

O LIVRO sem-Termo

correlações e aproximações entre design e arte

O livro sem-termo:
correlações e aproximações
entre design e arte

Trabalho de Conclusão do Curso, apresentado
para obtenção do grau de bacharel no Curso de
Comunicação Visual Design da Escola de Belas
Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof.^a Julie A. Pires.

Eric Bernardo de Paulo

Rio de Janeiro, 2023

CIP - Catalogação na Publicação

P3311 Paulo, Eric Bernardo de
O livro sem-termo: correlações e aproximações
entre design e arte / Eric Bernardo de Paulo. --
Rio de Janeiro, 2023.
61 f.

Orientadora: Julie A. Pires.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. artes visuais. 2. comunicação visual. 3.
design gráfico. 4. fronteira. 5. livro de artista.
I. Pires, Julie A., orient. II. Título.

O livro sem-termo:
correlações e aproximações
entre design e arte


Eric Bernardo de Paulo


Rio de Janeiro, 14 de julho de 2023

Trabalho de Conclusão do Curso, aprovado
pela Banca Examinadora para obtenção do
grau de bacharel no Curso de Comunicação
Visual Design da Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIE DE ARAUJO PIRES
Data: 30/10/2023 18:09:42-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof.^a Julie A. Pires (orientadora)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro


Prof.^a Irene de Mendonça Peixoto
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro


Prof.^a Gabriela Irigoyen
Discente do programa de pós-graduação em Design EBA/UFRJ

AGRADECIMENTOS

Este trabalho seria impossível de ser produzido sem as tantas pessoas que fazem parte da minha vida e direta ou indiretamente contribuíram para sua realização. Mas em primeiro lugar, agradeço às três grandes professoras que tanto admiro e que diretamente fizeram parte dessa construção: Julie, Irene e Gabriela.

Muito obrigado, Julie, por todo o suporte que ofereceu quando precisei, toda a paciência que demandei, toda a disposição para ajudar, todas as palavras de tranquilidade que acalmaram meu coração em momentos de ansiedade e todos os excelentes encontros de orientação com suas riquíssimas contribuições, sem as quais este resultado não existiria.

Muito obrigado, Irene e Gabi por toparem participar desta banca avaliadora e por tudo que acrescentaram a este trabalho com seus valiosos comentários e auxílios desde a pré-banca.

Mas para além das contribuições diretas no âmbito deste trabalho, essas três gigantes cumpriram papel importantíssimo em minha trajetória até aqui e, por isso, faz todo o sentido do mundo que estejam vocês fazendo parte desse momento.

Com sua didática irretocável, Julie me proporcionou talvez as aulas em que mais me encantei com as numerosas coisas que aprendi. Em suas disciplinas apaixonantes tive contatos fundamentais com a teoria, com a produção acadêmica, com a prática do design e também da arte. Tê-la como professora foi uma grande honra e por esses motivos a busquei como orientadora.

Desde a primeira aula que tive com Irene, nos começos da graduação, minha admiração por esta grande referência de professora, designer e artista não parou de crescer. Talvez mesmo sem ter total consciência disso na época, foi a partir dela que mi-

nas visões sobre o design começaram a se expandir em direção à arte. Mais a frente, em uma de suas incríveis disciplinas pude mergulhar de cabeça nessas fronteiras. Foi uma experiência importantíssima, na qual criei meu primeiro livro de artista, e que me deu certeza de que eu queria adentrar mais e mais no universo que há nas interseções entre design e arte. Foi também na ocasião desta disciplina que Irene viria a me apresentar o trabalho de Gabriela.

Em meu primeiro contato com os livros de Gabi já era impossível não se maravilhar com tamanha sensibilidade e inventividade. Depois de tomar gosto pela linguagem do livro de artista, corri pra tê-la como professora também na primeira oportunidade. Com Gabriela entrei de vez no universo dos livros poéticos pra não sair mais. Aprendi como encadernar das formas mais surpreendentes e tomei contato com as poéticas mais instigantes que o livro pode permitir. Visitei pela primeira vez uma exposição só de livros, e também fiz o meu primeiro para ser exposto. Sigo aprendendo sem parar com essa extraordinária artista e inspiração.

Não posso deixar de fazer um agradecimento especial também à professora Fernanda, de quem fui monitor voluntário e que, anos atrás, me deu a oportunidade de participar de seu projeto de pesquisa que contribuiu radicalmente para minha formação e visão de mundo. A partir daí, não tive os mesmos olhos. Considero essa experiência com ela uma grande virada de chave nos meus entendimentos a respeito da cultura e, especificamente das possibilidades de existência do design. Também foi com Fernanda que tive meu primeiro grande aprofundamento no âmbito da pesquisa acadêmica, despertando ainda mais meu interesse pela área.

Agradeço ainda a todos os demais professores e professoras desta tão querida escola que me ensinaram demais, cada um à sua maneira.

Preciso também agradecer à minha família, é claro. Em especial a meus pais, Cláudia e João, que, além de todo o amor e cuidado que sempre me oferecem, em tudo me dão suporte, inclusive na realização deste trabalho. Pelos mesmos motivos agradeço à minha tia Conceição que sempre demonstra ser uma das minhas grandes parceiras nessa vida. Faço ainda menção a outras importantes figuras da minha família que direta ou indiretamente fizeram parte da minha trajetória universitária e de vida: um grande obrigado à minha irmã Melissa, às minhas tias Naza e Cacaca, ao meu tio Tiô e à minha amada madrinha Flávia.

Agradeço aos meus amigos, peças essenciais para minha vida seguir com felicidade, leveza e constantes aprendizados. Todos contribuíram de uma forma ou de outra para que eu chegasse ao presente momento e muitos de vocês são para mim grandes referências de força, resiliência e sabedoria. Me ensinam tanto, ao mesmo tempo que me proporcionam momentos mágicos de alegria e sintonia perfeita.

Então, um obrigadíssimo às minhas meninas Victória, Mayara, Lara e Amanda. À Larissa e à Flávia. Aos meus amigos-irmãos Gabriel, João Pedro, Daniel e Victor. À Daniela, ao Kassio e à Jéssica. Ao Luiz, à Kemily e à Duda. E aos presentes que esta amada universidade me deu: Julia, Renata, Raquel, Beth, Leo, Cris, Karine e Glória. Admiro profundamente todos vocês. Obrigado por todos os apoios, risadas, parcerias, carinhos, trocas, saídas, jogatinas e tanto mais.

Por fim, um obrigado especial também para a querida Isa, que tanto me conhece e me dá suporte em todas as instâncias e esferas dessa vida.

resumo

Pensar o design como articulador de uma função utilitária com uma expressão artística gera muito interesse em investigar a íntima relação entre design e arte. Neste trabalho, partindo de análises estruturadas em três pontos (propósitos, métodos e técnicas) é pretendido identificar correspondências entre ambos os fazeres, a fim de evidenciar suas profundas semelhanças e, assim, destacar as potencialidades poéticas do design. Para enriquecer essa exploração das fronteiras entre os campos, será desenvolvido um livro de artista. A linguagem foi escolhida aqui por ser terreno fértil para suscitar discussões acerca dessa produção fronteira, uma vez que o livro, objeto tão caro ao campo do design, será usado como meio de experimentação irrestrita. Para a criação do livro, pretende-se fazer uso de recursos comuns aos dois campos, mas também explorar técnicas, materiais e métodos estranhos ao design dominante (mas tão comuns na arte), de forma a ampliar a visão sobre as formas de se fazer design. Busca-se, também, expandir noções limitantes de “livro”, utilizando modos de confecção para além do tradicional códex. A partir dessas experimentações práticas em conjunto com levantamentos bibliográficos, objetiva-se elaborar reflexões teóricas acerca da temática, apresentando possíveis e ricos caminhos para um fazer do design localizado nas interseções com a arte.

Palavras-chave:

artes visuais, comunicação visual, design gráfico, fronteira, livro de artista.

abstract

Thinking of design as an articulator of utilitarian function and artistic expression generates great interest in investigating the intimate relationship between design and art. In this work, starting from structured analyses in three points (purposes, methods, and techniques), it is intended to identify correspondences between both practices in order to highlight their deep similarities and, thus, highlight the poetic potential of design. To enrich this exploration of the boundaries between fields, an artist's book will be developed. The language has been chosen here as fertile ground to raise discussions about this border production, since the book, an object so dear to the field of design, will be used as a means of unrestricted experimentation. To create the book, it is intended to use resources common to both fields, but also to explore techniques, materials, and methods strange to dominant design (but so common in art), in order to expand the vision of how to make design. It is also sought to expand limiting notions of "book", using manufacturing methods beyond the traditional codex. From these practical experiments, together with bibliographic surveys, the objective is to develop theoretical reflections on the theme, presenting possible and rich paths for a design practice located at the intersections with art.

Keywords:

visual arts, visual communication, graphic design, border, artist's book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Pontilhismo de Seurat (pintura inteira e detalhes)	21
Figura 2	Arquitetura de Alberti para as partes superiores da fachada da igreja Santa Maria Novella	22
Figura 3	O palimpsesto pós-moderno: detalhe de anúncio dos cigarros FREE (1995)	28
Figura 4	Aniki Bóbó	34
Figura 5	Memórias do Boi Serapião	34
Figura 6	The Lightning Field	35
Figura 7	Fonte	39
Figura 8	Páginas do Livro de Kells	43
Figura 9	Poemóbiles	45
Figura 10	Livro da Criação	45
Figura 11	Primeiras experimentações preliminares	48
Figura 12	Suporte definido	49
Figura 13	Primeiros fotolitos criados	49
Figura 14	Tentativas mal sucedidas do processo serigráfico	50
Figura 15	Material dos fotolitos aplicado diretamente no suporte	50

Figura 16	Tela e impressão serigráficas bem sucedidas	50
Figura 17	Colagens com fragmentos de páginas de dicionários	50
Figura 18	Páginas de dicionário com sua transparência acentuada após aplicação de óleo vegetal	51
Figura 19	Sobreposição de camadas de impressão serigráfica	51
Figura 20	Composições tipográficas utilizando letras adesivas, transferíveis e estêncil	51
Figura 21	Carimbos produzidos e suas impressões	51
Figura 22	Clichês de barbante e respectivas impressões	52
Figura 23	Texturas criadas a partir da tinta espalhada com espátula	52
Figura 24	Texturas criadas a partir da tinta soprada	52
Figura 25	Texturas visuais obtidas a partir da transferência de tinta depositada sobre plástico-bolha	52
Figura 26	Texturas criadas com o uso das mãos entintadas	52
Figura 27	Imagem digital transferida para o suporte	53

Figura 28	Processo de furação do suporte	53
Figura 29	Estrutura elaborada para a conexão entre as folhas do livro	53
Figura 30	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (1)	54
Figura 31	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (2)	54
Figura 32	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (3)	54
Figura 33	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (4)	55
Figura 34	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (5)	55
Figura 35	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (6)	55
Figura 36	Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (7) construída majoritariamente a partir de testes "mal sucedidos" num primeiro momento	56
Figura 37	Exemplo de montagem possível no livro sem-termo (1) – frente e verso	56
Figura 38	Exemplo de montagem possível no livro sem-termo (2)	56

SUMÁRIO

12	Introdução
14	Reflexões sobre a arte
15	Propósitos
21	Métodos
23	Técnicas
26	Reflexões sobre o design
27	Propósitos
29	Métodos
31	Técnicas
33	Transitando pelas fronteiras
34	O limiar entre arte e design
42	O livro e o artista
46	O livro sem-termo
47	Propósitos
48	Métodos
49	Técnicas
57	Considerações finais
58	Referências
60	Bibliografia complementar
61	Apêndice

INTRODUÇÃO

Este trabalho surge de uma trajetória em um curso de design que faz parte de uma escola de arte. Durante a graduação, aprendemos as normas e convenções do design, como seguir suas regras e, em menor medida, quando quebrá-las. Nesse processo, ininterruptamente respiramos a arte que essa escola abriga, ainda que sem um lar físico definitivo. Alunos e professores da Escola de Belas Artes (EBA) têm profunda conexão com o artístico, mesmo que estejam matriculados no design. Aprendemos o design com vontade de fazer arte.

A partir das vivências na universidade, começo um lento porém contínuo movimento de explorar meu lado artístico em minhas criações. Algumas disciplinas da graduação — como “Projeto Design na Fronteira com as Artes Visuais” ministrada pela professora Irene Peixoto e “Tópico Especial Escrita com Imagem” pela professora Julie Pires — me serviram como oportunidades de me conectar com o fazer artístico. Gostei de experimentar suas infinitas e livres possibilidades criadoras e produzir poéticas que se desdobraram de minha subjetividade.

Valorizo imensamente a arte por sua inestimável importância cultural e simbólica para a vida humana. Portanto, sempre tive interesse em estudá-la e, às vezes, até mesmo senti que eu estava na área errada, pensando que, seguindo uma carreira como designer, seria inevitável meu distanciamento dessa coisa que tanto me enchia os olhos.

Por muito tempo acreditei que arte e design eram áreas rigorosamente separadas, que o artista e o designer produziam coisas de naturezas muito distintas para fins completamente diferentes. Com o tempo, a partir de minhas experiências na EBA e pelas leituras que realizei, aos poucos fui me dando

conta do engano que estava cometendo. Percebi a estreita proximidade de ambas as atividades e compreendi que elas podem andar lado a lado. Guiado por minha profunda vontade de não me afastar da arte, profissionalmente tenho buscado e conseguido exercer uma prática de design em diálogo com a arte, trabalhando em projetos culturais e exposições, por exemplo. Trago esta vontade também para este trabalho de conclusão.

Certa vez, quando estudava filosofia da arte em uma disciplina de outro curso da EBA, li o que Jorge Coli (1995) escreveu sobre a gratuidade da arte e seu papel supérfluo quando associada a um objeto útil. Nesse momento meus olhos foram abertos para a ideia de que o design pode carregar dentro de si a arte. Indaguei: “se, via de regra, o design é a atividade que dá forma aos artefatos do cotidiano do mundo moderno e a arte está nele, então ela está em tudo ao meu redor?”. Essa visão me despertou grande curiosidade e desejo de investigar de perto as semelhanças entre os dois fazeres, assim como me questionar a respeito de quais são suas diferenças. Assim, neste trabalho, pretendo tornar explícitas algumas semelhanças entre design e arte. Se a área do design está em constante transformação (CARDOSO, 2016), quero trazer minha contribuição para esse processo: propor um olhar sobre o design que o enxergue próximo do fazer da arte.

Uma das premissas consideradas neste trabalho é a existência da diferença fundamental que separa o design da arte, e vice-versa: a dimensão social que permeia ambas as produções. São consolidados os dois campos de produção de bens simbólicos, com seus distintos contextos de reprodução, legitimação e consumo (CARDOSO, 2010).

Assim, com enfoque de investigação nas manifestações contemporâneas do design de comunicação visual e das artes visuais, serão analisados outros três aspectos de ocorrência de suas profundas semelhanças e sutis diferenças: suas técnicas, seus métodos e seus propósitos.

Percebo que hoje, no geral, a prática projetual do design é limitada a um restrito ferramental de técnicas, muitas vezes, apoiado em programas de computador. Se hoje a arte é ilimitada em possibilidades de criação, por que o design também não pode ser? Acredito que produtos do design podem e devem ser enriquecidos com as mais diversas técnicas de criação visual: digitais ou analógicas, industriais ou artesanais. Um dos objetivos deste trabalho é contribuir para a expansão da visão acerca do repertório de técnicas para o fazer do design.

Em relação aos métodos de criação em design, muito se fala sobre a necessidade de um contexto de rigidez metodológica para obtenção de bons resultados. Busco desconstruir a noção limitadora de que um eficiente projeto de design só pode se dar dentro dos eixos de uma metodologia projetual bem definida, objetiva e racional. Pretende-se desmistificar e humanizar o processo criativo do designer, aproximando-o dos modos de pensar e fazer do artista. Embora seja um grande mito que a produção de obras de arte se dê por pura espontaneidade do artista, sem nenhuma base de planejamento projetual, no campo de produção da arte, a liberdade e a intuição são métodos de criação. É comum que, no lugar de se prever todas as etapas do processo de elaboração de um produto final, esse processo ocorra organicamente, muitas vezes, antes mesmo da concepção do que esse produto será, a qual pode se construir inclusive a

partir do próprio ato de fazer.

E os propósitos de quem produz? Podemos pensar que criadores de arte e de design possuem motivações completamente diferentes. Que um artista busca com sua obra, em toda sua liberdade, expressar sua subjetividade de modo a provocar em seu público alguma sensação, emoção, fruição, reflexão, inquietação, etc. E que o designer meramente produz para atender racional e objetivamente um briefing comercial no intuito de solucionar um problema. Mas é fato que é impossível para o designer não imprimir em seu trabalho traços de sua subjetividade. Ou mesmo não é verdade que suas criações não possam ambicionar e conseguir despertar nos “usuários” reflexões e afetos, como a arte é conhecida por fazer com seus espectadores.

Para materializar toda essa investigação, em paralelo à busca por algumas respostas por meio de reflexões teóricas (e em contribuição para isso), desenvolvo também um livro de artista. Escolho utilizar o livro, suporte típico do design, como espaço para experimentação de técnicas e métodos de criação diversos, livres de quaisquer regras ditas e não ditas. Com este resultado prático, meu propósito é gerar inquietação e reflexão acerca dos temas desenvolvidos, mas também de um quarto componente das atividades aqui abordadas: o artefato, o produto final. Valendo-se de técnicas e métodos do design em encontro com a arte, o objetivo é simples: exemplificar possibilidades híbridas de criação ao elaborar uma peça ambígua, que se confunda entre design e arte, que possa ser ambos.

REFLEXÕES SOBRE a arte

Neste capítulo vamos adentrar o mundo da arte e tentar compreender algumas das características que compõem esse fazer tão essencial para a cultura. Nos debruçaremos sobre alguns dos propósitos que um artista pode ter com a criação de sua obra e que funções esta pode cumprir, sejam funções advindas do desejo e da intenção de seu criador ou não. Tam-

bém investigaremos um pouco os modos de criação dos artistas, discutindo a presença da intuição e da racionalidade nesses processos. Por fim, a partir de uma compreensão particular da arte contemporânea, abordaremos as possibilidades técnicas das quais os autores de obras de arte dispõem para construí-las.

PROPÓSITOS

Antes de começarmos, faz-se importante uma diferenciação mais clara entre o que chamaremos de “propósitos” e de “funções”. Com “função”, nos referimos ao papel que um determinado artefato pode desempenhar, seja este um papel utilitário, social, econômico, religioso, simbólico, político, etc., como discutiremos a seguir em relação a obras de arte. Há ainda o que chamamos de “funções artísticas”, funções próprias das obras de arte, que elas conhecidamente podem desempenhar e as quais são reconhecidas pela história da arte.

Quando falamos de propósitos, tratamos das intenções do criador ao desenvolver um artefato. Essas intenções podem estar ligadas ao desejo do artista, por exemplo, de conferir a sua criação determinadas funções, de qualquer tipo que sejam. Apesar disso, são muitas as funções que uma obra acaba por assumir que escapam às intenções originais de seu criador, seja pela multiplicidade de sentidos que uma obra pode adquirir através das imprevisíveis interpretações que surgem de sua apreciação, seja pelos interesses de outros agentes que conferem à obra novas e distintas finalidades.

Os propósitos de um criador com um trabalho também podem simplesmente ser pautados e motivados por necessidades mais objetivas de origem externa a seus desejos. Por exemplo, no atual modelo de sociedade em que vivemos, é comum que um processo criativo tenha como causa uma necessidade de caráter socioeconômico. Para alcançar este objetivo mais amplo, um criador muitas vezes submete seus processos a orientações mais específicas, como um briefing comercial ou a busca pela solução de um

problema. O designer, por exemplo, cria por profissão, a qual geralmente se dá em meio a demandas de mercado que orientam os objetivos de seus trabalhos. A razão primeira para a existência de um produto de design normalmente é externa à subjetividade de seu criador: vem das necessidades de uma realidade material. Trata-se de fatores externos ao sujeito criador que tornam necessária determinada criação e que condicionam o processo criativo que a produz.

A respeito da arte, uma obra, como tudo que se insere nesse sistema, também está sujeita a se transformar em mercadoria, não à toa existe em nossa sociedade um milionário mercado de arte. Em um plano mais reduzido, observamos, por exemplo, a arte servir de sustento para muitos artistas independentes, cujas obras podem vir a cumprir funções decorativas, por diversas vezes. Jorge Coli (1995) nos conta que, até o século XVIII, essa mesma lógica comercial dominava a produção de obras de arte, as quais eram em grande parte produzidas por encomenda.

Abordando os efeitos do capitalismo sobre a arte, Janet Wolff (1982) relativiza a ideia renascentista de que o trabalho artístico é de caráter supra-humano. Nos conta que, antes do século XIV, ele era visto como um trabalho como qualquer outro, comum e muitas vezes construídos na coletividade, sem a ideia do “artista como gênio”, a qual inclusive acarretou na separação entre artes “maiores” e “menores” (aqui incluída a ideia de “artes decorativas” que se aproxima muito do que faz o design).

A autora tenta explicar o porquê de essa idealização da arte persistir até hoje. Ela diz que a divisão do trabalho capitalista, num primeiro momento, alienou os trabalhos não artísticos e ofuscou suas potencialidades criadoras. Assim, por um tempo, os

artistas ainda pareciam livres, uma vez que demoraram mais para se integrarem às relações capitalistas. Além disso, quando é afetada pelo novo modo de produção, a criação artística perde suas antigas relações entre o criador e o consumidor que faz encomendas. Desse modo, o artista aparenta adquirir a condição de sujeito ainda mais livre das relações econômicas.

Wolff ainda conta que, num longo prazo, o trabalho artístico por fim é totalmente incorporado pelas leis gerais do capitalismo, tornando-se alienado, não-livre e adquirindo estatuto de mercadoria. Nesse momento,

Muitos artistas trabalharão como assalariados (na indústria, na publicidade, nos meios de divulgação de massa) e os outros terão de recorrer ao mercado de arte para vender seus trabalhos. Estes últimos estarão “mais livres” do que os primeiros para realizar suas inclinações criativas próprias (WOLFF, 1982, p. 31)

Apesar disso, a autora enfatiza que mesmo esses artistas “mais livres” que ganham a vida através do mercado da arte, ainda tem seus processos de criação profundamente atravessados por condicionantes de mercado. Da mesma maneira, continua Wolff, é o trabalho artístico anterior ao capitalismo, que igualmente não deve ser idealizado, uma vez que não era livre de determinações externas, como público e compradores.

Mas, para além dos fatores econômicos, quando pensamos em um propósito objetivo que justifique a existência de uma obra de arte, é difícil elencar tais

motivações. Quando aborda o tema da utilidade da arte, Coli argumenta que sua existência é gratuita, ou seja, não há razão objetiva de ser. Afirma que ela detém a constante do supérfluo, uma vez que não nos é imediatamente necessária, não possui utilidade prática.

Muitos artefatos que hoje detém o estatuto de arte, um dia já foram objetos cotidianos, com funções utilitárias. É o caso dos *ready-mades* de Marcel Duchamp, ou de objetos de função religiosa que passam a ser entendidos como artísticos, e, ainda, de objetos do artesanato indígena que vão para o museu como arte, por exemplo. Esse processo de concessão do estatuto de arte a objetos cotidianos marca o apagamento de suas funções primitivas (COLI, 1995).

Boris Groys (2017) chama esse fenômeno de “desfuncionalização estética” quando aborda uma das funções sociais do estatuto de arte: a estetização de objetos como estratégia intencional de apagamento de sua função original, a qual dá lugar à pura contemplação. Groys conta que, com a Revolução Francesa, os artefatos do antigo regime não foram destruídos, mas sim foram para os museus como forma de arte, pois essa condição representaria sua morte, de forma muito mais radical do que a iconoclastia tradicional, uma vez que impossibilitaria a eles qualquer chance de ressurreição. “Antes da Revolução Francesa, não havia arte, apenas design. Depois da Revolução Francesa, a arte emergiu como a morte do design.” (GROYS, 2017, p. 209).

Robin George Collingwood, ao elaborar sua teoria expressionista a respeito da essência da arte, diferencia a arte genuína do artesanato, dos artefatos religiosos e do entretenimento, afirmando que ela não é um meio para atingir um fim (COLLINGWOOD apud MATEUS, 2008).

Coli (1995), embora afirme que a arte é supérflua, reconhece que ela pode adquirir outras funções que ultrapassam a si própria: “Embora enquanto arte o objeto continue não sendo utilitário, enquanto elemento de um vasto mecanismo, é empregado para outros fins. Esse emprego garante-lhe a sobrevivência” (p. 92). O autor afirma que possíveis funções sociais e econômicas que podem ser aproveitadas da arte são, muitas vezes, o que sustenta sua gratuidade, o que mantém sua existência resistente à deterioração pelo tempo. É o caso do que vemos no mercado de arte, no qual uma pintura pode assumir como função principal seu potencial de investimento econômico rentável e seguro.

Também tipos específicos de arte podem adquirir uma função simbólica de distinção social, da qual uma elite se dispõe para se diferenciar socialmente de outras classes sociais ou frações de classe por meio da erudição que a arte pode transmitir, como ocorre com a ópera, o balé, a música clássica, etc. (BOURDIEU, 2001).

De modo geral, não é objetivo do artista produzir uma obra que cumpra alguma utilidade prática, como normalmente entende-se que é do trabalho de design. Mas é preciso que seja ponderada a afirmação de que a arte não possui função alguma, ou de que o artista não tenha objetivos ou intenções claras com a obra que cria. Ser artista está muito além de uma profissão. Na elaboração de obras de arte, diversos podem ser os propósitos particulares de cada processo, de cada autor. Estamos falando aqui de propósitos próprios do criador que independem de demandas externas, objetivos que partem de suas necessidades subjetivas, vinculados às possíveis funções artísticas de uma obra.

São muitas as funções propriamente artísticas que uma obra pode desempenhar. Talvez a mais conhecida delas seja a função de representação, mimese da realidade, tal qual Platão e Aristóteles elaboraram, inaugurando na filosofia estética a duradoura corrente teórica do representativismo (COSTA, 2009). Entretanto, a arte não se esgota em uma mera imitação do real, ela é complexa e pode assumir as mais variadas funções.

A arte como “instrumento de prazer cultural de riqueza inesgotável” (COLI, 1995, p. 106) também não se limita a seu lado racional de mera organização e transmissão de mensagens. Ela é propícia para o desenvolvimento das emoções e intuições humanas, uma vez que sua comunicação com a audiência é muitas vezes realizada por meio de canais não-rationais, como o espanto, a emoção, a intuição, as associações, as evocações, as seduções...

Por maior que seja o caráter racional do processo de criação de uma obra de arte, o qual pode se fundamentar em claras intenções e objetivos do artista, a arte não se esgota nas sugestões interpretativas do criador. “O artista nos dá a perceber sua obra por modos que posso talvez nomear, mas que escapam ao discurso, pois jamais deixarão de pertencer ao campo do não-rationar.” (COLI, 1995, p. 107). Muito mais que um objeto de apreensão racional, a obra de arte nos faz sentir, experimentar sensações, produz em nós prazeres que nos refugiam da vida mas, para além disso, nos ensina sobre o mundo.

Por meio do sentir, do não-rationar, a arte se estabelece como fonte de conhecimento; nos permite apreender no domínio do indizível, da sensibilidade. “O objeto artístico traz em si, habilmente organizados, os meios de despertar em nós, em nossas

emoções e razão, reações culturalmente ricas, que aguçam os instrumentos dos quais nos servimos para apreender o mundo que nos rodeia.” (COLI, 1995, p. 111). Com o contato com a arte, nossa percepção e nossa forma de se relacionar com o mundo são enriquecidas e complexificadas. Adquirimos, por intuição, uma forma de conhecimento específica que diz respeito a relações afetivas e intuitivas, as quais não são contempladas pela ciência, por exemplo. Quando lemos um romance, nos emocionamos com o material sensível que encontramos, tomamos contato com sentimentos além dos nossos e, assim, descobrimos novas possibilidades nos afetos humanos e em nós próprios.

Paula Mateus (2008) também nos ajuda a elencar essas conhecidas funções artísticas ao traçar um panorama das principais teorias contemporâneas que pretenderam desvendar a essência da arte. Clive Bell, por exemplo, acreditava que a função da arte é sempre gerar em seu espectador uma “emoção estética”, produzida a partir de sua “forma significativa”, a qual seria uma combinação de formas, cores e relações capazes de gerar tal emoção. Collingwood, por sua vez, entendia a arte como a expressão imaginativa das emoções do artista. Assim, sua função seria a de libertá-lo de seus próprios sentimentos. Já Noël Carroll “acredita que algumas obras de arte se destinam apenas a provocar uma experiência sensorial ou estética” (MATEUS, 2008, p.117).

George Dickie defende em sua teoria institucional que é arte aquele artefato ao qual foi conferido o estatuto de candidato a ser apreciado por aqueles pertencentes ao mundo da arte. Nesse sentido, podemos identificar a função contemplativa do artefato artístico, ainda que essa apreciação talvez só seja

possível por quem é capaz de decodificá-lo.

Ao desenvolver sua teoria histórica, Jerrold Levinson nos ajuda a identificar as típicas funções artísticas já legitimadas pela história da arte. Ele afirma que uma obra de arte só existe quando a respeito de tal artefato há uma intencionalidade em relacioná-lo de forma correta com perspectivas já estabelecidas na história da arte que caracterizaram outras obras como arte. Nessa intencionalidade, podemos identificar o desejo do artista de gerar no espectador da obra algum tipo de experiência de valor, à semelhança do que outras obras com propostas similares já foram capazes no passado.

Levinson dá-nos vários exemplos de formas de abordar ou perspectivar as obras de arte: podemos atender à cor, dar atenção ao detalhe, reconhecer características estilísticas, identificar um enquadramento histórico, ser sensíveis à estrutura formal e aos efeitos expressivos, atender à capacidade representacional, etc. Poderemos acrescentar ainda que, não raramente, as obras de arte foram vistas como objectos que proporcionam prazer, manifestações da beleza, meios de retratar a realidade, formas de relação com o divino, modos de desafiar as convenções, veículos para expressar as emoções e a criatividade humanas, elementos de luta ideológica, exemplos de uma certa corrente ou tendência artística, etc. (MATEUS, 2008, p. 58)

Arthur C. Danto vai dizer que essencialmente a arte exerce uma função cognitiva, na medida em que uma obra necessariamente estimula a mente do espectador que tenta a apreender. Para o autor, é nesse ato de interpretar a obra à luz do ponto de vista particular que o artista sempre expressa, veicula e sugere através dela, que tal artefato se estabelece como arte.

Paula Mateus (2008) conclui que a obra de arte é um ato de comunicação, no qual a mensagem veicula os estados mentais de seu criador, como pensamentos, crenças, desejos, receios, paixões. Nessa comunicação, a arte sempre atua como um convite a ver, ouvir, sentir, interpretar; sempre provoca seu receptor. Afirma que ainda que a obra não diga nada explicitamente, ela ainda pode mostrar algo ao espectador ou fazê-lo sentir algo, seja a respeito de seus elementos formais, das emoções que exprime ou dos sentimentos que desperta. “Mesmo quando não tem nada a defender, o artista deseja fazer algo com a obra ou sente algo pelos elementos nela envolvidos ou exprime uma qualquer emoção relativamente a qualquer coisa, presente ou ausente dela” (MATEUS, 2008, p.118).

Barroco e Superti (2014), ao se debruçarem no pensamento de Vigotski, se referem a arte como um produto cultural no qual o artista “cristaliza complexas atividades mentais, as quais podem ser apropriadas pelos demais seres humanos” (BARROCO; SUPERTI, 2014, p. 23). A arte, então, teria o poder de suscitar emoções capazes de reorganizar e desenvolver a psique do sujeito receptor, inclusive suas próprias emoções.

Coli (1995) ainda apresenta a função de instrumento ideológico da arte, quando nos lembra que diversas vezes na história ela esteve a serviço do poder de certas elites. “Serviu de propaganda,

celebrou mortos e vivos, satisfez normas, exigências e vaidades. [...] Encontramos o exemplo de uma arte dócil, curvada ao destino que se exige dela, no século XVII, quando exalta a igreja e a monarquia absoluta.” (COLI, 1995, p.108). Para Néstor Garcia Canclini:

Contribuições teóricas e metodológicas como as de Gramsci e Bourdieu — para citar as que consideramos mais fecundas — podem ajudar-nos a estudar a arte não só como fato social mas como instrumento para constituir a hegemonia das classes dominantes e desenvolver a impugnação das classes subalternas, legitimar a opressão e desmobilizar os oprimidos, conhecer e comunicar, mas também para mascarar e dividir. (CANCLINI, 1979, p.116)

A respeito dessa problemática, Coli (1995) nos lembra que as obras de arte não se resumem aos propósitos originais que permeiam sua existência. Elas são sempre passíveis de novas e diferentes leituras, muitas vezes até ambíguas, uma vez que os limites da mensagem original que pode-se pretender transmitir através dela não são capazes de comportar toda a sua riqueza de sentidos. Assim, o autor afirma que:

Não se acomodando às normas, a arte sempre se desvia por caminhos incontroláveis, mesmo quando aparentemente obedece. E se, em certas circunstâncias, podemos acreditar que um “engajamento” da produção artística seja útil ou louvável, não

devemos esquecer que há um poder “subversivo” mais profundo em sua insubordinação irreprimível. (COLI, 1995, p.109)

Ao discorrer sobre as potencialidades subversivas da arte, Canclini (1979) salienta que ao mesmo tempo que as obras de arte podem ser usadas como instrumentos de dominação e poder, elas podem representar a imaginação de possíveis futuros. Mas mesmo os sentidos dessa imaginação do possível, característica da arte dos últimos séculos, variam em diferentes classes sociais:

O possível pode ser tanto o espaço fictício oferecido pelas classes dominantes às subalternas, para “satisfazer” ilusoriamente aquilo que não lhes permitem na realidade, ou o lugar para “aumentar as possibilidades da revolução mediante a multiplicação dos motivos que teríamos para desejá-la” (CANCLINI, 1995, p. 117)

Boris Groys (2017) apresenta como legítimo o potencial revolucionário das manifestações de ativismo político contemporâneas, as quais usam a estética para alcançar objetivos políticos, ao passo que utilizam a já comentada capacidade de desfuncionalização da arte. O autor argumenta que a arte contemporânea tem o poder de tratar o status quo como obsoleto, o que dá força a ação política voltada a destruí-lo. Identificamos, portanto, aqui possibilidades de estratégias políticas propriamente artísticas.

Para concluir, é importante pontuar que todas

as características aqui atribuídas à arte só foram possíveis de ser reconhecidas enquanto propriedades artísticas pois o tempo histórico em que nos encontramos permitiu tal reconhecimento. Desse modo, entendemos que a arte é historicizada: algo somente pode ser considerado arte dentro dos limites do que se compreende por arte naquele tempo, do que se conhece da história da arte até aquele ponto. De acordo com Mateus, teóricos como Danto propõem “um modelo dinâmico da arte, em que a interpretação do que se faz num determinado momento depende do que já existe, mas em que as novas obras também determinam a interpretação das obras já existentes” (MATEUS, 2008, p. 110). A noção de arte está em constante evolução, ela se desenvolve historicamente, se expandindo de modo a incluir as imprevisíveis futuras formas de arte.

MÉTODOS

Por um tempo, acreditou-se que o artista faz sua arte em decorrência de uma inspiração de origem divina. Monica Tavares (2018) nos conta que nos escritos de Platão já encontramos a ideia de que o artista atua como um porta-voz da divindade a qual o possui para materializar a obra de arte.

Embora essa explicação metafísica sobre o fazer artístico já tenha sido superada, no senso comum ainda observamos a presença do mito de que a produção de uma obra de arte se dá por pura intuição do artista, num processo espontâneo, sem apoio em qualquer racionalidade.

Jorge Coli (1995) afirma que a razão está intrinsecamente presente no objeto artístico, uma vez que a racionalidade é indispensável para a organização material e o aprendizado técnico necessários à produção da obra de arte. O autor nos dá exemplos de artistas que apoiaram seus processos de criação numa racionalidade e num rigor científicos, como o pintor Georges-Pierre Seurat, que fundamenta seus pontilhismos nos estudos da física sobre a ótica (figura 1), e Leon Alberti, que se utiliza de rigorosas proporções matemáticas no projeto de seus edifícios (figura 2). Apesar de toda a razão envolvida nesses processos, Coli chama atenção para os já mencionados notáveis efeitos de caráter não-racional que o resultado final dessas obras causa no espectador.

Na verdade, o que muitos pensadores reconhecem é a coexistência de racionalidade e intuição no processo de criação artística, em uma cooperação mútua. A partir das elaborações de diversos autores a respeito dessa atividade criadora, que conjuga subjetividade e objetividade, Tavares (2018) conclui

que “na criação artística as oposições espontâneo/reflexivo (Paul Valéry), intuitivo/racional (Arnheim), consciente/inconsciente (Marcel Duchamp), similaridade/contigüidade (Peirce) são mediadas numa unidade dialética, em equilíbrio” (p. 41).

A partir dessa compreensão, a autora (TAVARES, 2018; TAVARES, 1995) discorre a respeito dos chamados “métodos heurísticos” os quais são aplicados nos diversos processos de criação intelectual (inclui-se a arte) e propõe uma classificação que os agrupa em 3 grandes categorias. Entende-se por métodos heurísticos os variados trajetos que a mente de um criador pode percorrer em direção a uma descoberta ou inovação, ainda que este não seja um processo previsto ou consciente.

O primeiro grupo de métodos — os “métodos do possível” — abrange os processos de criação que envolvem a elaboração de esquemas mentais de organização, ideação e concepção. Nesse processo, o pensamento de caráter mais projetual se associa em sinergia com as linguagens e técnicas de execução para a materialização da ideia.

A segunda categoria — dos “métodos do existente” — engloba os métodos de criação que têm o conhecimento empírico como caminho de descoberta. Nessas maneiras de criar, a concepção e a realização da obra se dão de forma simultânea, uma vez que, em contato com seus materiais e suportes no ato de experimentar, o artista, enriquecido por seus sentidos, descobre os próprios imprevisíveis e intuitivos caminhos criativos que irá trilhar.

Os métodos do terceiro grupo — dos “métodos do pensamento” — se caracterizam por operarem com códigos previamente existentes, num movimento de reorganizações, releituras e ressignificações. Des-



Figura 1
Pontilhismo de Seurat (pintura inteira e detalhes)
SEURAT, Georges.
A Sunday Afternoon on the Ile de la Grande Jatte.
1884-86.
Óleo sobre tela, 208 x 308 cm. Art Institute, Chicago.
Fonte: < https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/A_Sunday_on_La_Grande_Jatte%2C_Georges_Seurat%2C_1884.jpg >

ses métodos obtêm-se metacriações nas quais são promovidos diálogos entre diferentes linguagens, transformações dos dados apropriados e intersecções de gêneros. Colagens e fotomontagens são exemplos de técnicas cuja execução comumente envolve esse grupo de métodos.

Tavares enfatiza que “os fatos artísticos são processados levando em conta o livre arbítrio de quem cria” (TAVARES, 2018, p. 43), portanto, na arte, nenhum método deve ser compreendido como um caminho rígido de criação. Na verdade, espera-se que o artista combine diferentes métodos, incorpore uns, abandone outros, num processo imprevisível de instabilidade de fronteiras metodológicas e específicas singularidades criativas para a construção de sua poética. A autora acrescenta que “para se poder ir de A a B, pode-se fazer qualquer trajeto que se particularizará em função das vivências daquele que cria e, logicamente, dos limites dados pelos meios e linguagens utilizados” (TAVARES, 2018, p. 44).

Nesse sentido, podemos identificar artistas que balanceiam a oposição “razão/intuição” de formas diversas:

[as oposições “razão/intuição”, “consciente/inconsciente”] Indicam, como lembra (Plaza, 2001), pólos extremos de criação, retratados no tipo de artista intuitivo, que trabalha de forma exuberante, “fácil”, compulsiva e “inspirada”; ou no tipo de artista disciplinado e racional, que opera de forma regular, metódica, reflexiva e que burila a obra. (PLAZA apud TAVARES, 2018, p. 41)

Indo de encontro com a ideia dessa dualidade do fazer artístico, Bicho (2019) apresenta os conceitos de “alma” e “espírito” utilizados por Bachelard. Os movimentos de criação da alma se referem às imagens poéticas que subitamente surgem para o criador que se desliga de conhecimentos prévios ao se permitir experimentar o novo inesperado. Já os movimentos criadores do espírito dizem respeito a seus mecanismos racionais de organização das imagens da alma por meio de um projeto que dá forma a sua obra.

Em conformidade com os percursos criativos encontrados principalmente nos métodos do segundo grupo de Tavares, o autor ainda aborda as potencialidades de uma atitude nômade no processo criativo. Ele traça um paralelo entre o modo de vida de grupos humanos nômades — caracterizado por uma experiência de constante descoberta e aprendizado, sem pretensões de domínio sobre o espaço que ocupa — com um fazer criativo oposto a um modo de criar inserido em estruturas metodológicas rígidas: “o ato de criação nômade é baseado no que este experimenta; cria e recria baseado em relações alheias às metodologias.” (BICHO, 2019, p. 13).

Muito comum na arte, essa consciência nômade se dá desconectada de qualquer condição cultural ou conhecimento prévio. Trata-se de um processo de descoberta que produz um saber intuitivo, proveniente da imprevisível experiência individual de cada um, a qual ocorre a partir de uma renúncia do que se sabe e é constituída da aceitação do errar e do perder-se (BICHO, 2019).

Nesse sentido, Tavares (2018, p. 38) afirma que o ato criativo não é linear e contínuo, mas sim um processo que, em tempo real, se renova e se nutre da



Figura 2
Arquitetura de Alberti para as partes superiores da fachada da igreja Santa Maria Novella
ALBERTI, Leon Battista. Santa Maria Novella.
Vista exterior. c. 1246-s.d. Florença, Itália.
Fonte: <<https://www.wga.hu/>>

própria atividade experimentadora: “As soluções das ideias se concretizam no fazer (um puro tentar, sem certezas) e este fazer incorpora um modo de execução de antemão não predeterminado.”

Mas — não nos esqueçamos — ao aplicar qualquer método de criação que seja, o artista visual se vale de técnicas e linguagens que permitem a concretização (e a retroalimentação) de suas ideias.

TÉCNICAS

Já apontamos aqui que a arte é historicizada e, nesse sentido, quando olhamos para a história da arte, observamos a evolução das teorias que, em cada época, fundamentaram a legitimação do que é ou não é arte. Alguns dos critérios para essa legitimação, historicamente, foram as técnicas de execução, materiais e estilos utilizados na criação das obras. “Por exemplo, com o surgimento das pinturas pós-impressionistas, as teorias em vigor na época não conseguiram entender e classificar essas obras como arte.” (CAMPOS, 2014, p. 23).

Nathalie Heinich (2014) propõe a compreensão das artes visuais a partir do aparecimento de três categorias estéticas (mais do que períodos artísticos bem definidos) ao longo da história, diferentes modos de praticar e conceber a arte; são eles os paradigmas da arte clássica, da arte moderna, e da arte contemporânea.

A arte clássica tem como característica a exigência pela figuração alcançada através da aplicação de modelos padronizados que visam a uma representação realística ou idealizada do real. Nesse contexto, temos o desenho, a pintura e a escultura como linguagens hegemônicas no fazer da arte.

O paradigma da arte moderna, por sua vez, representa uma superação da figuração clássica como pilar central da obra de arte, uma vez que seu maior compromisso é com a expressão da interioridade do artista. Desse modo, como nos conta Ronaldo Campos (2014), a arte moderna possui forte caráter experimentalista, conquistando grande inovação técnica e estilística com sua postura crítica e questionadora dos preceitos clássicos e da primazia da

pintura e da escultura como meios de representação:

A natureza experimental da arte moderna rompeu com os cânones tradicionais das belas artes ao incorporar novos materiais, meios tecnológicos e objetos prontos, ao abandonar antigos suportes e não se restringir a um espaço-tempo previamente delimitado pela moldura e pelo pedestal. (CAMPOS, 2014, p. 20)

O autor também enfatiza que é na arte moderna que se inicia um processo de tornar a arte menos subordinada à sua realização material e mais às ideias que ela carrega: “[...] ao deslocar a ênfase do objeto para o conceito, o artista moderno permite introduzir uma série de métodos, em um empreendimento artístico, redefinido-o radicalmente.” (CAMPOS, 2014, p. 20).

Esse processo de desmaterialização da obra de arte atinge seu auge com a arte conceitual, diretamente inspirada pela poética dos *ready-mades* de Marcel Duchamp. Nesse contexto, constata-se um prevaletimento do conceito sobre a materialidade da obra de arte, agora subordinada ao primeiro. Essa condição liberta de vez o fazer artístico de quaisquer exigências técnicas e materiais.

Neste momento, chegamos à terceira categoria de Heinich (2014): a arte contemporânea. Este paradigma “exige que o artista ultrapasse os limites do senso comum [...] da própria noção de arte, inclusive a exigência moderna de um vínculo entre a obra e a interioridade do artista.” (HEINICH, 2014, p. 376). Essa transgressão se dá inclusive no âmbito das

técnicas construtivas, materiais empregados e modos de apresentação utilizados. Fotografia, vídeo, *body art*, *land art*, performance, instalação, arte cibernética e multimídia são algumas das linguagens corriqueiras na arte de hoje, impensáveis nos muitos séculos anteriores à década de 1960, em que “as artes visuais eram produzidas com um pequeno número de materiais bem definidos: óleo, pastel, aquarela, lápis, carvão, água-forte; papel, tela, gesso, madeira ou pedra, argila, madeira, bronze...” (HEINICH, 2014, p. 378).

Lucia Agostinetti e Jardel Cavalcanti (2008) enfatizam a natureza híbrida da arte de hoje:

Hoje o artista pode utilizar-se de qualquer tipo de material, técnica ou linguagem, ele não tem mais que dizer “sou um pintor” ou “poeta” ou “performer” ou “dançarino”, ele é simplesmente “um artista”, que habita todas as formas de arte. Essa é uma característica da arte atual, o hibridismo, que é a impossibilidade de conceituar uma criação artística como pertencente a uma única vertente, categoria ou cultura, decorrente do ilimitado experimentalismo da arte contemporânea. (AGOSTINETTI; CAVALCANTI, 2008, p. 13)

Paula Mateus (2008) apresenta a filosofia da história da arte de Arthur Danto, em que o autor desenvolve sua tese de que vivemos o momento de uma arte “pós-histórica”, a qual não pode mais ser explicada através de manifestos e narrativas, típicos da história da arte. Nesse contexto identificamos uma proliferação de estilos de todos os movimentos

artísticos da história, porém descompromissados com quaisquer dogmas e manifestos originais. A liberdade para fazer o que e como quiser, para escolher estilos e tipos de arte é a única regra desse momento em que não há um modo específico de como a arte deve ser. O artista tem ao seu dispor os mais variados modos de apresentação que permitem a transmissão de um sem número de mensagens através de suas obras. Também, não é mais necessário o domínio de qualquer tipo de técnica ou a manipulação de objetos, estes agora inclusive dispensáveis para as obras.

Apesar de uma história da arte organizada por narrativas ter terminado, a arte continuará a ser produzida, agora já sem restrições ou rumos. A arte pós-histórica não poderá trazer surpresas porque não há nada que ela não possa ser. (MATEUS, 2008, p. 10)

REFLEXÕES SOBRE O DESIGN

Passando da arte para o design, seguiremos com a mesma estrutura de análise em três pilares: propósitos, métodos e técnicas. Aqui, discutiremos algumas motivações que guiam o fazer dos designers que são fortemente condicionadas por fatores de ordem mercadológica e racional. Falaremos dos métodos de projeto, tão comuns no campo, e de seus efeitos no processo criativo. Trataremos também das

técnicas mais utilizadas pelos designers de hoje que, com frequência, se fecham dentro do universo dos programas digitais de criação gráfica. Na exploração desses pontos, serão problematizadas algumas dessas características do design da atualidade, assim como pinceladas possibilidades para além de um design engessado.

PROPÓSITOS

Por muito tempo na história do design, a tradição funcionalista, característica do design moderno, predominou no pensamento do campo. Durante grande parte do século XX, acreditou-se que “a boa forma é aquela sugerida pela função do objeto” (CARDOSO, 2016, p. 26). O intuito desses designers era projetar artefatos cuja forma seria a expressão material absoluta e universal da função daquele artefato. Nesse sentido, o propósito desses criadores era rigorosamente guiado pelo propósito mais objetivo do produto projetado.

Nessa lógica de criação, a noção de uma universalidade era central. Acreditava-se que o bom design seria funcional em absoluto, que seria eficiente em qualquer contexto de uso daquele produto e que a evolução das formas dos artefatos ao longo da história caminhariam em direção a uma forma ideal, perfeita e perene. A racionalidade e a objetividade requeridas para se pensar nessas formas revelam também uma crença em uma neutralidade do sujeito no processo de design de artefatos igualmente neutros, embora Rafael Cardoso afirme que “as aparências dos objetos nunca são neutras, mas antes estão carregadas de significados” (CARDOSO, 2016, p.111). Estabeleceu-se, assim, uma sólida ideia de que é não só possível mas desejável que o designer reprima toda e qualquer subjetividade que possa transparecer em seus trabalhos, em prol de um funcionalismo dogmático.

Em certa medida, até hoje perduram resquícios de crenças desse tipo, tamanha a força da corrente de pensamento modernista que moldou o modelo educacional de muitas instituições de

ensino de design, inclusive no Brasil. Mas no caminho até os dias de hoje, muitos já questionaram os axiomas modernistas. O que entendemos como design pós-moderno “é uma reação intuitiva da nova geração de designers aos excessos racionalistas e positivistas dos programadores visuais do pós-guerra” (CAUDURO, 2000).

O pós-modernismo no design é constituído por um conjunto plural de correntes que, desde os anos 1960, tinham como propósito propor alternativas radicais aos modos paradigmáticos de se fazer design consolidados pelos modernistas.

Como muitos críticos culturais já observaram, os produtos da cultura pós-moderna tendem a ser classificados por características como fragmentação, impureza da forma, ausência de profundidade, indeterminação, intertextualidade, pluralismo, ecletismo e por um retorno ao vernacular. A originalidade, no sentido modernista imperativo de “fazer o novo”, deixa de ser o objetivo; há uma proliferação da paródia, do pastiche e da reciclagem irônica de velhas formas. O objeto pós-moderno “problematiza” o significado, oferece múltiplos pontos de acesso e se torna o mais aberto possível à interpretação. (POYNOR, 2010, p.12)

Como aponta Flávio Cauduro (2000), desde as primeiras iniciativas pós-modernas, esteve ocorrendo no design uma crescente valorização da intuição,

do instinto, da ironia, da provocação, da criatividade, do improviso, da flexibilidade estilística, do subjetivismo, da espontaneidade e das possibilidades expressivas e interpretativas do designer e do público. O autor dá destaque a uma tendência de trabalhos de design visual do final do século XX que, a partir de um acúmulo e sobreposições de camadas visuais (tal como palimpsestos), estabelecem uma espécie de “jogo hermenêutico” com o observador, em que uma multiplicidade de sentidos imprevisíveis de um produto estaria em aberto para serem explorados e produzidos livremente pelo espectador (figura 3).

Embora essas experiências de caráter pós-moderno representem um importante precedente de pensamento de design mais livre e aberto a múltiplas possibilidades de interpretação de seus sentidos (e que vai de encontro com muitos propósitos comuns na arte), o ensino do design segue ainda muito ligado ao controle da produção de significados. Trata-se de uma disciplina que historicamente se consolidou com o propósito de conceder ao profissional de sua área o domínio no uso de símbolos e códigos culturais, no intuito de que sejam produzidas peças comunicacionais com pretensão de orientar a interpretação do espectador de forma controlada, evitando ao máximo quaisquer desvios.

Apesar disso, não se pode afirmar que o pensamento que conduz o ensino e a prática do design no mundo de hoje é o mesmo do período modernista. Por exemplo, o mito de que é possível para um designer não imprimir em seus trabalhos traços de sua subjetividade tem caído por terra: “Com a consciência nascida na pós-modernidade, da impossibilidade de uma neutralidade e objetividade completa no design, a supressão da personalidade do designer

enquanto criador deixa de ser um objetivo da profissão” (BICHO, 2019, p. 38).

Daniel Bicho (2019) observa que têm sido cada vez mais aceitas abordagens de criação em design que consideram subjetividade e emoção como parte do trabalho, em coexistência com o design normatizado. A ideia do designer como comunicador neutro tem dado lugar a um design de caráter autoral que expande suas fronteiras em múltiplas direções e leva em conta o discurso próprio dos criadores.

Hoje nos questionamos o quanto uma notícia pode realmente ser impessoal ou imparcial, a mesma reflexão pode ser feita acerca da comunicação visual; no lugar de suprimir seu “narrador” pode se mostrar mais enriquecedor assumi-lo como parte ativa do processo. (BICHO, 2019, p. 44)

Em última análise, quando pensamos no que condiciona e motiva o fazer de um designer hoje, devemos lembrar que o fator que, acima de qualquer corrente de pensamento, talvez seja o mais determinante de sua prática é o contexto mercadológico em que está inserido. O designer é um profissional que, sob a lógica do capitalismo, é constante alvo de demandas de mercado, como cobranças de agilidade e produtividade. Para a maioria dos designers, observa-se pouco espaço para elaboração de produtos visuais que fujam de um padrão de mercado.

Em um contexto hostil de pressão do mercado de trabalho, é compreensível que o objetivo maior para qualquer designer em suas criações acabe por ser o cumprimento racional e objetivo de um briefing



Figura 3
O palimpsesto pós-moderno: detalhe de anúncio dos cigarros FREE (1995)

Fonte: CAUDURO, 2000

comercial (para já seguir para o próximo) orientado à solução de um problema. Se hoje se nota uma certa homogeneização dos trabalhos de design gráfico, caracterizados por uma adequação a um “status quo corporativo” (BICHO, 2019, p. 37), isso também é resultado de um cenário de demandas mercadológicas imediatistas que produz profissionais que trabalham de forma automatizada, especialmente considerando a atual hegemonia de métodos e ferramentas de criação padronizados. Esse automatismo é sintoma de uma realidade que não é propícia a uma reflexão mais profunda por parte dos profissionais da área a respeito do que eles estão fazendo e, acima disso, para quê estão fazendo.

MÉTODOS

Fenômeno da era industrial em sua origem, a área do design tem como característica um pensamento sistêmico que corresponde à lógica da indústria. Em sua história, a prática do design foi sendo pautada por um pensamento de projeto que se organiza em métodos comumente marcados por uma objetividade, racionalidade e rigor, em um anseio por firmar suas bases na ciência, em detrimento de sua proximidade com as artes ou com o artesanato (CARDOSO, 2016).

Em meados do século XX, com a crescente complexificação dos processos e problemas de design, somada ao contexto conturbado de pós Segunda Guerra Mundial, que urgia por uma reestruturação industrial, formou-se uma demanda da indústria por novas maneiras de projetar (LACERDA, 2012). Assim, ligado aos ideais funcionalistas da Escola de Ulm, por exemplo, o desejo de aproximar o design cada vez mais da ciência norteou o desenvolvimento dos primeiros métodos sistemáticos de design, como aponta Vagner Godói (2022). Na década de 1960, ocorreram diversas conferências que representaram um esforço por parte de teóricos para a elaboração dos conhecidos “métodos de primeira geração” (NEVES, s.d.). As intenções e trajetórias desses teóricos revelam o caráter desses primeiros métodos. Para Godói:

Todos eles mantinham forte conexão com as Ciências Exatas e a Engenharia, a partir da indústria, em um esforço para aproximar o Design da Ciência, aproximando-se das metodologias científicas, com o propósito de criar

metodologias apropriadas ao projeto de Design, com uma predileção pelo matemático e o racionalista. (GODÓI, 2022, p. 128)

Nesse contexto inaugura-se o estudo de uma metodologia de projeto, entendida como:

uma disciplina nascida no campo do Design que estuda os fundamentos, a aplicação de métodos (técnicas e procedimentos adotados para resolver problemas ou construir algo) e as etapas do processo projetual, objetivando: organizar a execução do trabalho de Design; visualizar e acelerar todos os processos criativos; orientar como agir em determinadas situações; alcançar melhores soluções para as pessoas e a sociedade. (GODÓI, 2022, p. 127)

Embora, posteriormente, frente aos desafios projetuais cada vez mais complexos, tais métodos tenham sido alvo de questionamento por sua linearidade e racionalidade em excesso, é fato que tiveram muita força (cujos ecos perduram até hoje) no pensamento do campo, sendo replicados por inúmeras instituições de ensino de viés modernista, como a Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro.

Nas décadas seguintes ao estabelecimento dessas primeiras bases da metodologia projetual, ocorreriam aprimoramentos dessa lógica rígida e linear, orientados a tornar os métodos de design cada vez mais flexíveis, num movimento que por fim se desdobraria no formato de toolkits, muito comum na

prática contemporânea de design (GODÓI, 2022). Pode-se afirmar, portanto, que métodos atuais como o Design Thinking, caracterizados por ser, na verdade, um conjunto de ferramentas individuais, possuem direta relação com o pensamento racionalista, próprio do design moderno.

Embora, como dito, os métodos aplicados nos processos de design da atualidade pretendam ser muito mais flexíveis do que os métodos de primeira geração, é possível argumentar que, ainda assim, contribuem para um engessamento do campo. Por exemplo, aspecto de grande valor para a indústria, a previsibilidade de resultados é objetivo central dos métodos projetuais em design, desde sua origem até os dias de hoje:

[...] tanto projetar quanto projeto pressupõe uma atitude futura, uma previsão de um novo acontecimento planejado. O projetista, portanto, deve ser o previsor e planejador deste novo fazer, voltado para essa ação futura. [...] Saber o que e como fazer, a partir de objetivos bem delimitados. Assim, a inclusão do método ao projeto parece-nos o caminho natural para organizar esse planejamento do futuro. (DANTAS; CAMPOS, 2006, p. 130-131)

Essa pretensão de prever um acontecimento para controlar resultados é a base para os métodos projetuais “centrados no usuário”, tão populares atualmente que configuram uma forte tendência de mercado. Esse pensamento de antecipação das relações do produto de design com seus interlocutores vai

na contramão das riquíssimas experimentações do design pós-moderno, por exemplo, que, como na arte, valorizavam a pluralidade de sentidos que poderiam ser produzidos pelas livres interpretações das pessoas.

Amplamente presentes em currículos de ensino de design (em alguns casos, até extrapolando para outras áreas), os métodos projetuais podem garantir ao designer uma sensação de base sólida e segura. Em contrapartida, representam uma fonte de soluções rápidas difícil de ser abandonada. Desse modo, podem se tornar fórmulas e modelos mecanicistas limitantes do pensamento que tende a se homogeneizar. Ao passo que tais métodos hegemônicos no campo norteiam a criação do designer facilitando seus processos, eles subordinam a potência do que se cria, produzindo uma tendência a eliminação do que não se encaixa em tais padrões normativos (BICHO, 2019).

A impressão que dá é que os benefícios (de produtividade, em resumo) dos métodos de projeto servem muito mais a um sistema que anseia pelo lucro do que aos próprios designers.

[...] mais importante do que compreender a evolução dos métodos é entender o contexto e por qual motivo ocorreram: alcançar um mundo melhor para as pessoas. Motivo nobre que gerou frustrações entre seus pioneiros quando viram que seus métodos apenas estavam sendo usados para melhorar a capacidade técnica-financeira das indústrias em lugar de melhorar o bem-estar da população. (VAN DER LINDEN; LACERDA; AGUIAR, 2010 apud NEVES, s.d., p. 11)

TÉCNICAS

O campo do design está em constante transformação. Por exemplo, desde a década de 1980, em grande parte, sua prática vem sendo profundamente impactada pela evolução tecnológica que proporcionou aos designers gráficos a possibilidade de abandonar técnicas e ferramentas de caráter analógico – como papel, lápis, régua, compasso, lettraset – em benefício dos avançados programas de computador que oferecem uma gama de possibilidades criativas muito vasta e com praticidade e velocidade inigualáveis.

Com o surgimento de softwares gráficos (e seus constantes aprimoramentos), tornou-se simples, no caso do design gráfico, por exemplo, testar múltiplas possibilidades de layouts para um projeto, manipular imagens fotográficas de maneira realística, utilizar fontes digitais dispostas em uma variedade massiva e, até mesmo, simular a aparência de técnicas analógicas.

Em um determinado período foi o próprio software responsável por abrir um novo mundo de possibilidades para a criação, a partir dele muitos designers expandiram as fronteiras do que se considerava aceitável, correto, ou mesmo possível. (BICHO, 2019, p. 36)

Embora Bicho (2019) afirme que não foram os novos programas de computador os causadores de um engessamento das práticas de design e que esse problema, na verdade, é muito mais sintomático de uma lógica predominante que qualifica o sucesso com parâmetros de repetição de modelos testados,

adequação, velocidade e previsibilidade de resultados, é notório que o uso de softwares está ligado a muitos desses critérios. Aliada à plural capacidade criadora, a velocidade produtiva que os programas de computador proporcionaram aos designers foi de grandeza nunca antes vista.

Alimentada pela lógica mercadológica que permeia o campo do design, a criação a partir do software tornou-se o modo dominante de se fazer design, uma vez que representa uma maior produtividade para o sistema. “A linguagem analógica com o aparecimento do digital foi substituída por novos conceitos que valorizam mais a rapidez, fluidez, flexibilidade tendo em conta uma lógica multiplataforma” (GIANETTI, 2006 apud SANTOS, 2014, p. 18). É razoável pensar também que o estabelecimento das ferramentas digitais como “única” possibilidade criadora para o designer contribuiu para um maior fortalecimento dessa lógica que cobra uma velocidade cada vez maior.

No mundo de hoje, o paradigma dos modos de criação de produtos visuais está localizado nessa virtualidade. Observa-se que as atividades de design têm se apoiado quase que exclusivamente nas ferramentas digitais de manipulação de imagens, diagramação de páginas e criação vetorial. E, ao contrário do que se pode pensar, essa predominância pode produzir efeitos que vão na contramão das admiráveis potencialidades das tecnologias de informática. É comum que as facilidades que o computador oferece acabem por cercear a criatividade, ao propiciar hábitos e vícios de trabalho, soluções rotineiras, preguiçosas, pré-formatadas e automatizadas (SANTOS, 2014). David Carson (2018), por exemplo, em entrevista ao jornal Dinheiro Vivo, diz acreditar

que os softwares foram um grande responsável pelo design atual parecer conservador e homogeneizado, devido à prática automatizada, veloz e segura (com pouca experimentação) que é estimulada pelos atuais programas, padronizados em ferramentas e modos de funcionamento.

Essa percepção revela uma tendência de engessamento do pensamento, o qual se adapta à técnica: um pensamento criativo que tem o espaço virtual como ponto de partida limitante, ao contrário de tê-lo como amplificador e meio materializador das ideias. Rafael Cardoso (2016, p. 163) diz que “antes mesmo das fases de concepção e projeto, todo artefato participa de uma pré-história que reside no repertório de formas e nas técnicas de fabricação vigentes no contexto de sua criação”. A partir dessa ideia, podemos compreender as restrições que ocorrem na criatividade de um designer gráfico que não percebe possibilidades técnicas existentes para além do computador.

Nota-se que ocorre uma dependência entre processo criativo e softwares: “Para a maioria dos jovens designers, é inconcebível trabalhar sem computador nem internet” (CARDOSO, 2016, p. 227). Salvo algumas exceções, como técnicas de desenho e ilustração, outras incontáveis possibilidades criativas de cunho artesanal são pouquíssimo estimuladas na atividade de design visual; no geral, não são sequer consideradas. Este cenário nos leva a indagar: se todas as técnicas de criação utilizadas pelo design também são usadas na arte, por que o contrário também não pode acontecer?

TRANSITANDO PELAS FRONTEIRAS

Discutimos até aqui, algumas características fundamentais das áreas do design e da arte. Abordamos certos propósitos que permeiam ambos os fazeres, além de seus modos de criar e técnicas utilizadas, problematizando alguns entraves criativos que identificamos no campo do design.

Talvez o mais real fator de diferenciação entre design e arte sejam os distintos contextos sociais em que essas produções estão inseridas. Os dois fazeres pertencem a diferentes e autônomos campos de produção de bens simbólicos, os quais possuem estrutura, instituições legitimadoras, agentes de produção e consumo, e regras de funcionamento internas próprios (CARDOSO, 2010). É arte tudo aquilo que é legitimado como tal dentro das estruturas do campo da arte: os artefatos que a história da arte contempla, o que é selecionado pela curadoria de um museu para ser exposto, o que é valorizado pela crítica, etc.

De maneira análoga, essa dinâmica ocorre com o design, em seu campo. O que mais determina a legitimação de artefatos como produtos do design são fatores como: os discursos e conhecimentos ensinados e reproduzidos na universidade; a aprovação de certos produtos como exemplos do “bom design” por parte do mercado e da comunidade profissional; a seleção de objetos para mostras de design ou premiações; entre outros.

Entretanto, na tentativa de desconstruir o entendimento de que design e arte são fazeres muito distintos, neste capítulo vamos nos aprofundar em suas possibilidades de aproximação. Discutiremos alguns pontos de intersecção e traçaremos algumas correspondências entre ambas as áreas. Por fim, concluiremos com um enfoque no livro e em suas potencialidades de existência na fronteira arte-design.

O LIMIAR ENTRE ARTE E DESIGN

Quando procuramos as semelhanças que existem entre arte e design, podemos olhar para seus produtos e ter dificuldade de reconhecê-las, uma vez que eles normalmente são criados em contextos de produção muito distintos. Talvez, superficialmente, consigamos identificar alguma semelhança técnica entre os dois tipos de artefatos. Isso se deve ao fato de o design ter todas as suas técnicas convencionais em comum com a arte, já que, como vimos, ela dispõe de um repertório técnico irrestrito. Hoje, a arte contemporânea utiliza muitas técnicas “industriais” e “pós-industriais”, incluindo as tecnologias digitais.

Desse modo, qualquer tipo de experimentação em termos de técnicas para além dos repertórios convencionados de criação em design representa uma maior proximidade em relação à arte. Os dois campos transitam nas técnicas um do outro, mas acabamos reconhecendo mais esta transição no design quando são utilizadas técnicas características da arte. Assim, quanto mais expandimos as possibilidades técnicas para se fazer design, mais itens em comum as duas áreas terão. Nesse sentido, temos exemplos históricos de experimentação técnica no design, inclusive no Brasil.

De 1954 a 1961, em Recife, um grupo de intelectuais se reuniu e formou o conhecido ateliê gráfico chamado “O Gráfico Amador”, que foi pólo brasileiro de experimentalismo gráfico no fazer do design. A iniciativa contou com a participação de grandes designers, arquitetos, educadores, artistas visuais, literários e dramaturgos, como Aloísio Magalhães, Ana Mae Barbosa, Ariano Suassuna, Gastão de Holanda, Carlos Pena Filho, José Laurêncio

de Melo, Orlando da Costa Ferreira, entre outros. Em seus anos de atividade, o grupo produziu mais de 30 publicações, dentre elas folders, boletins, programa de teatro e, principalmente, livros (**figuras 4 e 5**).



Figura 4
Aniki Bóbó

Melo Neto, João Cabral de; Magalhães, Aloísio. Aniki Bóbó. 1958. Design: Aloísio Magalhães. Ilustração: Aloísio Magalhães; 6 desenhos; clichê de barbante, uma cor, mais três cores em pochoir. Composição manual e impressão tipográfica. Fonte: <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/aloisio-magalhaes/o-grafico-amador>>

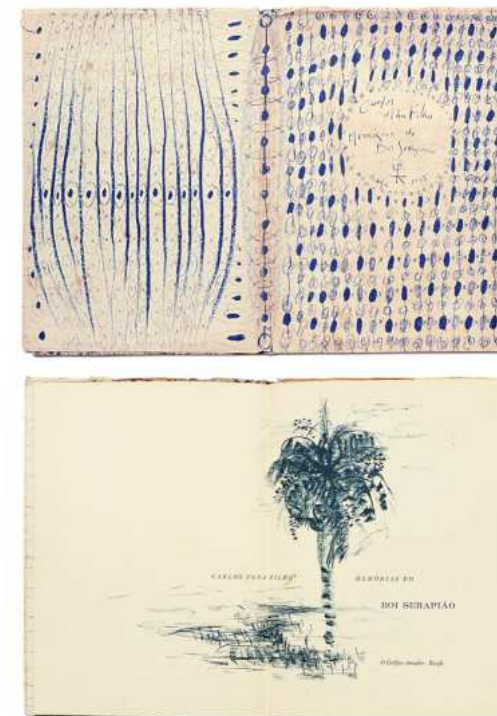


Figura 5

Memórias do Boi Serapião

Pena Filho, Carlos. Memórias do Boi Serapião. 1955. Design: Gastão de Holanda, José Laurenio de Melo e Orlando da Costa Ferreira. Ilustração: Aloísio Magalhães; 6 desenhos; desenhado diretamente nas chapas. Composição manual e impressão, texto em tipografia e ilustrações em litografia. Fonte: <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/aloisio-magalhaes/o-grafico-amador>>

Privilegiando o caráter plástico e visual da publicação, os trabalhos do ateliê eram marcados por uma postura fortemente experimental no que se refere a composições tipográficas e técnicas manuais de impressão. Com enfoque em pequenos formatos e tiragens, as composições eram majoritariamente manuais e as técnicas utilizadas eram diversas, como tipografia, litografia, xilogravura, estêncil, ofsete, clichê de metal e de barbante. (LIMA, 1997).

Mas para além da superficialidade das aproximações técnicas que representam semelhanças que podem transparecer nos produtos finais do design e da arte, talvez seja mais interessante investigarmos as possíveis correspondências entre seus processos de criação. O senso comum possui diversas maneiras de diferenciar arte e design. Uma delas é o costume de abordá-los numa relação de oposição “emoção x razão”, afinal, ao passo que a arte está intimamente vinculada aos sentimentos humanos, o processo criativo do design é historicamente marcado pela busca por uma racionalidade quase científica.

Entretanto, como vimos, a criação de uma obra de arte envolve necessariamente uma articulação entre racionalidade e intuição, cujo balanço pode variar nos processos individuais de cada autor. Observando a obra de diversos artistas, podemos identificar um pensamento projetual típico do design em suas criações.

“The Lightning Field” (1977), trabalho de *land art* de Walter de Maria, é um exemplo de obra de arte em que podemos constatar uma exigência de grande racionalidade em seus processos, devido a um alto grau de complexidade para sua execução. Trata-se de uma área de 1 quilômetro por 1 milha em um deserto no Novo México (EUA) coberta por cerca de 400

hastes de aço inoxidável com uma distância de 67 metros entre cada uma. Todas as hastes são perfeitamente niveladas entre si pelo topo, de modo que suas alturas variam entre 4,5 metros a 8 metros, devido ao solo irregular. A proposta da obra é criar uma área potencialmente capaz de atrair raios por meio das estacas, gerando grande expectativa em seus espectadores de presenciar o fenômeno que, mesmo nas ideais condições que a disposição das hastes e o local (meticulosamente escolhido por sua maior incidência de raios) proporcionam, ainda é raro (figura 6). Em suma, um trabalho como esse requer — além de uma equipe de assistentes para sua montagem — estudos minuciosos que envolvem ciência e uma racionalidade projetual que o organize.

Outro exemplo de forte pensamento projetual na arte é o trabalho do artista Olafur Eliasson que desenvolve obras de alta complexidade ou de grandes escalas baseadas em etapas de projeto, como a criação de maquetes. Além disso, em seu estúdio, o artista conta com a colaboração de sua equipe que trabalha para definir as melhores maneiras de concretizar suas ideias. Não nos esqueçamos que esse caráter colaborativo, muito comum no design, já há muito tempo esteve presente também no funcionamento dos ateliês de grandes mestres da pintura como é o caso do artista barroco Peter Paul Rubens. Não era incomum que um pintor chefe de ateliê orientasse seus aprendizes e auxiliares na execução de partes mais simples de quadros. O mestre também acabava muitas vezes se encarregando de funções comerciais relativas às obras, num sistema de distribuição de vendas que regia a lógica de criação artística. (COLI, 1995, p. 96-97).

Essa lógica comercial segue presente na arte



Figura 6

The Lightning Field

DE MARIA, Walter. The Lightning Field. 1977.
Novo México, EUA.

Fonte: <<https://publicdelivery.org/walter-de-maria-lightning-field/>>

de hoje; ela não é exclusividade do design. Como já mencionamos, o artista, que também precisa sobreviver no sistema capitalista, muitas vezes tem a necessidade de submeter suas obras ao mercado, vendendo a pronta entrega ou atendendo a encomendas. Nesse movimento, ele tem sua criação artística atravessada por demandas mercadológicas externas a si, assim como o designer.

O artista está sujeito aos gostos, preferências, idéias e noções estéticas daqueles que influem no mercado. Na medida em que ele produz obras de arte destinadas a um mercado que as absorve, o artista não pode deixar de ceder às exigências desse mercado: elas afetam, com frequência, tanto o conteúdo como a forma de uma obra de arte, impondo assim limitações ao artista, sufocando-lhe o potencial criador, a individualidade (VAZQUEZ, 1973, p. 84 apud WOLFF, 1982, p. 31)

Assim, tanto artistas como designers podem ter seus processos de criação conduzidos por questões de mercado distintas, porém semelhantes. Contudo, vale aqui refletirmos sobre as convergências nos processos de criação de designers e artistas quando não atrelados às exigências externas. Observamos, então, obras de arte realizadas a partir de conhecidos modos de criar do design, conforme citado, mas o contrário também pode ser possível.

Daniel Bicho (2019), quando trata da já mencionada atitude nômade nos processos criadores, defende essa mesma postura no fazer do designer.

Ele propõe a ideia de um design menos atrelado às certezas e aos métodos e mais conectado à sensibilidade, à subjetividade, à emoção, à intuição, à imaginação, ao sonho, ao devaneio, à experiência com o mundo a seu redor; mais aberto ao desconhecido imprevisível, à possibilidade de experimentar, de errar e se perder e, portanto, de descobrir. Ao abrir mão da total racionalização, a comunicação visual pode incluir a poética.

O autor defende um design autoral, no qual o designer admita a impossibilidade de uma neutralidade ou impessoalidade na criação e se coloque ativamente nela. Acredita na importância da presença de sua personalidade, seu discurso e ponto de vista próprios, frutos de sua experiência pessoal.

Um projeto se engrandece com o conhecimento que advém da experiência do designer que se põe à prova em suas realizações. Referente a isso, Bicho também aproxima o designer do artesão que, como o artista, experiencia em seu ato de fazer um processo de aprendizado e retroalimentação:

O artesão, além do conhecimento teórico sobre o que faz, tem um conhecimento tácito advindo da experiência do seu fazer, conhecimento que adquire das descobertas que surgem da sua prática [...]. O artesão [...] entende que reside aí a força do seu trabalho, da contínua superação de um saber geral e desenvolvimento de novas descobertas feitas através dos percalços da sua experiência individual. (BICHO, 2019, p. 42)

Nesse sentido, ao contrário do que muitos acreditam, nos primeiros anos de funcionamento da Bauhaus — talvez a mais emblemática escola de design do mundo — a valorização da intuição no processo de design era componente curricular de disciplinas de professores como Johannes Itten, como nos conta Daniel Bicho. Os alunos eram estimulados a lidar com sua subjetividade como ponto de partida para se relacionarem com a realidade e interpretá-la. Nesse processo, permeado pela aceitação do “não-saber” (tão importante quanto as doutrinas) e da falha, buscava-se a aquisição de um saber intuitivo, advindo da vivência do sujeito.

Nessa proposição de um design outro, Bicho ainda incentiva uma comunicação visual mais ligada à lógica da narrativa do que à da informação. O design mais difundido, profundamente enraizado na informação, comunica de forma clara, oferecendo respostas que se encerram em si mesmas, sem muitas brechas para interpretações e reflexões. O autor diferencia esse funcionamento do da narrativa, a qual não se limita, não se explica e permite que seus interlocutores participem ativamente da comunicação ao interpretarem livremente seus conteúdos; estes, apresentados de forma a reverberar no público, gerando reflexões a maior prazo e, assim, se reinventa, ganha força e alcança amplitudes que não existem na informação. Um design ligado a esse pensamento suscita mais perguntas do que apresenta respostas definitivas ou soluções prontas. A experiência de quem narra é levada em conta e, da mesma forma, as de seus interlocutores, os quais acabam por atuar como narradores também.

Esse tipo de comunicação se relaciona profundamente com a arte na medida em que as obras se

firmam no processo interpretativo dos espectadores. Assim, eles cumprem um papel de coautoria da obra de arte, uma vez que as múltiplas interpretações de uma obra são constitutivas de seus sentidos. Janet Wolff reitera que “é vital reconhecer o papel ativo do leitor/público na construção do significado da obra cultural. [...] A obra é vista agora como um diálogo entre o autor e o leitor, e a interpretação é considerada como provisória e situacionalmente específica.” (WOLFF, 1982, p.135).

Cabe aqui enfatizarmos o poder comunicacional da arte. Como já trouxemos, Paula Mateus (2008) compreende a arte como sempre um convite à interpretação na busca de absorver uma mensagem em potencial. Assim, ela se manifesta como um ato de comunicação, através do qual os estados mentais intencionais do artista são transmitidos. Desse modo, embora não se encaixe exatamente na ideia de “comunicação visual” ligada a uma intenção comunicativa informativa, a arte comunica sim visualmente, de maneiras próprias, principalmente através do sentir.

Outras correspondências entre design e arte também podem ser identificadas quando olhamos para conceitos como o “design emocional”, o “design conceitual” e o “design crítico e especulativo”. Tonetto e Costa (2011) nos contam que o primeiro surgiu nos anos 1990 e é uma área do design em diálogo com a psicologia que busca profissionalizar a criação de projetos com enfoque na emoção. Com intuito de projetar visando a despertar ou evitar determinadas emoções, o design emocional não pretende manipular a experiência do usuário. Em vez disso, busca compreender da melhor forma suas emoções desejadas para elaborar produtos que as provoque com maior eficiência e probabilidade de ocorrência.

Muitos autores fizeram importantes contribuições para a área ao proporem abordagens para lidar com as emoções humanas no fazer do design. Por exemplo, Patrick Jordan sistematiza os tipos de prazer que o design pode promover às pessoas. Pieter Desmet, baseado em uma teoria cognitiva das emoções (a saber, a Appraisal Theory) propõe um modelo interessante de compreensão das relações emocionais dos indivíduos com o produto, em que entende que elas são fruto das avaliações que os usuários realizam ao interagir com um produto frente a seus interesses e expectativas. Donald Norman destrincha em três os níveis de processamento cerebral da informação para propor estratégias de design direcionadas a lidar com cada um deles: um design visceral para cuidar das reações emocionais primeiras e mais instintivas dos indivíduos, um design comportamental ligado às experiências de uso dos produtos e um design reflexivo relacionado a emoções decorrentes de um pensamento de maior prazo que envolve a compreensão de significados e determinações culturais. (TONETTO; COSTA, 2011).

Embora, de certa forma, pretenda direcionar de maneira controlada os interlocutores a terem determinadas emoções evocadas, o design emocional admite e incorpora aos métodos de projeto essa capacidade intrínseca do design de afetar as pessoas no campo do sentir, como a arte sempre faz.

O design conceitual, por sua vez, como apresentado por Barros e Machado (2018), trata-se de um posicionamento projetual que privilegia a expressão de ideias e o processo criador em relação à materialidade e ao objeto final. Este modo de fazer design pautado numa imaterialidade, num dinamismo e na liberdade projetual tem como objetivo explorar as

ideias para fomentar reflexões, trabalhando, muitas vezes, com objetos abstratos, hipotéticos ou fictícios. Nessa linha, reconhecendo o designer como ator social o qual produz discursos próprios com sua atividade, as autoras enfatizam as possibilidades de se projetar produtos reflexivos com ou sem apelo comercial, pensando também para além das clássicas noções de funcionalidade.

Fica evidente como essa forma de design se relaciona muito com a própria arte conceitual e se insere na contemporaneidade marcada pela mútua contaminação dos pensamentos da arte e do design entre si (BARROS; MACHADO, 2018). As autoras ainda identificam que ambos se engajam na reflexão para transformação social e, desse modo, entendem que é mais proveitoso admitir a mescla que ocorre entre as duas áreas do que separá-las de forma rígida.

É dentro desse contexto de contaminação do design conceitual pela arte que Barros e Machado (2018) situam o design crítico e especulativo. Este é uma abordagem projetual que se pauta na comunicação e produção de discursos críticos e provocativos a respeito da realidade. A premissa é a especulação e criação de cenários de futuros possíveis (desejáveis ou não) para produtos e sistemas e, com isso, objetiva-se a geração de debates, impactos e mudanças reais no mundo. Um projeto dessa natureza se dá como um processo experimental de reflexão e explora as possibilidades de futuro sem se desancorar do presente, cujas questões devem ser o alvo das reflexões promovidas. É um design que, muitas vezes, faz uso de ironias e sátiras, transparece a autoria e a subjetividade de seu produtor e não está diretamente ligado a propósitos de mercado.

“Ultrapassando a perspectiva instrumental

do projeto, temos uma força ‘revolucionária’ em cada objeto pensado, projetado e propagado” (BARROS; MACHADO, 2018, p. 9). Esta visão acerca das potencialidades do design crítico e especulativo em muito se relaciona com o poder mobilizador que a arte possui como plataforma para pensarmos mundos possíveis do qual Canclini (1979) fala.

Como podemos ver, as fronteiras entre arte e design não são claras. Com a devida atenção, podemos encontrar o design na arte e o contrário também. Muitos são os pontos de interseção entre as duas áreas e as coisas, muitas vezes, se confundem. Boris Groys (2017), por exemplo, afirma entender toda a arte do passado pré-moderno não como arte, mas como design. Por conta do caráter não utilitário da arte, o autor acredita que os artefatos pré-modernos não se enquadram no sentido moderno do conceito. Na arte da Grécia, da China e do Egito antigos, na arte pré-colombiana e na dos regimes europeus anteriores à Revolução Francesa “não encontramos arte que não seja um design religioso ou um design para o poder e a riqueza” (GROYS, 2017, p. 208).

Outro interessante exemplo de interseção entre as áreas é o trabalho de Marcel Duchamp com seus *ready-mades*, em que vemos objetos cotidianos, considerados “de design”, sendo utilizados como matéria prima para a arte; adquirindo estatuto artístico. Quando objetos banais, como um mictório (figura 7), vão para o museu, eles passam a ser apreciados em um espaço privilegiado em que o espectador se encontra predisposto a ser provocado ou a se encantar com suas formas, e a enxergá-los como arte. Inseridos nesse contexto, eles “permitem a eclosão de sentimentos, de intuições evocadoras” (COLI, 1995, p. 90-92).

Duchamp propositalmente escolhia para seus

ready-mades os objetos que considerava os mais esteticamente banais e “neutros” possíveis, objetivando um enfoque no fomento de discussões filosóficas. Entretanto, as teorias de arte vigentes na época não davam conta de explicar essas obras nos termos que o artista propôs. Assim, depois de um primeiro choque, rapidamente surgiram interpretações dos *ready-mades* como tentativas de Duchamp de dar destaque à beleza das formas dos objetos comuns. (MATEUS, 2008).

Mesmo no caso de objetos que, diferente dos *ready-mades*, são expostos em galerias sem sequer serem propostos como obras de arte, como em exposições de design, por exemplo, eles já despertam no público um outro interesse, se tornam alvo de um olhar muito mais atento aos seus detalhes, atingem o ápice de seu potencial contemplativo. Rafael Cardoso (2016) nos ajuda a entender isso quando explica que todo artefato vive um processo dinâmico de significação, o qual é afetado por diversos fatores condicionantes do significado, dentre eles o entorno do artefato.

No museu, é fácil apreciar objetos normalmente banais, mas esse contexto apenas intensifica um potencial contemplativo que já é preexistente. Dickie (apud MATEUS, 2008) acredita que, com a devida atenção, é possível identificarmos qualidades apreciáveis em quaisquer objetos do mundo — mesmo os mais simples, como envelopes e garfos — e isso os torna possíveis candidatos a apreciação, como são as obras de arte.

Jorge Coli (1995) provoca um questionamento interessante quando considera a presença da arte em objetos cotidianos. Embora o autor afirme que a arte é supérflua, sem função utilitária, ele cogita a



Figura 7
Fonte

DUCHAMP, Marcel. Fonte. 1917
Fonte: <<https://www.historiadasartes.com/salados-professores/fonte-marcel-duchamp/>>

associação do trabalho artístico aos objetos de função banal, e é nessa associação que podem ser transmitidos os afetos de quem executa tal trabalho:

Uma lâmina num cabo é uma faca, mas é preciso que o cabo seja esculpido, que a lâmina seja gravada, para que a faca, objeto de um trabalho supérfluo, exprima o amor e a atenção que o homem consagrou a ela. Se a arte é associada a um objeto útil, ela é, nele, o supérfluo. (COLI, 1995, p. 89)

Ao longo do século XX, auge do design funcionalista moderno, a crença de que ornamentos se contrapõem à funcionalidade dos objetos prevalecia. Porém, trata-se de uma ideia sem muito fundamento, uma vez que muitos objetos ornamentados de períodos anteriores funcionavam perfeitamente bem para o que foram feitos. O que importava para eles, na verdade, não era que os objetos fossem meramente funcionais, mas que também parecessem funcionais, por mais arbitrário que isso possa parecer. (CARDOSO, 2016).

Coli (1995) vai um pouco além nessa ideia e afirma que o funcionalismo “buscava nas formas exigidas pelas funções dos objetos a manifestação da arte” (COLI, 1995, p. 90). E, embora essa corrente pretendesse se fundamentar em uma racionalidade a respeito das funções dos objetos, ela se tratava muito mais de uma “poética do funcional”. Nela, as “formas que seguem as funções” são mais representações dessas funções do que verdadeiras exigências e, assim, carregadas de gratuidade, são geradoras de interesse artístico.

Quando elabora a respeito da ideia de função

no design, Cardoso (2016) afirma que ele tem como um de seus principais usos a comunicação através de seu poder de embutir informações, valores, significados às coisas. O designer concretiza conceitos através da forma; ele é capaz de codificar a aparência dos artefatos de forma a induzir quem o consome a apreender certas ideias e expressar determinados comportamentos.

As formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas antes são expressivas de um processo de significação — ou seja, a troca entre aquilo que está embutido em sua materialidade e aquilo que pode ser depreendido delas por nossa experiência. (CARDOSO, 2016, p. 35-36)

Pensando no contexto contemporâneo, cujas necessidades materiais se voltam para questões ecológicas, inclusive, o autor enfatiza a necessidade de o design oferecer mais possibilidades de sobrevivência às coisas do mundo. Para isso, ele propõe um fazer que se desprenda do propósito de “solucionar um problema”, de cumprir com uma única função utilitária, dando lugar a um design que valoriza criações abertas a carregar em si uma diversidade de significados, múltiplas funções operacionais, psicológicas, afetivas... Um artefato criado dentro dessa perspectiva tem muitas chances de sobreviver ao tempo. Sempre escapa à obsolescência, uma vez que tem a capacidade de adquirir novos sentidos e usos diversos.

Irene Peixoto (2018; 2019) acrescenta a essa ideia o potencial poético do design, essencial para a resistência dos artefatos cotidianos ao tempo. A auto-

ra afirma que “podemos qualificar como poético um objeto do design, sempre que o seu uso seja transcendente à sua previsível funcionalidade” (PEIXOTO, 2018, p. 152). Assim, ela defende um design projetado de modo mais aberto e descompromissado com uma ênfase funcional, que permita a possibilidade de se exercer ou não as funções de uso dos artefatos, tornando-os capazes de produzir novos significados que ultrapassem os seus originais. Com uma função imprecisa, passível de desativação e inoperância, é aberto espaço para usos surpreendentes, imprevistos e impensáveis em que os sentidos podem ser sempre atualizados e multiplicados. Desse modo, a construção de uma poética no design pode estar exatamente localizada nessa potência de significar para além de uma mera função de utilitária, que alcança sentidos imprevisíveis, “diversas funções indefinidas, inclusive a de se tornar um objeto contemplativo para deleite estético” (PEIXOTO, 2018, p. 152).

Nessa direção, a autora ainda enfatiza um potencial desestabilizador e revolucionário que há no design, “desde que este assuma a mediação crítica que suas formas promovem, questionando os valores e significados dos discursos dominantes e sugerindo novos rumos, constituindo novas concepções culturais.” (PEIXOTO, 2019, p. 931).

Apesar desse poder do design de constantemente adquirir significados e, portanto, densidade poética, Cardoso (2016) nos lembra que o senso comum não atribui à materialidade cotidiana a mesma capacidade de produção de sentido e credibilidade intelectual que atribui à arte. Além disso, o autor afirma que a noção de que o design é algo muito distante da arte é tola e equivocada, e apenas ganhou relevância por conta da repetição desse discurso

historicamente. Na contramão disso, ele reflete sobre a ideia de design ser arte:

Se tomarmos “arte” no sentido restrito, de artes plásticas, é verdade que design não é arte. Somente os projetos mais sofisticados de design teriam condição de pleitear tal designação. Se tomarmos “Arte” em sentido amplo, com A maiúscula, design é uma de suas manifestações, sem dúvida. Arte é um meio de acesso ao desconhecido, em pé de igualdade com a ciência, a filosofia, a religião [...] e, nesse sentido, design é uma categoria subordinada mais à arte que aos outros três citados. (CARDOSO, 2016, p. 245-246)

O design, hoje, caminha ao encontro de outras áreas como a arte e até o artesanato. Características de sua origem industrial já não mais definem a área: “foram superadas as questões historicamente primordiais de produção em série e divisão de tarefas” (CARDOSO, 2016, p. 237-238). Um artefato de design pode ser totalmente produzido por só um criador e também como peça única. Cardoso considera enriquecedora para a criatividade uma maior troca entre o design e outras áreas de criação plástica e visual, as quais já compartilham muito em comum com ele. O design é um campo jovem, muito dinâmico, em fase de aprendizado e experimentação e em constante processo de evolução e expansão que tende a dialogar com qualquer campo do conhecimento, inclusive a arte (CARDOSO, 2016).

Que design queremos? Aqui, defendemos um

design capaz de conjugar funções utilitárias e artísticas nos artefatos, como sugere Coli, ou que possa simplesmente abrir mão da serventia prática. Que produza artefatos que contém a arte, e que podem ou não deixar de fazer parte de um sistema racional de utilidade. Essa coexistência pode ser observada nos mais variados bens culturais: na pintura, escultura ou arquitetura de propósito religioso que emociona até o menos devoto; no filme do cinema de circuito comercial que suscita no público inúmeras sensações; na música popular que desperta melancolia ou energiza quem a escuta.

O design demonstra o mesmo potencial. Quem nunca teve pena de jogar fora um objeto que já perdeu sua utilidade prática por apego emocional, ou deixou de utilizar um outro pelo tanto que o considerava bonito? O design pode ser útil, mas também pode encantar e nos dar prazer. Pode conectar-se conosco e nos fazer pensar. Que o design possa habitar o cotidiano sem abrir mão de seu poder de nos provocar e nos fazer sentir.

O LIVRO E O ARTISTA

Na pedra, no osso, na carapaça de tartaruga, no marfim, na seda, na argila, na cortiça, na casca de árvore, na folha de palma, na madeira, no metal, no vidro, no papiro, na pele animal, no pergaminho, no papel... Tabuletas, placas, sanfonas, tubos, rolos, cadernos.... Dobradiças, costuras, cola, grampos.... O registro escrito e o livro já existiram em inúmeras variedades, materiais e formatos ao longo de sua história. Antes de aparentar o que qualquer um diria ser um livro hoje, esse artefato passou por diversas transformações moldadas por muitas condições históricas, culturais e materiais.

Como Ana Paula de Paiva (2010) nos conta, o livro flexível mais antigo que conhecemos é aquele em forma de rolo de papiro. De origem vegetal, fácil deterioração e não dobrável, o papiro é um material que surge no Egito há mais de 2000 anos a.C. Sua produção é de monopólio egípcio até o século XII d.C. e, apesar de caro e de difícil transporte, ele se torna o principal suporte para o livro até o século I.

A partir do século II, se popularizou na Europa o pergaminho: pele normalmente de caprinos ou ovinos preparada para receber a escrita. Flexível, dobrável e durável, o pergaminho quebra a hegemonia do papiro e viabiliza a experimentação do livro para um novo formato: o códex, de estrutura linear composta por folhas-cadernos costurados. Muito utilizado para fins religiosos, o códex tem sua evolução ligada ao cristianismo que o difunde à medida em que se expande. Entre os séculos II e IV, elementos que virão a ser comuns no livro moderno começam a se organizar e, a partir daí, essa estrutura caminha para se tornar o padrão para os livros até os

dias de hoje. Em cima desse formato se configurará a noção moderna, reduzida, genérica e amplamente difundida de livro: “coleção de folhas de papel, cortadas, dobradas e reunidas em cadernos cujos dorsos são unidos por meio de cola, costura ou grampos, formando um volume que se recobre com capa” (PAIVA, 2010, p. 16).

O pergaminho abriu portas para a experimentação no livro não só em termos de formato mas de conteúdo também, uma vez que admite a inclusão de ilustrações e ornamentos no livro de forma muito melhor que o papiro. Assim, o livro manuscrito medieval foi marcado por um desenvolvimento na direção de um apreço artístico em seu fazer.

De acordo com Paiva, os livros medievais copiados por copistas ou escribas se individualizavam devido a seu caráter manual. Dentre seus traços distintivos estavam as letras decoradas, a caligrafia cuidadosa, a aplicação de ouro e prata, o rico desenho de iluminuras, os belos ornamentos e floreios, a encadernação luxuosa com metais e jóias incrustados. “Um conjunto de características marcantes na decoração, forma, cor e motivos, organização e ritmo afeta decisivamente a leitura da página, convertida em obra de arte” (PAIVA, 2010, p. 23-24).

As letras nesses livros eram pensadas para além da comunicação verbal, havia o intuito de adorar e encantar por meio delas:

A escritura trabalhada, delicada, atraente em surpreendente regularidade demonstra arte, habilidade, aprendizagem, afincamento e fascínio pela beleza estética. Escritas artísticas conferem estilo à obra e influenciam a ilustração,

o peso da página, a compreensão da leitura, a retenção e o conhecer do texto (PAIVA, 2010, p. 30).

Nesse contexto, a tradição celta no fazer do livro é uma das mais ricas. O livro era uma importante manifestação da arte celta que exaltava o ornamento e trazia detalhes em bordados, jóias, entalhes, prezando, inclusive, por um refinamento geométrico em seus desenhos. Um exemplo do gênero, considerado uma das grandes obras de arte medievais é o Livro de Kells (figura 8), manuscrito religioso confeccionado por monges da Irlanda por volta do ano 800.

Nesse sentido, o códex medieval, em sua articulação entre funções utilitárias, religiosas e caráter artístico, entraria na categorização de Boris Groys (2017) da arte pré-moderna como uma forma de design. Em nosso entendimento, o livro medieval pode ser pensado como mais uma manifestação localizada na fronteira arte-design.

Com o tempo, a produção do livro no Ocidente se expandiu para fora dos mosteiros e foi se aperfeiçoando tecnicamente, incluindo o papel — inventado pelos chineses no século II, mas tendo o segredo de sua produção somente revelado para a Europa no século VIII, através dos árabes —, a xilografia, a prensa de tipos móveis, a gravura em metal, a litografia, o linotipo, etc. Evoluções em direção ao barateamento, mecanização, aceleração e intensificação da produção, o que acarreta em um processo de popularização e democratização do livro — evidentemente, acompanhado de transformações socioculturais e educacionais —, antes restrito a seletos grupos. Na segunda metade do século XVI, o livro adquire o aspecto que atualmente conhecemos e no século XIX



Figura 8
Páginas do Livro de Kells
Livro de Kells. c. 800. Trinity College Library, Dublin
Fonte: <<https://www.wga.hu/>>

já está bem popularizado entre os leitores comuns. **(PAIVA, 2010).**

O livro modernizado de hoje, amplamente difundido e reconhecido como códex em papel, se tornou um artefato caro à indústria editorial e ao campo do design. Comumente produzido em impressão offset e grandes tiragens, esse artefato, de modo geral, assumiu a função de suporte para registro de conteúdos verbais ou imagéticos. Moraes **(2013)** afirma que esses usos convencionais do livro o reduziram à mera condição de suporte, a qual ofusca sua existência como objeto, desprezando qualquer dimensão poética que possa expressar.

O livro que ocupa esse lugar usual é o que Edith Derdyk chama de “livro ‘funcional’”: “livros que abrigam conteúdos independentemente de seu suporte, mesmo que tenham sido concebidos de modo cauteloso e sensível” **(DERDYK, 2013, p. 11-12)**; neles “o suporte é um contêiner isento, ausente de si mesmo” **(DERDYK, 2013, p. 12)**. Contudo, a autora diferencia o “livro ‘funcional’” do “livro de artista”, este compreendido por ela como um espaço poético imprevisível que, num primeiro momento, se assemelha à forma do livro, mas que nos posteriores revela suas distinções em relação ao livro convencional.

Categoria de difícil definição surgida nos anos 1960, o livro de artista acaba por atuar como um termo guarda-chuva que abarca outros conceitos muito próximos em significado e igualmente não muito bem definidos, como o de “livro-objeto” e o de “livro-obra”.

Paulo Silveira **(2013)** nos ajuda a entender melhor o livro-objeto. Trata-se de uma forma de arte desenvolvida inicialmente em vanguardas modernistas da primeira metade do século XX (portanto, anterior à ideia de livro de artista). Sua especificida-

de está na centralidade de suas qualidades plásticas (forma, textura, cor) no processo criativo, apresentando, muitas vezes, características escultóricas em seu resultado que normalmente é uma peça única. Em muitos casos incorporam formas do livro usual, mas não comunicam da mesma forma sequencial que ele e, inclusive, raramente são considerados livros de fato, habitando muito mais um lugar de construção metafórica referente ao livro. Para Silveira: “Trabalhos que mesmo não sendo livros ambicionam compartilhar o espaço simbólico do livro (e que são absolutamente plásticos, sem ou quase sem dimensão gráfica), em geral são mais facilmente identificados como sendo livros-objetos” **(SILVEIRA, 2013, p. 28)**. De toda forma, mesmo que o livro-objeto possa não ser exatamente um livro, sua existência certamente já tenciona as noções do que é o livro.

Sobre o livro-obra, Silveira **(2013)** comenta a definição apresentada pelo banco de dados do Getty Vocabulary Program (mantido pelo Getty Research Institute e dedicado a termos e definições úteis à catalogação de obras de arte e estudos sobre cultura material). O conceito se refere a livros de artista exploratórios da forma física do livro como seu conteúdo primordial e, a partir dessa fisicalidade, se apresentam como obras de arte.

O livro de artista, por sua vez, abrange quaisquer obras concebidas por artistas que sejam livro-referentes ou minimamente bibliomórficas **(SILVEIRA, 2013)**. Derdyk **(2013)** descreve o livro de artista como:

aquele livro que por sua natureza involuntária aciona a forma-livro como potência em si mesma para o exercício

das outridades; aquele livro que se liberta de uma função pragmática para alcançar, com suas folhas-aladas e não com suas duplas de páginas numeradas, sobrevoos poéticos inusuais. (DERDYK, 2013, p. 14).

A autora o caracteriza como um modo híbrido e experimental de produzir poéticas, articulando palavra e imagem de maneiras inusitadas. Destaca sua estrutura narrativa surpreendente que transcende à noção de sequencialidade linear tradicional do livro, além de sua capacidade de propor novas maneiras de interação e manuseio. É um objeto poético marcado por uma multiplicidade de possibilidades de existência e misturas de linguagens e modalidades, livre para combinar o analógico com o digital e o artesanal com o industrial, transitando pelos mais diversos materiais, superfícies, modos de apresentação e técnicas.

Derdyk também chama atenção para a reprodutibilidade do livro do artista que não se manifesta apenas em peças únicas, mas também pode ser multiplicado industrialmente “sem perder sua vocação poética” (DERDYK, 2013, p. 14). É o caso excepcional do livro-objeto — composto por um conjunto de dobraduras avulsas — “Poemóviles” de Augusto de Campos e Julio Plaza, publicado originalmente em 1974, que rendeu mais duas reedições (figura 9).

Lúdico, o livro de artista age por leis experimentais próprias, revê a condição tradicional do livro, pretende uma participação ativa de seus leitores, estimula interpretações diversas e é meio para a expressão de subjetividades (PAIVA, 2010). Manifestação da arte contemporânea, ele desafia o conceito

de livro com suas possibilidades, muitas vezes, inimagináveis que se afirmam como livro pelas mais diversas vias. Por exemplo, Lygia Pape entendeu seu “Livro da Criação” (figura 10), conhecido e de difícil classificação, como um “livro” devido a seu caráter narrativo (SILVEIRA, 2013).

Dito tudo isso, constatamos que o livro de artista habita a fronteira do design com a arte. Tira o suporte utilitário típico do design dessa condição limitante e o reinterpreta livre em toda a sua riqueza poética. O livro que já foi tantas coisas, antes de ser o que é hoje, pode ainda ser infinitas mais.



Figura 9
Poemóviles

PLAZA, Julio; DE CAMPOS, Augusto.
Poemóviles. 1974.

Fonte: <<https://www.tntarte.com.br/leiloes/64/lote/35>>

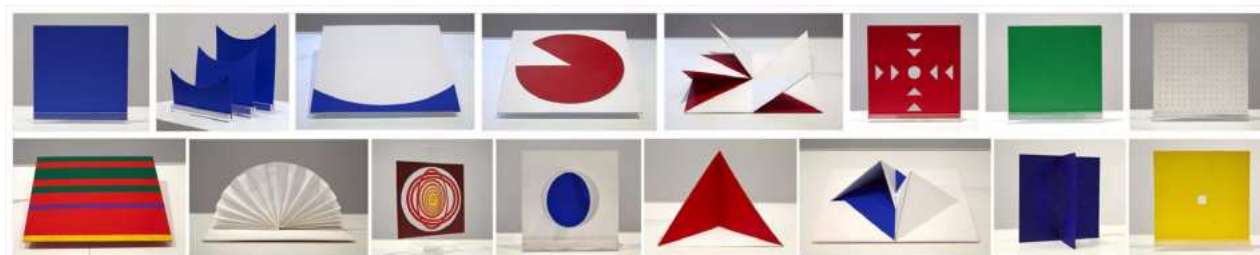


Figura 10
Livro da Criação

PAPE, Lygia. Livro da Criação. 1959.
Guache sobre cartão.

Fonte: <<https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/livro-da-criacao-book-creation>>

O Livro SEM-TERMINO

Este capítulo é um relato da experiência que se constituiu — e ainda se encontra em processo — na criação de um livro de artista que, de alguma forma, contemplasse as questões discutidas neste trabalho. O objetivo aqui é detalhar os processos de criação

envolvidos desde as primeiras motivações e ideias concebidas, passando pelas reflexões sobre os modos de criar e, por fim, as técnicas utilizadas para a construção do livro.

PROPÓSITOS

Para a etapa prática deste trabalho, me pareceu óbvio trabalhar com o livro de artista, linguagem pela qual tenho imenso interesse e apreço. Como já falamos, é da natureza do livro de artista questionar a noção de livro, tão importante para o design. A linguagem por si própria articula elementos do design e da arte, e dá ao livro a oportunidade de abrir mão da utilidade prática e de exercer quaisquer outras funções no domínio da arte.

Quis produzir uma espécie de livro para que pudesse abordá-lo como tema também. Desconstruindo a ideia de livro como unicamente o formato códex, busquei explorar a não linearidade narrativa ao experimentar formas diferentes de conectar as folhas, pensadas aqui em material não flexível. Ao mesmo tempo, uma das ideias era possibilitar grande interatividade do artefato com o público, de modo que o livro pudesse ser reconfigurado, alterando as conexões e a organização das páginas em infinitas possibilidades combinatórias. A intenção com isso foi colocar em foco o poder que uma postura ativa em relação à obra confere a seus interlocutores para contribuir semanticamente a partir de suas experiências e interpretações.

Meu propósito maior com este livro era provocar estranheza em relação às definições fechadas de design e de arte. Negando uma suposta separação rígida entre os dois fazeres através da linguagem escolhida, dos modos experimentais de criar e das variadíssimas técnicas utilizadas, o grande objetivo era suscitar reflexões e debates a respeito do tema.

Busquei produzir algo que pudesse pertencer tanto ao domínio da arte como do design. Um arte-

fato propositadamente confuso em sua classificação, que fosse ambas as coisas. Um livro que é arte visual, comunicação visual e inquietação visual.

Pretendo mostrar que o design, assim como a arte, pode ser ilimitado em possibilidades criativas. Para isso, não só experimentei o maior número de técnicas que consegui — com desejo de manter um enfoque no fazer artesanal —, mas também abordei a infinitude como tema e fio condutor conceitual. Fiz e sigo fazendo um artefato que pode assumir infinitas formas através das imprevisíveis combinações organizacionais de páginas que permite. Além disso, proponho um livro interminável em conteúdo, aberto para sempre poder receber novas páginas.

Nesse sentido, o nome “livro sem-termo” surge da minha busca por palavras que transmitissem a ideia de algo sem fim ou limites — técnicos, criativos, físicos, espaciais, temporais... “Sem-termo” é o ilimitado e o infinito. Mas ainda sugere, de certa forma, uma ausência de “termos”, no sentido de vocábulos e definições. Me pareceu a palavra perfeita para um livro que vai contra rígidas e limitantes significações.

MÉTODOS

Na intenção de propor maneiras outras para se fazer o design, procurei fugir dos tradicionais métodos de projeto. Indo de encontro com certa liberdade metodológica da arte e com a ideia de um design nômade (BICHO, 2019), optei por um processo criativo pautado pela experimentação.

Considero ter buscado aplicar o “método experimental” que Tavares (1995) define e classifica como um dos “métodos do existente”. Segundo a autora,

É o método que trabalha com o conhecimento transmitido pelos sentidos. Não há plano, nem projeto. O produto é realização direta, concomitante a criação. A experiência leva à descoberta. O artista [...] opera ludicamente com os meios. É um processo que vai da prática à teoria. (TAVARES, 1995, p. 51).

Contudo, por mais que eu buscasse um processo mais intuitivo, a combinação desse modo de criação com a racionalidade naturalmente se evidenciou, como já vimos que ocorre com a arte. Por ser designer, talvez meu costume de criar a partir de um pensamento projetual de antecipação de etapas e processos se manifestou como uma resistência à tentativa de me permitir errar e fazer a intuição prevalecer. Inevitavelmente, ao longo do processo de criação do livro foram surgindo elaborações mentais de planejamento. Abracei esse ímpeto e conjuguei ambos os modos de criar.

Tive certo bloqueio causado por uma grande dificuldade inicial de experimentar as diversas

técnicas diretamente em meu formato final. Para contornar essa questão, comecei as experimentações em meu suporte escolhido mas em formatos bem mais reduzidos, o que serviu como forma de validar a viabilidade de utilização de algumas técnicas e me dar mais segurança para utilizá-las em caso de validação (figura 11).

Nesse caminho experimental, como esperado, em alguns casos me deparei com o erro e resultados “mal sucedidos”. A partir disso, algumas técnicas foram abandonadas, outras adaptadas ou insistidas até que funcionassem bem. Inclusive, alguns testes e “insucessos” foram incorporados ao trabalho e convertidos em ótimos resultados. No processo, inúmeras novas ideias de técnicas e abordagens a serem utilizadas surgiram no ato de fazer. Considero que, de fato, aprendi muito com essa experiência prática oscilante entre o acertar e o errar, mas constante no descobrir.



Figura 11
Primeiras experimentações preliminares
Fonte: acervo do autor

TÉCNICAS

Este é um trabalho marcado pela experimentação de grande variedade de técnicas gráficas. No começo, apenas sabia que gostaria de trabalhar com materiais inusitados para o típico design de livros, focando em técnicas de caráter artesanal e sem preocupações em obter acabamentos “perfeitos” ou evitar ruídos visuais (inclusive, muito bem-vindos, pois podem ser visualmente interessantíssimos). De modo geral, com o tempo, novos desejos foram surgindo e, à medida que o fazer experimental avançava, outras ideias e insights apareceram.

Diferente de como normalmente ocorre no design, não me preocupei em pautar minhas escolhas, dos materiais, cores, texturas, linguagens, recursos e formatos, em uma racionalidade que as justificasse de forma específica. Para além da necessidade conceitual que o objeto exigia de receber uma extensa diversidade de técnicas, a escolha de muitos dos elementos utilizados aqui partiu das minhas vontades subjetivas.

Assim foi a minha decisão acerca do suporte e do formato bases para o artefato. Buscando fugir do livro clássico de páginas flexíveis, optei pela placa holler de 2,8 mm de espessura — cartão de maior rigidez que tive acesso — e pelo versátil formato quadrado, com dimensões de 20 x 20 cm (figura 12).

Nesse momento, ainda não fazia ideia de quais conteúdos específicos comporiam o livro, até que pensei em reproduzir nele material textual da presente monografia. Assim, sabia que trabalharia com impressão de texto.

A escolha do suporte determinaria algumas possibilidades e inviabilidades técnicas para o

conteúdo do livro. Desse modo, pensando nas alternativas viáveis de impressão de texto corrido em material rígido como a placa holler, decidi que trabalharia com a serigrafia.

Buscando flexibilidade criativa e contato com o fazer artesanal, optei por estudar a fundo a técnica serigráfica e adquirir os itens necessários para realizá-la em casa: telas de poliéster, folhas de acetato preparadas para impressão jato de tinta (fotolitos), emulsão serigráfica, solução sensibilizante, calha para aplicação da emulsão e rodo para a aplicação da tinta. Nesta técnica, para a sensibilização das telas emulsionadas, escolhi tentar utilizar a luz solar.

A primeira etapa desse processo de impressão foi o desenvolvimento dos fotolitos. Então, nesse momento, fui mais assertivo quanto à definição do primeiro conteúdo textual que utilizaria. Optei por selecionar apenas citações (presentes ou não nesta monografia) que abordassem temas chaves discutidos aqui.

Nesse ponto, também defini as fontes tipográficas principais que utilizaria ao longo de todo o trabalho. Pensando na ideia de misturas e subversão de padrões estabelecidos, escolhi a elegante “Filosofia Unicasé”, serifada e que, por padrão, combina caracteres minúsculos e maiúsculos. Já, visando à rigidez modernista, selecionei a dura e amplamente difundida “Helvetica”. Fazendo uso do digital em combinação com o artesanal, elaborei meus primeiros fotolitos a partir do software Adobe Illustrator (figura 13).

O caminho de realização da serigrafia foi marcado por muitas tentativas frustradas que envolveram problemas na lavagem da emulsão pós exposição solar, cuja emulsão endureceu em locais



Figura 12
Suporte definido
Fonte: acervo do autor

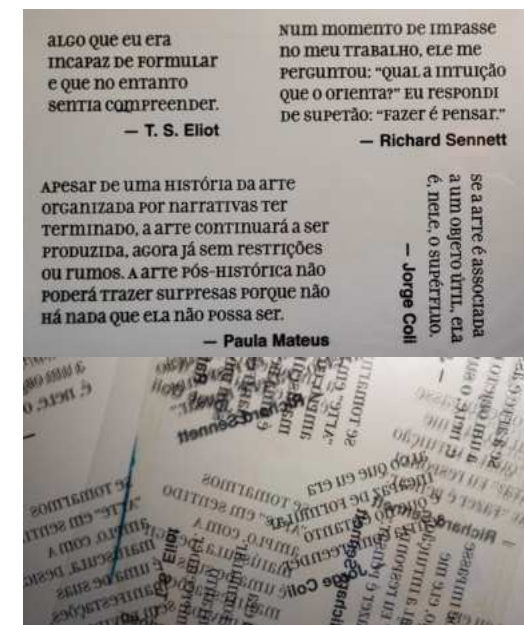


Figura 13
Primeiros fotolitos criados
Fonte: acervo do autor

que não deveria; escolha errada de tinta (acrílica) que secou e não saiu na lavagem; e fracassos na remoção da emulsão endurecida para reutilização da tela (**figura 14**).

Apesar dos percalços com a técnica, eles me abriram os olhos para possibilidades que eu viria a realizar posteriormente: aplicar diretamente no suporte o próprio material dos fotolitos impresso — seja o acetato em si ou apenas a película que vem aderida a ele para receber a tinta (**figura 15**). Mas enfim, depois de muito aprendizado e insistência, também obtive minha primeira tela bem sucedida, com a qual



Figura 14
Tentativas mal sucedidas do processo serigráfico
Fonte: acervo do autor

imprimi usando tinta guache (**figura 16**).

Com desejo de explorar de outras maneiras o conteúdo textual no livro, resolvi utilizar a mancha de texto por meio da colagem de páginas de dicionário. Selecionei o material textual dessa natureza na intenção de trabalhar o tema das definições bem estabelecidas e questioná-las, por meio de uma colagem sem muito refino, criando amassados e rugas (que, por sua vez, proporciona uma textura tátil interessante), além de intervenções com marca-textos e caneta nanquim sobre as páginas (**figura 17**).



Figura 15
Material dos fotolitos aplicado diretamente no suporte
Fonte: acervo do autor

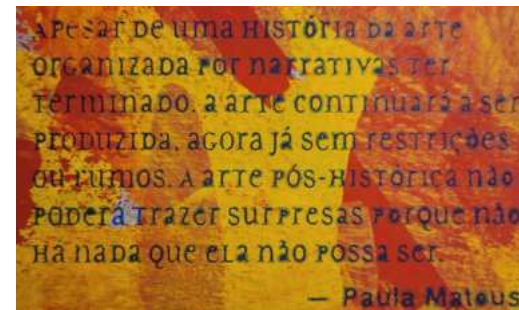


Figura 16
Tela e impressão serigráficas bem sucedidas
Fonte: acervo do autor



Figura 17
Colagens com fragmentos de páginas de dicionários
Fonte: acervo do autor

Para enriquecer ainda mais visual e semanticamente essas colagens, procurei incorporar a aparência do palimpsesto da qual Cauduro (2000) fala, através da aplicação de óleo vegetal em alguns desses fragmentos de dicionários, na intenção de redução da opacidade do papel (figura 18). Posteriormente, também busquei o mesmo efeito de sobreposição de camadas em outros momentos do livro, como com a própria serigrafia (figura 19).



Figura 18
Páginas de dicionário com sua transparência acentuada após aplicação de óleo vegetal
Fonte: acervo do autor

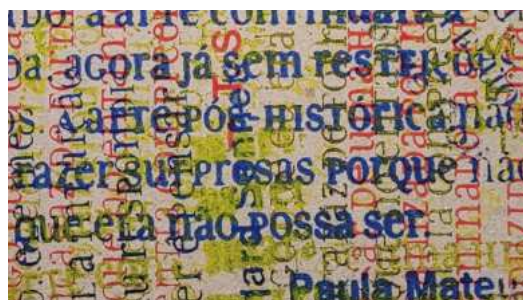


Figura 19
Sobreposição de camadas de impressão serigráfica
Fonte: acervo do autor

Ainda trabalhando com o texto, fiz uso de outros materiais em certos momentos do livro (figuras 20 e 21). Apliquei letras adesivas e, também, transferíveis do tipo “Decadry/Letraset”, escolhidas aqui para somar ao trabalho antigos recursos muito utilizados no design, mas abandonados com o tempo. Usei também a técnica do estêncil e do carimbo, o qual produzi (em loja especializada) para as palavras “arte” e “design”, a partir de software digital e das fontes tipográficas supracitadas.



Figura 20
Composições tipográficas utilizando letras adesivas, transferíveis e estêncil
Fonte: acervo do autor



Figura 21
Carimbos produzidos e suas impressões
Fonte: acervo do autor

Inspirado por trabalhos d'O Gráfico Amador, também explorei a impressão de imagens a partir de clichês feitos com barbante colados em papel paraná (figura 22). E, em busca de texturas visuais interessantes, com tintas acrílicas, guache, nanquim e corantes coloridos, realizei pinturas espatuladas (figura 23), efeitos com tinta soprada (figura 24) e

transferei para as páginas do livro superfícies texturizadas como a de plástico-bolha (figura 25) e tecido de renda. Nesse mesmo intuito, mas também intencionando enriquecer o trabalho em significados e temas, "carimbei", ainda, sobre o suporte, minhas próprias mãos entintadas (figura 26).

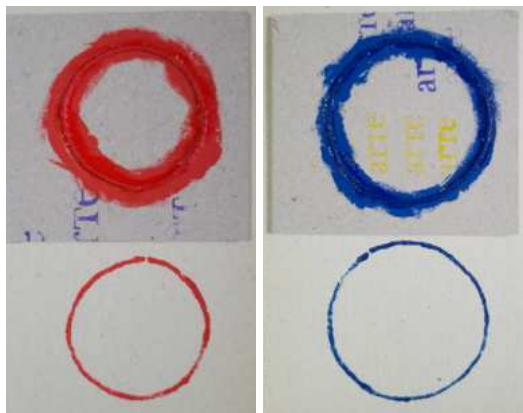


Figura 22
Clichês de barbante e respectivas impressões
Fonte: acervo do autor



Figura 23
Texturas criadas a partir da tinta espalhada com espátula
Fonte: acervo do autor



Figura 24
Texturas criadas a partir da tinta soprada
Fonte: acervo do autor

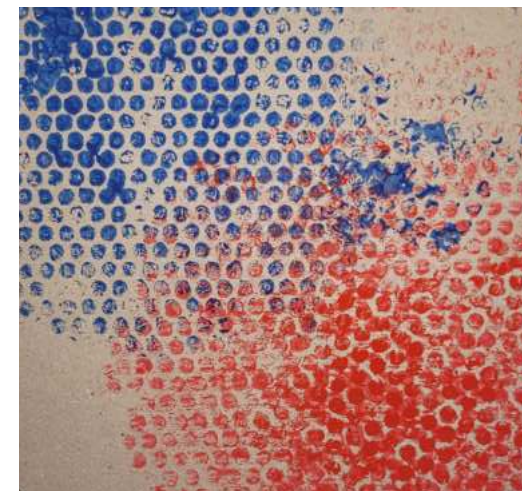


Figura 25
Texturas visuais obtidas a partir da transferência de tinta depositada sobre plástico-bolha
Fonte: acervo do autor



Figura 26
Texturas criadas com o uso das mãos entintadas
Fonte: acervo do autor

Inclusive, nessa busca por texturas diversas tentei realizar monotipias subtrativas. Entretanto, nas minhas já comentadas experimentações preliminares, descartei a viabilidade de tal técnica, devido à incompatibilidade das matrizes que tive acesso em relação à rigidez e à textura do suporte escolhido (placa holler de 2,8 mm de espessura).

Como resultado muito satisfatório decorrente dessas primeiras experimentações de escala reduzida, validei e aprimorei a técnica de transferência de imagens impressas via jato de tinta em acetato (não preparado para a aderência da tinta) para a placa holler (**figura 27**).



Figura 27
Imagem digital transferida para o suporte
Fonte: acervo do autor

Transversalmente à maioria das técnicas relatadas, cabe aqui destacar o uso da cor, pensado em muitos momentos para suscitar sentidos metafórica e simbolicamente. Utilizei, principalmente, as cores primárias vermelho, amarelo e azul, em pequenas variações tonais devido ao uso de tintas de tipos diversos.

Por fim, foi necessário definir uma maneira eficaz de unir todas as folhas do livro, de forma a viabilizar as intenções já mencionadas relacionadas à interatividade com o público. Para isso, perfurei os quatro cantos de cada quadrado de placa holler com o auxílio de um gabarito e um furador de couro (**figura 28**) e fiz uso de materiais comuns na confecção de jóias anexados a eles. A estrutura elaborada para a conexão entre as folhas do livro foi organizada da seguinte maneira: argola / fecho de ímã / terminal metálico / corda náutica / terminal metálico / fecho de ímã / argola (**figuras 29**). Com esse mecanismo magnético desenvolvido, o interlocutor do livro fica livre para manuseá-lo e reconfigurá-lo das mais inventivas maneiras, além de tornar possível e materializar o caráter interminável do artefato, receptivo a novas futuras folhas.

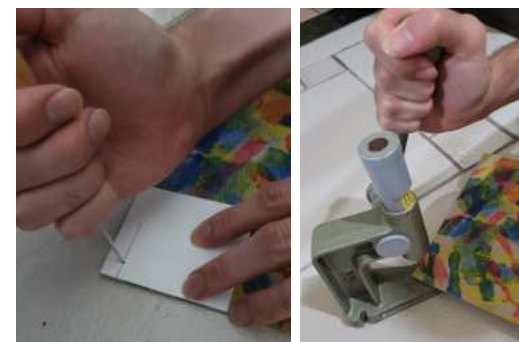


Figura 28
Processo de furação do suporte
Fonte: acervo do autor



Figura 29
Estrutura elaborada para a conexão entre as folhas do livro
Fonte: acervo do autor

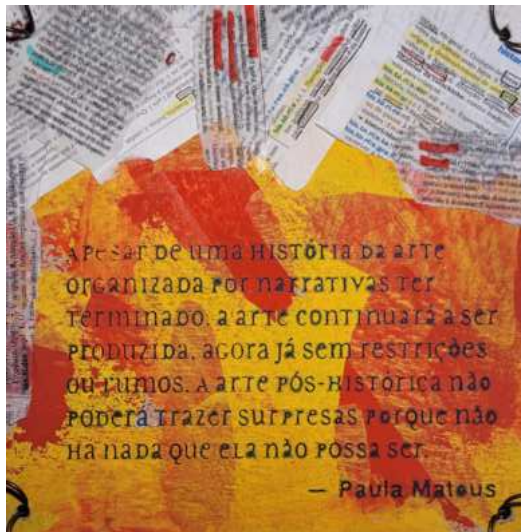


Figura 30
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (1)
 Fonte: acervo do autor

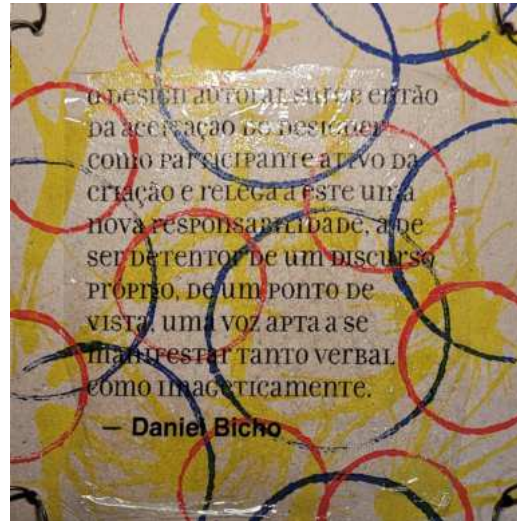


Figura 31
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (2)
 Fonte: acervo do autor

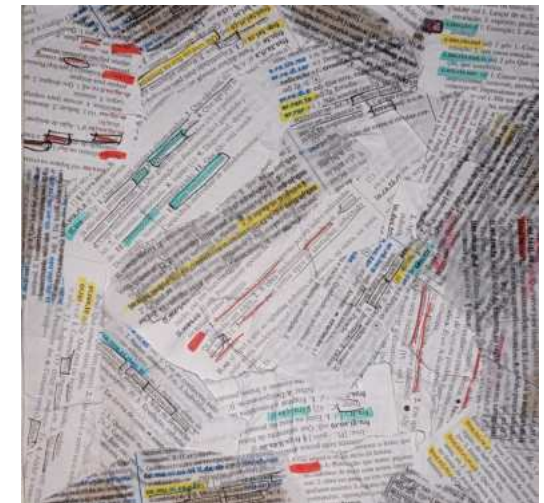


Figura 32
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (3)
 Fonte: acervo do autor

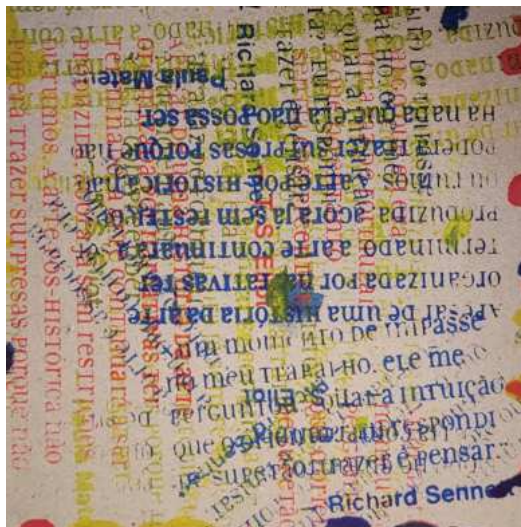


Figura 33
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (4)
 Fonte: acervo do autor

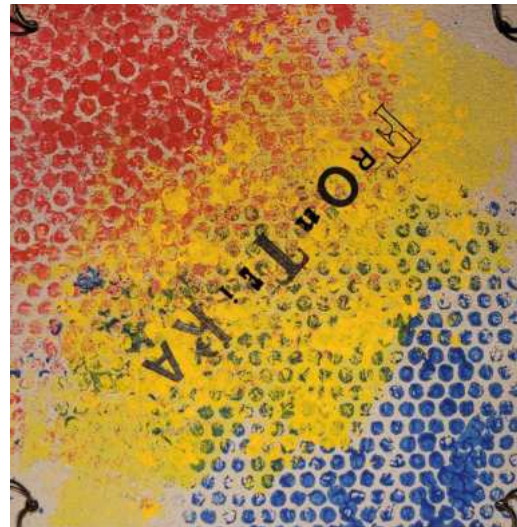


Figura 34
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (5)
 Fonte: acervo do autor



Figura 35
Frente e verso de uma das
folhas do livro sem-termo (6)
 Fonte: acervo do autor

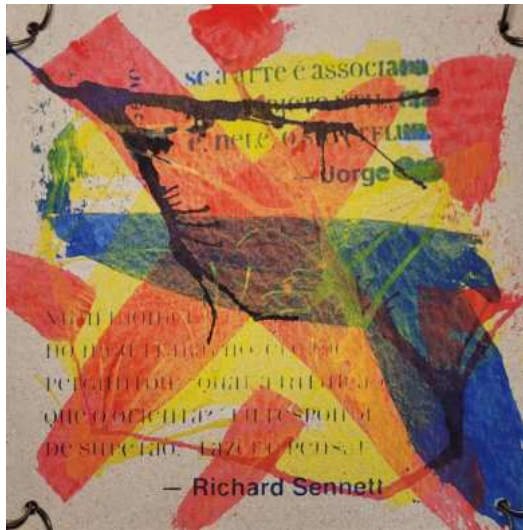


Figura 36
 Frente e verso de uma das folhas do livro sem-termo (7) construída majoritariamente a partir de testes "mal sucedidos" num primeiro momento
 Fonte: acervo do autor



Figura 37
 Exemplo de montagem possível no livro sem-termo (1) — frente e verso
 Fonte: acervo do autor



Figura 38
 Exemplo de montagem possível no livro sem-termo (2)
 Fonte: acervo do autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao explorarmos um pouco os universos da arte e do design, pudemos compreender melhor suas profundas semelhanças, relativizando suas supostas diferenças. Apesar de estarem inseridos em campos socialmente distintos, os dois fazeres possuem inúmeras correspondências e proximidades, especialmente quando olhamos para os processos criativos envolvidos.

Identificamos inúmeras dessas correlações, destacando a linguagem do livro de artista, manifestação fronteira por excelência. A partir desses

apontamentos, buscamos afirmar ser possível mas também enriquecedor e, portanto, desejável um design que habita as interseções com a arte.

Produzimos também o “livro sem-termo”, nosso próprio livro de artista, cuja vocação é demonstrar e elucidar ainda mais as inúmeras possibilidades de criação que levam o design ao encontro da arte.

Este texto e o livro que o acompanha apontam para caminhos pelos quais o design pode funcionar de forma útil, mas também pode produzir poéticas que nos mobilizam, nos fazem refletir, nos fazem sentir.

REFERÊNCIAS

AGOSTINETTI, Lucia do Céu Cardoso; CAVALCANTI, Jardel Dias. Arte contemporânea: o novo que assusta. Curitiba: Programa de Desenvolvimento Educacional, 2008.

BARROCO, Sonia Mari Shima; SUPERTI, Tatiane. Vigotski e o estudo da psicologia da arte: contribuições para o desenvolvimento humano. *Psicologia & sociedade*, v. 26, p. 22-31, 2014.

BARROS, Camila Bezerra Furtado; MACHADO, Lara Maria de Araújo. (Re) inventando futuros possíveis: design crítico e especulativo. 13^o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2018.

BICHO, Daniel. Jornadas não Mapeadas: Errância e experiência em um design de fronteira. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

BOURDIEU, Pierre. A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos. Editora Zouk, 2001.

CAMPOS, Ronaldo. O significado da arte: forma e linguagem na obra de arte contemporânea. *e-hum*, v. 7, n. 1, p. 19-24, 2014.

CANCLINI, Néstor García. A produção simbólica: teoria e metodologia em sociologia da arte. *Civilização Brasileira*, 1979.

CARDOSO, Fernanda. O universo simbólico do design gráfico vernacular. 2010. Tese de Doutorado. PUC-Rio.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. Ubu Editora, 2016.

CARSON, David. O design gráfico tornou-se muito conservador, 2018 <<https://www.dinheirovivo.pt/marketing-pub/david-carson-o-design-grafico-tornou-se-muito-conservador/>>, 12/01/2023.

CAUDURO, Flávio V. Design gráfico & pós-modernidade. *Revista Famecos*, v. 7, n. 13, p. 127-139, 2000.

COLI, Jorge. O que é arte. Brasiliense, 1995.

CORRÊA, Glaucinei Rodrigues; ROSSI, Lucas. Design é arte?. *Blucher design proceedings*, 2016.

COSTA, Claudio F. O que é 'arte'?. *Artefilosofia*, v. 4, n. 6, p. 194-199, 2009.

DANTAS, Denise; DE CAMPOS, Ana Paula. Autonomia projetual: um novo olhar sobre as estratégias de ensino de metodologia de projetos em design. *Revista Design em Foco*, v. 3, n. 2, p. 129-141, 2006.

DERDYK, Edith. Entre ser um e ser mil. In: DERDYK, Edith (org). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. Editora Senac São Paulo, 2013. p. 9-15.

GODÓI, Vagner. Pesquisa em Design: ensaio sobre a origem dos métodos e a atualidade das ferramentas metodológicas. *Estudos em Design*, v. 30, n. 2, 2022.

GROYS, Boris. Sobre o ativismo artístico. Revista Poiésis, v. 18, n. 29, p. 201-219, 2017.

HEINICH, Nathalie. Práticas da arte contemporânea: uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. Sociologia & Antropologia, v. 4, p. 373-390, 2014.

LACERDA, André Pedroso de et al. Pioneiros dos métodos de projeto (1962-1973): redes na gênese da metodologia do design. 2012.

LIMA, Guilherme Cunha. O Gráfico Amador: as origens da moderna tipografia brasileira. Editora UFRJ, 1997.

MATEUS, Paula. A natureza da arte: uma defesa da filosofia da arte de Arthur C. Danto. Dissertação de mestrado. Universidade de Lisboa, 2008.

MORAES, Odilon. O livro como objeto e a literatura infantil. In: DERDYK, Edith (org). Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas. Editora Senac São Paulo, 2013. p. 19-33.

NEVES, André et al. DÉCADA DE 60: a primeira geração de métodos do design. s.d.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. A aventura do livro experimental. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

PEIXOTO, Irene. O design além da estetização funcional. #17.ART - 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, p. 150-154. 2018.

PEIXOTO, Irene. Sentido Poético e Forma Estética: Articulações contemporâneas entre arte e design. #18.ART - 18º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, p. 936-944. 2019.

POYNOR, Rick. Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo. Trad. Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.

SANTOS, Sérgio Manuel Firmino. O software de design gráfico e web design e a sua relação com a criatividade. 2014. Tese de Doutorado.

SILVEIRA, Paulo. A definição do livro-objeto. In: DERDYK, Edith (org). Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas. Editora Senac São Paulo, 2013. p. 19-33.

TAVARES, Monica. Os processos criativos com os meios eletrônicos. Dissertação de Mestrado. UNICAMP, 1995.

TAVARES, Monica. Processos de criação na arte. In: ROIPHE, Alberto; MATTAR, Sumaya (orgs.). Processos de criação na educação e na arte. São Paulo: ECA-USP, 2018.

TONETTO, Leandro Miletto; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. Strategic Design Research Journal, v. 4, n. 3, 2011.

WOLFF, Janet. A produção social da arte. Zahar, 1982.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

OLAFUR ELIASSON: THE DESIGN OF ART
(temporada 2, ep. 1). Abstract: The Art of Design
[Seriado]. Direção: Jason Zeldes. Netflix, 2019. (45
minutos).

THE STORY BEHIND WALTER DE MARIA'S
IMPRESSIVE LIGHTNING FIELD. Public Delivery,
2022. Disponível em: <[https://publicdelivery.org/
walter-de-maria-lightning-field/](https://publicdelivery.org/walter-de-maria-lightning-field/)>. Acesso em: 2 de
jul. de 2023.

apêNDICE

Para fins de demonstração de algumas possibilidades de manuseio do livro sem-termo, foi elaborado um vídeo disponível em:

<<https://youtu.be/wdXlx8dKC60>>

