pelo menos um vídeo por semana, porém notamos que mesmo assim o perfil ficaria pouco movimentado, então vimos que deveria entrar junto com as minhas criações, algum conteúdo de apoio para complementar o abastecimento da conta.

Dessa análise crítica saiu a ideia de fazer alguns posts relacionados a temas que estivessem atrelados à minha pesquisa teórica. Além disso, decidi fazer uma espécie de bastidores público, a fim de compartilhar rascunhos, momentos, processos e sentimentos da minha jornada criativa, pois achei que isso solucionaria um pouco da questão da verdade no meu perfil porque estabeleci como proposta tornar meu meio de comunicação e de suporte artístico o mais real, espontâneo e acessível possível. A forma que pensei de visualizar essa iniciativa foi através de stories, que após sua vida útil de 24h, ficariam salvos nos destaques do perfil, separado de acordo com as temáticas.



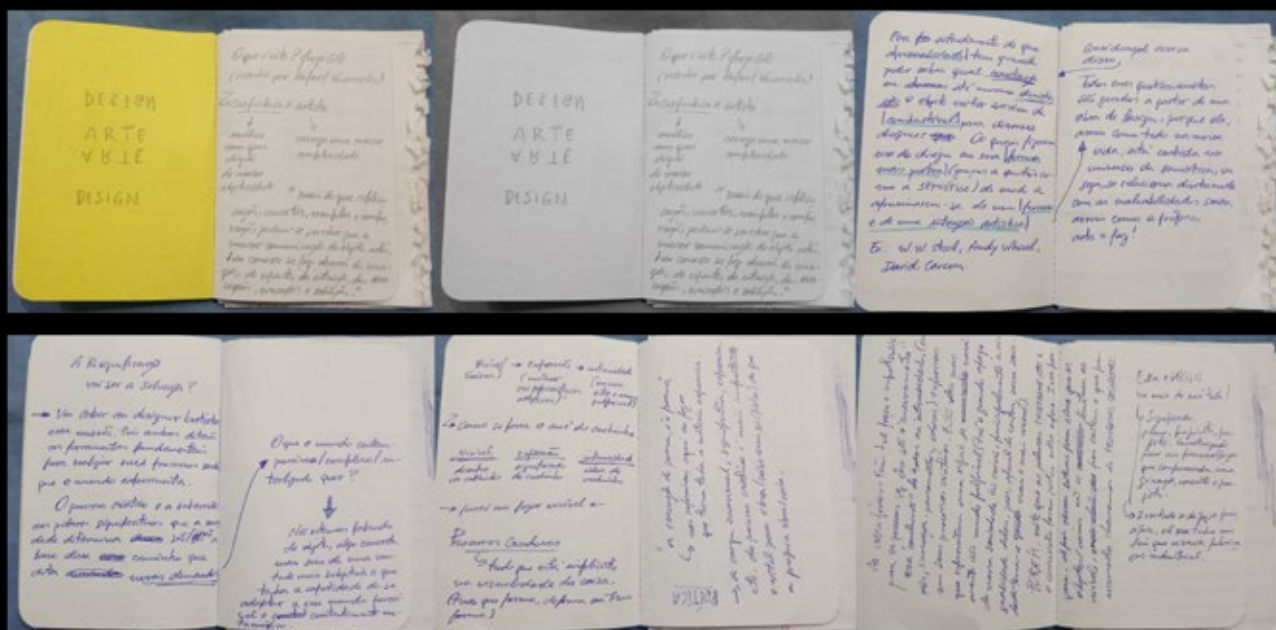
cronograma



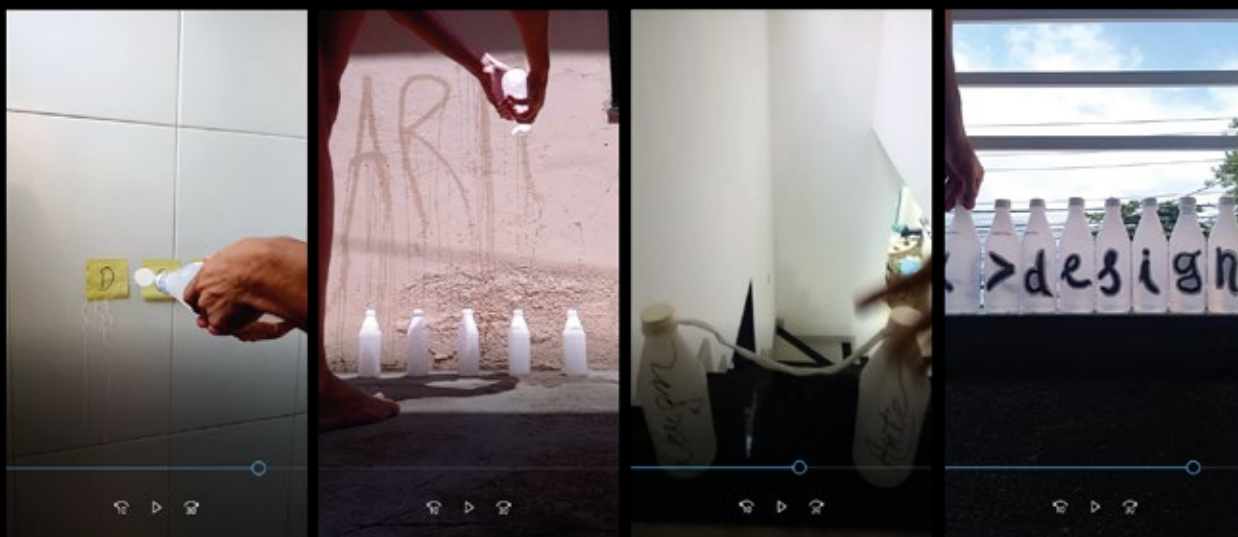
grupo whatsapp



bastidores do processo de criação nos destaques



anotações



vídeos disponíveis no @arte.design_sem

Projeto de conclusão do curso de design sem design?

Sim e não. Mais ou menos. Na verdade, estou em cima do muro. A proposta era fugir do caminho funcional que geralmente os projetos de conclusão de curso têm, ou seja, aquelas vertentes mais cartesianas (como fazer alguma produção de identidade visual, editorial, branding, ux, ilustração, etc) não seriam o objetivo do meu projeto. Minha intenção era inclusive questionar todo esse modo de fazer design que já está posto para nós, de forma a trazer provocações e considerações que causassem uma reflexão sobre seus limites. “Até aonde o design pode ir? E porque só até ai?”. Mas para que esse processo acontecesse e pudesse ser passado adiante, tive que me utilizar de algumas

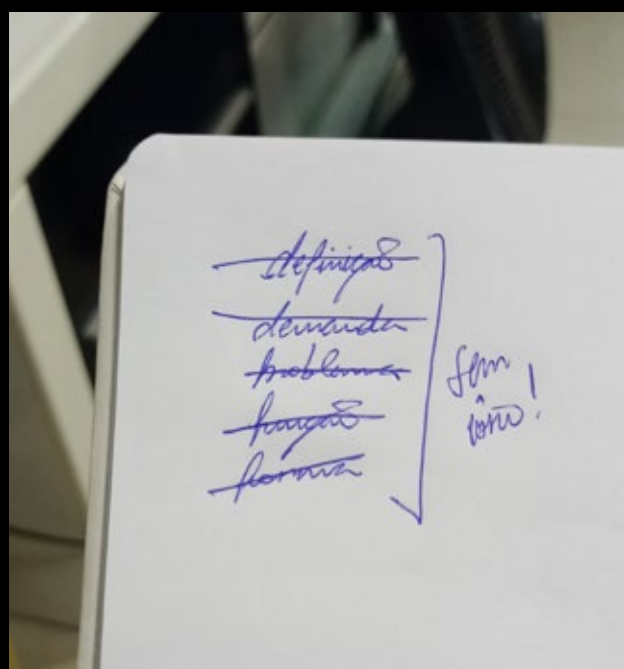
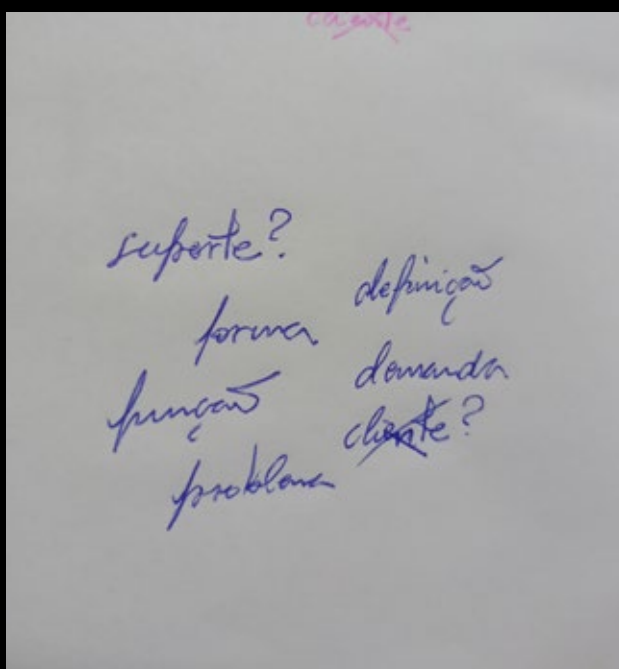
ferramentas que se enquadram perfeitamente nesse dito “design cartesiano”, já que foi necessário o desenvolvimento de vídeos, de um perfil no instagram, de uma apresentação bem estruturada e visualmente interessante, de um projeto editorial bem diagramado para minha pesquisa teórica, etc....em outras palavras, eu criei demandas para mim mesmo, virei um “retro-designer”. Com isso, chego na seguinte conclusão: trabalhei, ao longo de toda minha trajetória exatamente nas fronteiras entre arte e design.

Como cheguei no nome do perfil no instagram?

Essa é uma das minhas maiores dificuldades no design até hoje. Eu sabia que tinha que ser um nome simples e fácil, além de querer que ele fosse em português, então parti dessas premissas.

Depois, fui tentando listar/enumerar algumas palavras que fossem dogmas ou elementos centrais do design mais cartesiano, como por exemplo: forma, função (essas não poderiam faltar rs), problema, demanda, definição, etc.

O objetivo de listar esses nomes foi tentar encontrar alguma palavra antagônica a elas, ou, pelo menos, à maioria delas. Mas, obviamente, não encontrei, porque como eu havia dito, sou péssimo com “naming” (área do design que cria os nomes de marcas, empresas, etc), como consequência dessa frustração, fui riscando as palavras que já tinha elencado. Isso porque, o nome que eu queria, deveria ser sem elas, o oposto ou a ausência delas. Então escrevi, embaixo de um monte de palavra riscada, o nome “Sem”, e assim ficou.



~~definição~~
~~demanda~~
~~problema~~
~~função~~
~~forma~~
sem,

logo final

O que é esse perfil do instagram?

Lugar digital de experimentações com os limites da arte e do design. Ou seja, o instagram não é o meu projeto, trata-se apenas de um meio escolhido para veicular minhas provocações e meu processo de desenvolvimento da pesquisa como um todo, tanto teórico quanto prático.

Por que escolhi essa visualidade?

A primeira escolha foi a tipografia que seria utilizada no nome. Minha decisão foi tomada a partir de gosto estético mesmo, não vou mentir, mas quando precisei responder essas perguntas, me deparei com o fato dela (Spinwerad Bold) se enquadrar no estilo de fonte serifada transicional, ou seja, na linha do tempo ela se encontra entre as humanistas (desenvolvidas manualmente) e as modernas (desenvolvidas através de ferramentas mais mecânicas), o que confere uma conceituação bem interessante à visualidade: ela está na ponte entre o analógico (manual) e o mecânico, que corresponde justamente ao ponto em que se encontram meus processos de fazer o projeto.

A próxima decisão a ser tomada foi o esquema de cores. Também não vou mentir, escolhi pela neutralidade que o preto e o branco têm, com isso, o projeto em si poderia se destacar da Id. Visual (que não era meu objetivo). Porém, novamente, ao ter que responder essas perguntas, me deparei com uma proposta bem criativa de pós conceito. Além do P&B conferir a neutralidade, ele também garantiu (da maneira simplista que usei) uma maior pregnância e uma menor congestão visual devido ao excelente contraste entre os tons. Essa

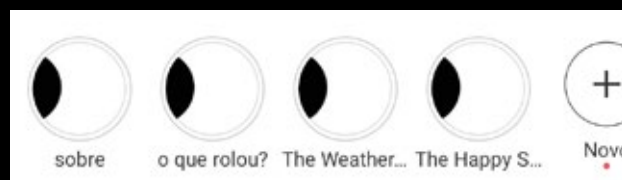
conclusão me encaminhou para outra epifania: a ideia do “com” e do “sem” serem os positivos e os negativos visuais. Quando falamos de manchas textuais e de composições imagéticas, devemos sempre considerar tanto os pretos (positivo), pois trata-se da informação óbvia (representa o “com”), quanto os brancos (negativo ou vazio), pois também trata-se de informação, mas é uma informação não óbvia, que demanda um olhar além (representa o “Sem” de ausência e do nome). O que é justamente a proposta do meu projeto, esse olhar além da informação óbvia, ver o que está por trás ou ao redor do “com”.



Spinwerad Bold typeface



características
fontes transicionais



destaques

Por que usei a garrafa de soro fisiológico?

A ressignificação das funções, das formas e dos usos de objetos criados por projetos de design é um dos principais caminhos para a solução da questão da

efemeridade de sua função e do descarte que tanto preocupam a contemporaneidade, e a garrafa de plástico é um desses objetos.

Sou alérgico, com sinusite crônica e, por isso, a hidratação das vias aéreas com soro fisiológico foi um acordo vitalício que fiz com meu otorrino. Com tantas garrafas vazias em casa, já havia determinado que alguma coisa eu faria com elas, e calhou de ser meu TCC.

Além disso, garrafa de soro é um objeto de função extremamente específica, o qual possui uma vida útil bem curta, portanto, foi a matéria prima ideal para viver esses processos de experimentação.

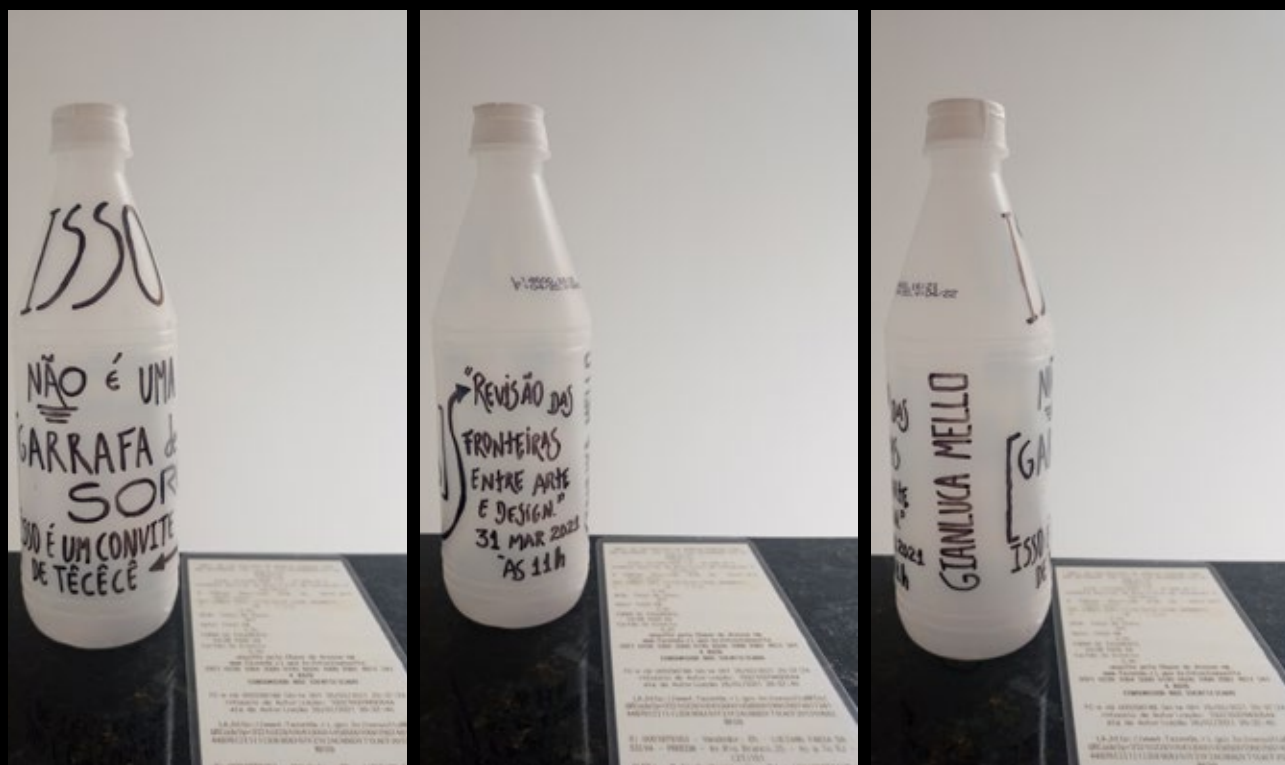


Agora soro é convite?

Essa foi uma ideia bastante interessante e bem-humorada que surgiu pra mim ao longo dos vários processos da minha monografia. Lembrei daquela famosíssima provocação semiótica de Magritte com o cachimbo e associei a alguns trabalhos de Sagmeister onde ele se utiliza dele próprio como suporte da informação. Daí surgiu o conceito de uma garrafa de soro ter sua função completamente deslocada para garantir a ela uma sobrevida significativa e emocional através do uso de práticas do design.

Ou seja, transformei o que antes era apenas uma casca que tinha por objetivo guardar alguma coisa (soro fisiológico) em um suporte físico de um convite para

minha própria apresentação de TCC, conferindo a ela uma carga extra função, como se fosse uma espécie de souvenir, para que os membros da banca possam ter um pedacinho físico de tudo aquilo que minha pesquisa veio defender.



Convite soro 360

A pandemia interferiu muito no desenvolvimento do projeto?

Talvez sim. E acho, inclusive, que interferiu positivamente. O fenômeno causador desse impulso criador foi o tão conhecido “ócio criativo”, que se fez muito presente ao longo dos tempos de isolamento, principalmente lá no início quando a quarentena realmente estava absoluta.

Essa famosa “falta do que fazer” aliada com a imensa quantidade de tempo em casa me conduziu a alternativas interessantes para transformar minha pesquisa teórica em experimentações visuais, o que conferiu ao meu projeto uma maior coesão estética, talvez.

Nesse tópico, o objetivo foi trazer alguns questionamentos acerca de pilares extremamente dogmáticos da história do Design mais clássico, com a finalidade de incitar reflexões sobre esse viés que em teoria seria considerado mais técnico e objetivo, mas que ao mesmo tempo, dispõe de um grande potencial subjetivo, garantido pelas transformações culturais e pela relatividade dos contextos históricos.



tradução: "isso não é um cachimbo"

a traição das imagens

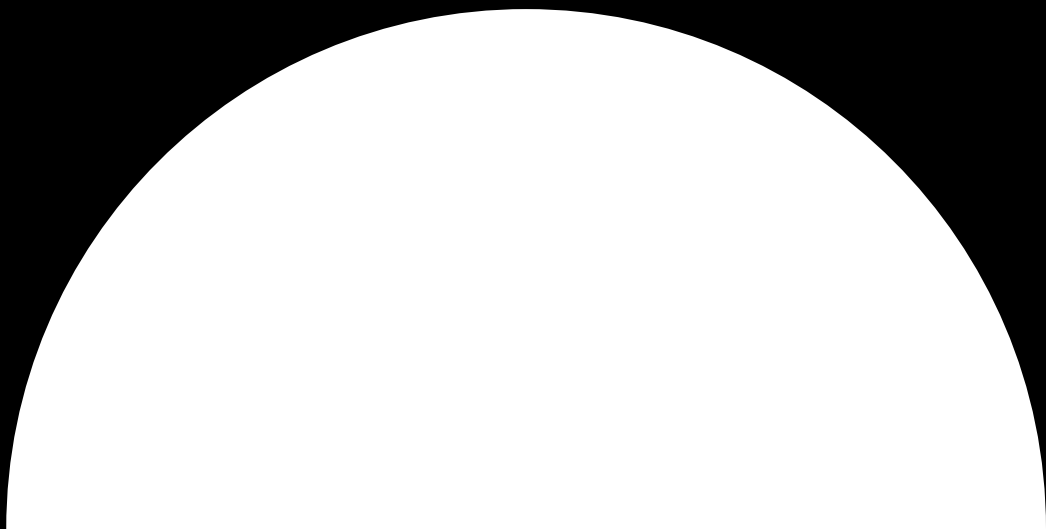
MAGRITTE

conclusão

Um pouco denso né? Mas o objetivo da construção desse texto era essa mesma, ser quase que uma metalinguagem da confusão e da incerteza do mundo complexo em que vivemos nos dias de hoje.

Não temos como precisar em projeções como as coisas estarão daqui a alguns anos, mas trabalhar as reflexões que essa dissertação propõe talvez seja um bom lugar para começar o processo de abraçar as dúvidas, as mudanças e os processos, afim de ressignificar isso tudo e gerar esse mesmo efeito questionador nas pessoas que estão ao nosso redor.

Talvez esse seja o papel principal do projeto físico (teórico-prático) que foi desenvolvido junto com a monografia: partilhar visualmente os processos de experimentação de um designer/artista que quer tentar externar suas impressões sobre as impalpáveis ideias do infinito do olhar.



apêndice

Esse conteúdo extra, traz as imagens e os textos (na íntegra) do material de referência usado na plataforma do Instagram como suporte conceitual. O formato escolhido foi o de posts associado a stories que foram salvos nos destaques. Eles garantiram aos visitantes do perfil uma maior contextualização, no âmbito de desenvolvimento de projeto, das confluências entre arte e design através de exemplos reais de artistas/designers bastante conhecidos no universo das duas disciplinas.

THE HAPPY SHOW I STEFAN SAGMEISTER



Humor;
Contratos sociais;
Deslocamento;

Talvez essas sejam as palavras chave que caibam para analisar o que @stefansagmeister fez em grande parte de suas obras nessa tão conhecida exibição chamada “The Happy Show” (O Show da Felicidade).

Para muitos, questões artísticas e de design são vistas como coisas complexas, de difícil entendimento e feita somente para uma elite dotada de conhecimento específico. Porém, através do humor, Stefan torna acessível para qualquer público as obras que trazem experimentações e confluências entre arte e design.

Uma das estratégias que ele se utiliza é o deslocamento funcional do objeto em questão. Ou seja, ele ressignifica e muda a função original de determinada coisa. Geralmente, essa tal função original se apoia em contratos sociais construídos pela sociedade ao longo dos anos.

Por exemplo, o elevador com os bonequinhos transando quando as portas se fecham. Isso representa, de maneira humorística, o potencial sexual que o elevador possui ao ter suas portas fechadas. Em outras palavras, o que antes era um objeto extremamente neutro e com a estrita função de fechar, agora dispõe de uma poética artística que brinca com os contratos sociais que o envolvem.

Já a instalação da sinalização de “saída” (“exit” em inglês) que diz “Toda saída também é uma entrada”, tem também seu deslocamento funcional como grande jogada de humor. Isso porque sua função original se limitava apenas a sinalizar/informar aonde está a saída, mas com a simples adição de complementos textuais, ela ganhou sobrevida garantida pela poética e ressignificação à ela conferida.

LINK: <https://www.instagram.com/p/CKKIJBHj16/>

THE WEATHER PROJECT I OLAFUR ELIASSON





Experimentação pessoal;
Observação social;
Demanda emocional;
Transgressão de contratos sociais;

“Será que chove?” Hahaha geralmente é o tipo de frase que se espera quando ingleses puxam assunto. Trata-se de uma característica cultural e social que estimula a “quebra do gelo” entre duas pessoas.

Esse foi o ponto de partida conceitual do enorme projeto cenográfico/artístico de @studioolafureliasson , chamado “The Weather Project” (ou “O Projeto Clima”). Nele, Olafur se utilizou de uma pesquisa técnica e sociológica para analisar as questões por trás da interação humana (principalmente dos ingleses, que foram os espectadores base para desenvolvimento do projeto) com o mundo natural.

A partir disso, ele desenvolveu uma experiência de imersão através de uma instalação num edifício de Londres que simulava um cenário ensolarado, no qual os espectadores/usuários poderiam também repensar e evocar esse apego emocional e espiritual à natureza.

LINK: <https://www.instagram.com/p/CK7B-pEHCSu/>



Contracultura;

Apropriação de elementos visuais da cultura de massa;

Transgressão vanguardista;

Não é só de referência estrangeira que se vive esse Instagram haha.

O design dos anos 60 sofreu uma grande contribuição do brasileiro Rogério Duarte, nome conhecidíssimo nesse período em que o design moderno vivia seu auge, mas sua fama se deve justamente ao fato dele não seguir esse caminho mais cartesiano devido à sua característica de transgressão ao status quo através de suas inclinações vanguardistas.

O cenário político/social da época era de ditadura militar, o qual resultou no florescimento de um movimento de contracultura, bastante alimentado pelas produções de Rogério, principalmente ao que se refere a contribuições visuais para obras de grandes nomes artísticos daquele momento, como Caetano, Gilberto Gil, João Gilberto, Tom Zé, entre outros.

Sua atuação se estendeu bastante também à vertente cinematográfica, a qual dispunha, assim como a música de uma grande importância social de resistência à conjuntura política de opressão da época.

A produção visual de Rogério se alimentava da cultura pop/de massa brasileira (festas populares, tipografias vernaculares), de vanguardas modernistas européias como o surrealismo e o art-nouveau, e de elementos experimentais de efeitos visuais da psicodelia. Todo esse insumo dava origem a obras bastante coloridas, informais, figurativas, congestionadas e, óbvio, extremamente associadas à cultura pop.

LINK: <https://www.instagram.com/p/CL4TkRuH1ak/>

ENDEREÇO ELETRÔNICO DAS IMAGENS

The Happy Show: (MARÇO 2021)

<https://fortheloveofnike.com/2013/08/01/the-happy-show/>

<https://www.frameweb.com/article/stefan-sagmeister-the-happy-show>

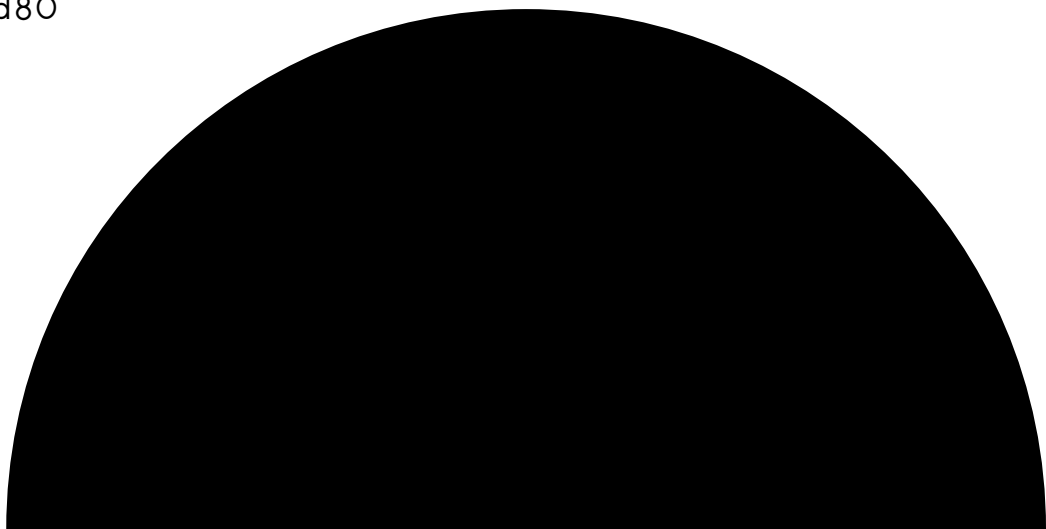
The Weather Project: (MARÇO 2021)

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/oct/02/how-we-made-olafur-eliasson-the-weather-project>

<https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-the-weather-project/>

Tropicália: (MARÇO 2021)

<https://medium.com/@mareacarol/por-entre-fotos-e-nomes-os-olhos-cheios-de-cores-a-manh%C3%A3-tropical-se-inicia-rog%C3%A9rio-duarte-e-71dcc46a1d80>



referências

AGAMBEN, Giorgio. **O fogo e o relato: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros**. 1 ed. São Paulo: Ed. Boitempo, 2018.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. Nova versão. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

COLI, Jorge. **O que é arte?**. 15. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. Resenha de: VASCONCELOS, Rafael. Resenha do livro: O que é arte? (Jorge Coli). Disponível em: <<http://abcdorafa.blogspot.com/2010/11/resenha-do-livro-o-que-e-arte-jorge.html>>.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 1 ed. eletrônica, São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARSON, David. **Dubai Lynx**. 2015. Poster tipográfico.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009. – (Conexões;14).

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico - Um história concisa**. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MAGRITTE, René. **La trahison des images**. 1929. Pintura, óleo sobre tela, 63,5 x 93,98 cm.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. 2 ed. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2007.

PEIXOTO, Irene. **Sentido Poético e Forma Estética - Articulações contemporâneas entre arte e design**. In the event 18o International Meeting of Art and Technology, 2019, pp.936-944.

STARCK, Philippe. **W. W. Stool**. 1990. Objeto, alumínio fundido em areia, 97,8 cm x 54 cm x 57,5 cm, altura do assento 96,2 cm.

VALERY, Paul. **Variedades**. 1 ed. São Paulo: Iluminuras, 1991.

WARHOL, Andy. **Brillo Box (Soap Pads)**. 1964. Objeto, tinta de polímero sintético e silkscreen sobre madeira, 43,3 cm x 43,2 cm x 36,5 cm.

WARHOL, Andy. **Campbell's Soup Cans**. 1962. Pintura, tinta de polímero sintético sobre tela, 50,8 cm x 40,6 cm.

obrigado!