



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**DESIGN E ARTE NA CONTEMPORANEIDADE BRASILEIRA:  
DIÁLOGOS E CONFLITOS NA DÉCADA DE 2010**

**ANA CLÁUDIA PINHEIRO SANTOS FAUSTINELLI**

**BAURU  
2022**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**DESIGN E ARTE NA CONTEMPORANEIDADE BRASILEIRA:**  
**DIÁLOGOS E CONFLITOS NA DÉCADA DE 2010**

**ANA CLÁUDIA PINHEIRO SANTOS FAUSTINELLI**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign), da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus de Bauru, como exigência à obtenção do Título de Mestre em Design – Área de Concentração: Desenho de Produto, Linha de Pesquisa: Planejamento de Produto.

Orientadora:

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Cristina de Moura

**BAURU**  
**2022**

F268d

Faustinelli, Ana Cláudia Pinheiro Santos

Design e Arte na contemporaneidade brasileira : diálogos e conflitos na década de 2010 / Ana Cláudia Pinheiro Santos Faustinelli.

-- Bauru, 2022

178 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),  
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Mônica Cristina de Moura

1. Design Contemporâneo. 2. Design e Arte. 3. Estética. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de  
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

**ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE ANA CLÁUDIA PINHEIRO SANTOS FAUSTINELLI, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.**

Aos 15 dias do mês de julho do ano de 2022, às 14:30 horas, no(a) , realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de ANA CLÁUDIA PINHEIRO SANTOS FAUSTINELLI, intitulada **Design e Arte na Contemporaneidade Brasileira: Diálogos e Conflitos na Década de 2010** . A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Doutora MONICA CRISTINA DE MOURA (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Programa de Pos-graduacao em Design / FAAC/Unesp/Bauru, Professor Doutor OLIMPIO JOSE PINHEIRO (Participação Presencial) do(a) Programa de Pos-graduacao em Design / FAAC/UNESP/Bauru, Professora Doutora RITA MORAIS DE ANDRADE (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual / Universidade Federal de Goiás. Após a exposição pela mestrande e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: APROVADA . Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.



Professora Doutora MONICA CRISTINA DE MOURA



Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do Laboratório de Pesquisa em Design Contemporâneo e no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura.



## **BANCA DE AVALIAÇÃO**

### **Titulares**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Cristina de Moura

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – FAAC/UNESP – Bauru-SP

Orientadora

Prof. Dr. Olimpio José Pinheiro

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – FAAC/UNESP – Bauru-SP

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rita Moraes de Andrade

Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG – Goiânia-GO

### **Suplentes**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Joedy Luciana Barros Marins Bamonte

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – FAAC/UNESP – Bauru-SP

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Virginia Pereira Cavalcanti

Universidade Federal de Pernambuco – CAC/UFPE – Recife-PE

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, o centro da minha existência, por me permitir ter saúde, oportunidade e capacidade para a realização do mestrado, um desejo já antigo que parecia distante, mas estava aguardando o momento certo para se realizar.

Aos meus pais, que tanto me deram e ainda dão amor, e com amor fizeram tamanhos sacrifícios em favor da minha vida e estudos, assim como do meu querido irmão.

Ao meu esposo, Arthur, que sempre esteve ao meu lado com carinho, estímulo e apoio dedicado, que agora espera comigo pelo nosso sonho, o Bernardo.

Sou imensamente grata à minha professora e orientadora Mônica, que com empenho e paixão pelo conhecimento esteve direcionando meu trabalho e oferecendo generosidade.

Aos colegas do Grupo de Pesquisa em DC, do Lab Design Contemporâneo, que também estiveram presentes com amizade e partilhas preciosas.

## RESUMO

As relações entre design e arte foram rejeitadas por muito tempo, no Brasil, em razão da proposta industrial realizada no país, pautada no racionalismo e funcionalismo. Porém, com a globalização, somada à entrada dos sistemas informáticos digitais e das redes, colaboraram para a ruptura das fronteiras entre os campos do design e da arte, fortalecidos pelas questões interdisciplinares e transdisciplinares da contemporaneidade, bem como a valorização da estética no cotidiano e a concepção da cultura como mercado de consumo. Por sua vez, a cultura brasileira é rica em produções criativas de objetos de design que apresentam também características de objetos artísticos, indicando a proximidade destes campos. O estudo foi desenvolvido com a aplicação de abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica assistemática e sistemática, pesquisa documental e estudos de caso. O objetivo foi realizar um estudo aprofundado da abrangência da estética e das proximidades do design e da arte na contemporaneidade brasileira a partir da seleção e do estudo de casos produzidos entre 2010 e 2020. A análise dos objetos selecionados de diferentes dimensões demonstra estes diálogos em parte da produção contemporânea por meio de critérios, como a relação com os sujeitos ampliada para as experiências sensíveis e da fruição, com objetos únicos que valorizam as funções estética, simbólica, expressiva, poética e subjetiva acima da função prática; a utilização de processos criativos e produtivos com experimentações, subversões e intercâmbios de linguagens, além de características mercadológicas e comunicacionais da promoção desses objetos que aproximam design e arte.

**Palavras-chave:** Design Contemporâneo, Design e Arte, Estética.

## ABSTRACT

The relationship between design and art was rejected in Brazil for a long time due to the industrial proposal made in the country, based on rationalism and functionalism. However, with globalization, added to the entry of digital computer systems and networks, they collaborated to break the boundaries between the fields of design and art, strengthened by the interdisciplinary and transdisciplinary issues of contemporaneity, as well as the valorization of aesthetics in everyday life and the conception of culture as a consumer market. In turn, Brazilian culture is rich in creative productions of design objects that also present characteristics of artistic objects, indicating the proximity of these fields. The study was developed with the application of a qualitative approach, with an unsystematic and systematic literature review, documental research and case studies. The objective was to carry out an in-depth study of the scope of aesthetics and the proximity of design and art in Brazilian contemporaneity, based on the selection and study of cases produced between 2010 and 2020. The analysis of selected objects of different dimensions demonstrates these dialogues in part. contemporary production through criteria, such as the relationship with the subjects extended to sensitive experiences and fruition, with unique objects that value aesthetic, symbolic, expressive, poetic and subjective functions above practical function; the use of creative and productive processes with experimentation, subversion and exchange of languages, in addition to marketing and communicational characteristics of the promotion of these objects that bring design and art closer.

**Keywords:** Contemporary Design, Design and Art, Aesthetics.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1: Modelo para a realização de revisão bibliográfica sistemática.....                                       | 22  |
| Figura 2: "Desvio para o vermelho", Cildo Meireles, 1967 .....                                                     | 52  |
| Figura 3: "Cadeira Samambaia" e "Cadeira Flama", Estúdio Campana, Exposição Desconfortáveis, 1989.....             | 70  |
| Figura 4: "Vasos Tuiuiú I e II conjunto", Jacqueline Terpins, 2019.....                                            | 75  |
| Figura 5: "Luminárias de Carnaúba", Evanilce Souza, 2020 .....                                                     | 78  |
| Figura 6: "Cadeira Anjo", Alê Jordão, 2012 .....                                                                   | 80  |
| Figura 7: Nuvem de palavras representando as áreas do design identificadas nas publicações da RBS .....            | 89  |
| Figura 8: Banco "Ramallete", lã de ovelha e madeira tauari, Inês Schertel, 2018....                                | 91  |
| Figura 9: Vaso "Aleatório", Estudio Manus, 2007 .....                                                              | 96  |
| Figura 10: "A poltrona de mil olhos", Estudio Campana, 2015 .....                                                  | 103 |
| Figura 11: Vasos da coleção "Conserta-se Móveis – tratar aqui", Fetiche Design, 2012 .....                         | 106 |
| Figura 12: Vaso "Raízes", Carol Gay, 2017 .....                                                                    | 119 |
| Figura 13: <i>Chaise</i> "Damanivá", Hugo França, 2016 .....                                                       | 121 |
| Figura 14: Capas do livro "A Pedra", Casa Rex, 2017 .....                                                          | 124 |
| Figura 15: Projeto gráfico em execução da sobrecapa do livro "A Pedra", Casa Rex, 2017 .....                       | 125 |
| Figura 16: Mural "Coexistência", Eduardo Kobra, 2021 .....                                                         | 127 |
| Figura 17: Detalhe do Mural "Coexistência", Eduardo Kobra, 2021 .....                                              | 128 |
| Figura 18: "Kit SOMAMOS Casaco Mosaico", Fernanda Yamamoto, 2020 .....                                             | 131 |
| Figura 19: Figurino da coleção "Guerra e Paz", inspirada em Portinari para desfile SPFW, Ronaldo Fraga, 2019 ..... | 134 |
| Figura 20: Painéis "Guerra e Paz", Cândido Portinari, 1956 .....                                                   | 135 |

|                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 21: Detalhe de peça da coleção “Guerra e Paz ”de Ronaldo Fraga.....                           | 136 |
| Figura 22: Instalação em bambu <i>Phylostaquis</i> , Regina, Eduardo e Sergio Fittipaldi, 2011 ..... | 139 |
| Figura 23: Instalação “Vento Nordeste/Alagoas”, Rodrigo Ambrosio, 2019 .....                         | 142 |
| Figura 24: Curador da instalação, Rodrigo Ambrosio, 2019.....                                        | 143 |
| Figura 25: Instalação interativa “Eu estou”, Guto Requena, 2015.....                                 | 145 |
| Figura 26: Mobiliário e ambiente da instalação interativa “Eu estou”, 2015 .....                     | 146 |
| Figura 27: Detalhe da instalação interativa “Eu estou”, 2015.....                                    | 147 |
| Figura 28: Projeção da instalação interativa “Eu estou”, 2015 .....                                  | 147 |
| Figura 29: Instalação “#MinhaÓtica”, Carlos Pazetto e Giuliano Scandiuzzi, 2018.                     | 150 |
| Figura 30: Gráfico comparativo dos estudos de caso em suas proximidades entre design e arte.....     | 154 |

## LISTA DE QUADROS

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Quadro 1: Relação dos principais autores utilizados como referência teórica .....                  | 20  |
| Quadro 2: Procedimentos metodológicos da fase de Entrada da Revisão Bibliográfica Sistemática..... | 23  |
| Quadro 3: Anais de Eventos Científicos das publicações selecionadas na RBS .....                   | 85  |
| Quadro 4: Periódicos Científicos das publicações selecionadas na RBS .....                         | 86  |
| Quadro 5: Publicações selecionadas na RBS .....                                                    | 87  |
| Quadro 6: Autores e apontamentos dos critérios que determinam a relação entre design e arte.....   | 111 |
| Quadro 7: Exemplo do quadro de informações gerais dos estudos de caso .....                        | 117 |
| Quadro 8: Exemplo do quadro de análise do objeto .....                                             | 117 |
| Quadro 9: Informações gerais sobre o Vaso “Raízes” .....                                           | 119 |
| Quadro 10: Análise do objeto Vaso “Raízes” .....                                                   | 120 |
| Quadro 11: Informações gerais sobre a <i>Chaise</i> “Damanivá” .....                               | 121 |
| Quadro 12: Análise do objeto <i>Chaise</i> “Damanivá” .....                                        | 122 |
| Quadro 13: Informações gerais sobre as Sobrecapas do livro “A Pedra” .....                         | 124 |
| Quadro 14: Análise do objeto Sobrecapa do livro “A Pedra” .....                                    | 125 |
| Quadro 15: Informações gerais sobre o mural “Coexistência” .....                                   | 127 |
| Quadro 16: Análise do objeto Mural “Coexistência” .....                                            | 129 |
| Quadro 17: Informações gerais sobre o “Kit Somamos Casaco Mosaico” .....                           | 131 |
| Quadro 18: Análise do objeto “Kit Somamos Casaco Mosaico” .....                                    | 132 |
| Quadro 19: Informações gerais sobre figurino da coleção “Guerra e Paz” .....                       | 134 |
| Quadro 20: Análise do objeto: figurino da coleção “Guerra e Paz” .....                             | 137 |
| Quadro 21: Informações gerais sobre a instalação de bambu CASACOR 2011.....                        | 139 |
| Quadro 22: Análise do objeto: instalação de bambu CASACOR 2011 .....                               | 140 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Quadro 23: Informações gerais sobre a instalação “Vento Nordeste/Alagoas” ..... | 142 |
| Quadro 24: Análise do objeto: instalação “Vento Nordeste/Alagoas” .....         | 143 |
| Quadro 25: Informações gerais sobre a instalação interativa “Eu estou” .....    | 146 |
| Quadro 26: Análise do objeto: instalação “Eu estou” .....                       | 148 |
| Quadro 27: Informações gerais sobre a instalação “#MinhaÓtica” .....            | 150 |
| Quadro 28: Análise do objeto: instalação “#MinhaÓtica” .....                    | 151 |

## LISTA DE GRÁFICOS

|                                                                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gráfico 1: Número de Periódicos ou Eventos Científicos por Localização .....                                           | 85  |
| Gráfico 2: Número de publicações por ano .....                                                                         | 88  |
| Gráfico 3: Porcentagem de publicações por categoria.....                                                               | 109 |
| Gráfico 4: Número de apontamentos dos critérios que determinam a relação entre arte e design.....                      | 110 |
| Gráfico 5: Número de apontamentos dos critérios que determinam a relação entre arte e design nos estudos de caso ..... | 155 |

## SUMÁRIO

|                                                                 |                |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>                                       | <b>16</b>      |
| <b>1.1 Apresentação.....</b>                                    | <b>16</b>      |
| <b>1.2 Caracterização do Problema da Pesquisa.....</b>          | <b>18</b>      |
| <b>1.3 Questões de Pesquisa.....</b>                            | <b>19</b>      |
| <b>1.4 Objetivos.....</b>                                       | <b>19</b>      |
| 1.4.1 Objetivo geral.....                                       | 19             |
| 1.4.2 Objetivos específicos.....                                | 19             |
| <b>1.5 Quadro do Principal Referencial Teórico.....</b>         | <b>20</b>      |
| <b>1.6 Metodologia Adotada.....</b>                             | <b>21</b>      |
| 1.6.1 Método da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS).....    | 21             |
| 1.6.2 Método dos Estudos de caso.....                           | 23             |
| 1.6.3 Etapas da pesquisa.....                                   | 24             |
| <br><b>2. DESENVOLVIMENTO.....</b>                              | <br><b>25</b>  |
| <b>2.1 Contemporaneidade .....</b>                              | <b>25</b>      |
| <b>2.2 Estética.....</b>                                        | <b>34</b>      |
| <b>2.3 Poética.....</b>                                         | <b>40</b>      |
| <b>2.4 Arte Contemporânea.....</b>                              | <b>41</b>      |
| <b>2.5 Design e objeto de design.....</b>                       | <b>60</b>      |
| <b>2.6 Design Contemporâneo.....</b>                            | <b>64</b>      |
| <b>2.7 Contexto brasileiro.....</b>                             | <b>69</b>      |
| <b>2.8 Aproximações entre Design e Arte.....</b>                | <b>73</b>      |
| 2.8.1 Resultados da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS).... | 84             |
| <b>2.9 Distanciamentos entre Design e Arte.....</b>             | <b>112</b>     |
| <br><b>3. RESULTADOS.....</b>                                   | <br><b>117</b> |
| <b>3.1 Diretrizes das análises.....</b>                         | <b>117</b>     |
| <b>3.2 Estudos de caso.....</b>                                 | <b>118</b>     |
| 3.2.1 Tridimensional.....                                       | 119            |
| 3.2.2 Bidimensional.....                                        | 123            |
| 3.2.3 Corporal.....                                             | 130            |
| 3.2.4 Ambiental.....                                            | 139            |

|                                        |            |
|----------------------------------------|------------|
| 3.2.5 Multimidiática.....              | 145        |
| <b>3.3 Análise dos Resultados.....</b> | <b>153</b> |
| <b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>    | <b>157</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                | <b>161</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....</b>    | <b>174</b> |
| <b>CRÉDITOS.....</b>                   | <b>177</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Apresentação

A visão da contemporaneidade apresentada neste trabalho não segue a divisão histórica do tempo chamada de Idade Contemporânea que se dá a partir da Revolução Francesa, mas segue o pensamento ocidental que traz a constatação crítica de mudanças sociológicas, culturais e econômicas recentes no contexto do capitalismo e da globalização. Desenvolvida por pensadores como Featherstone (1995), que aponta seu início com o Pós-Modernismo na segunda metade do século XX; ou Agambem (2009), que traz o contemporâneo como o tempo presente e o que está à nossa frente; ou Lipovetsky e Charles (2004), que chamam essas tendências de hipermodernidade. Moura (2010a, 2014) também acompanha tal compreensão ao inferir sobre a nomenclatura design contemporâneo, nomeando-o de design do nosso tempo, que se transforma cotidianamente inserido nessa conjunção cultural de diversidades e complexidades.

A arte sempre esteve presente nas civilizações e culturas humanas, assim como o design, em dispositivos, ferramentas e objetos criados que em diversos casos se encontram no intermédio entre os dois campos. Porém, com a catalogação das expressões culturais, surgiram divisões que separaram a arte no âmbito do sagrado e contemplativo das obras de arte e o design no cotidiano dos objetos funcionais.

Já no início do século XX ocorreram marcos que interrogaram essas divisões, e, com o movimento *Art Nouveau* ou os artistas Marcel Duchamp e Andy Warhol; em cada momento histórico específico, os caminhos entre design e arte começam a se entrecruzar. E é na contemporaneidade do design, considerada a partir do final da década de 1980 e início da década de 1990 no Brasil –, que essas aproximações esporádicas se tornam mais frequentes, estimuladas pela dispersão das barreiras entre os campos do conhecimento, a propagação cada vez maior da cultura consumista e estetizada e a inserção de tecnologias e redes de comunicação, especialmente a internet, e com elas a globalização comercial.

A proposta contemporânea de relações entre design e arte ocorre na contramão do pensamento racional funcionalista que fortaleceu o design voltado para a indústria no país. Enquanto há ainda na atualidade uma grande produção de um design industrial e comunicacional feito para as massas, principalmente com o objetivo

de fomentar o consumo excessivo e girar as rodas da economia, por sua vez, há também aspectos do design contemporâneo que elaboram objetos utilitários singulares com subjetividades expressivas fazendo uso das poéticas da arte e gerando relações diferentes e aprofundadas nos campos da expressão, da fruição sensível e das experiências múltiplas.

O design sempre foi alvo de inserções artísticas, por meio de técnicas, processos e linguagens que se embaralham nos projetos e atuações profissionais e pessoais que desenvolvi. Ao exercer a docência da arte, pude observar esses cruzamentos mais profundamente e com mais aspectos teóricos que cercavam as ações antes intuitivas.

Esta pesquisa, portanto, materializa a união das minhas escolhas para a vida profissional e acadêmica, representando muito do que vivo e ensino sobre as complexidades e subjetividades humanas que produzem a beleza da vida, ainda que não óbvia e explícita, mas vista de forma ampla, interiorizada em diferentes configurações, aparências e funcionalidades.

Nesse contexto, a dissertação se ocupa da observação e da averiguação, em dimensões amplas, da abrangência estética e dos diálogos e dos conflitos do design e da arte brasileira, que se estabelecem no design contemporâneo e vêm se intensificando. A investigação ocorre no âmbito do design contemporâneo cuja premissa é o caráter interdisciplinar e transdisciplinar que sustenta as dinâmicas do indivíduo, dos objetos e das ações, especialmente a proximidade e inter-relação do campo do design com o campo da arte, e compõe uma complexidade de pensamentos para a constituição da teoria e da práxis em design. As áreas interdisciplinares do design envolvem seus vários segmentos ou subáreas e as dimensões de aproximação transdisciplinar entre outras possibilidades, envolvem o design e a arte.

O objeto de estudo desta pesquisa desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Design da UNESP Bauru é abordado e discutido no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura. A pesquisa se fundamenta em autores e obras relevantes dos campos do design, da arte e também da filosofia e sociologia para desenvolver o aporte teórico necessário à continuidade da exploração.

Neste cenário, foram selecionados dez casos exemplares de dimensões distintas para que sejam realizados os estudos de caso e o mapeamento dos dados resultantes em uma observação ampla das evidências.

No capítulo 1 desta dissertação, são apresentados o escopo e as propostas gerais da pesquisa, problematização e processos. No capítulo 2 são delineados os caminhos teóricos para o embasamento das análises e resultados, partindo do percurso do contemporâneo, arte, design e suas aproximações e distanciamentos no contexto brasileiro. No capítulo 3 é realizada a produção de resultados da pesquisa com estudos de caso. No capítulo 4 são apontadas as considerações finais da pesquisa. Por fim, são apresentadas as Referências – citações diretas ou indiretas utilizadas neste texto e a Bibliografia Consultada – materiais que foram consultados e estudados para a produção do relatório, mas não citados.

## **1.2 Caracterização do Problema da Pesquisa**

Na discussão a respeito das relações design e arte na contemporaneidade torna-se importante estudar o objeto de design, entendendo o termo objeto com uma concepção mais abrangente do que produto, que é produzido para o mercado; peça, que é um termo genérico referente a parte de um conjunto; ou artefato, que é considerado um objeto que viabiliza ações específicas (BONSIEPE, 1997).

A cultura brasileira, tão cheia de contrastes e diversidades – embora tenha convivido por anos com um design imerso no funcionalismo, que negava as aproximações entre design e arte –, é rica em produções que se pautam nos processos criativos resultantes em objetos artísticos, artesanais e de design indicando a proximidade destes campos. Esse cenário nacional possui lacunas no conhecimento relacionado à produção de design que é desenvolvido em parceria com a arte, e esta pesquisa tem, portanto, importância e contribuição cultural e social sendo essencial o estudo do contexto brasileiro da última década.

Este recorte temporal de 2010 a 2020 foi priorizado pela oportunidade de realizar um trabalho atual sobre o tema, pela observação recente de crescimento desse tipo de manifestação transdisciplinar e pela abundância de materiais, informações e casos exemplares disponíveis para investigação.

As principais indagações que permeiam a pesquisa tratam da possibilidade ou não de existência de um design brasileiro contemporâneo que tenha relações de aproximação com a arte. Além disso, os critérios por meio dos quais se determinam essas relações.

As aproximações entre design e arte de fato apresentam aspectos que miscigenam esses campos do conhecimento, ou são apenas estratégias mercadológicas baseadas em discursos que buscam valorizar o objeto inculcando valores estéticos intrínsecos ou peculiares que não fazem parte da sua proposta real? A estética desses objetos é capaz de constituir experiências sensíveis e fruição tal qual uma obra de arte?

Como impacto para a área de conhecimento pretende-se contribuir para o entendimento que essas áreas dialógicas constituem e ampliam o capital cultural brasileiro e auxiliam a valorização dos processos criativos, expressivos e produtivos em lógicas do design contemporâneo, bem como espera-se auxiliar a diminuir os preconceitos relacionados a estes fazeres.

### **1.3 Questões de Pesquisa**

- Há relações de diálogos e aproximações entre design e arte na contemporaneidade brasileira, e há critérios que determinam essas relações?
- A contemporaneidade consumista e estetizada possibilita e estimula produções de design contemporâneo próximas do campo da arte?
- A aproximação entre design e arte na contemporaneidade tem produções que abrangem diferentes dimensões dos objetos?

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo Geral**

Compreender a abrangência da estética na investigação dos diálogos entre design e arte no Brasil na contemporaneidade.

#### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Investigar a abrangência da estética, as relações estabelecidas, proximidades e distanciamentos entre design e arte contemporâneos no Brasil;

- Selecionar casos exemplares, verificar suas características e proceder análises com síntese em gráficos comparativos referentes às relações entre design e arte no Brasil nos anos de 2010 a 2020 a partir dos dez estudos de casos selecionados;
- Investigar a aproximação entre design e arte na contemporaneidade brasileira nas diferentes dimensões nos objetos.

### 1.5 Quadro do Principal Referencial Teórico

Os autores apontados como principal referência teórica são os mais consultados e analisados para a composição da pesquisa. O Quadro 01 abaixo elenca os mais relevantes, a área do conhecimento e a contribuição direta para a pesquisa.

Quadro 1: Relação dos principais autores utilizados como referência teórica

| AUTOR                                                                 | ÁREA                 | CONTRIBUIÇÃO                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mike <b>Featherstone</b> (1995)                                       | Filosofia/Sociologia | Cultura de consumo                                                                                                                                   |
| Gilles <b>Lipovetsky</b> e Jean <b>Serroy</b> (2015)                  |                      | Estetização e capitalismo artista                                                                                                                    |
| Kathrin <b>Rosenfield</b> (2006)                                      | Filosofia            | Estética                                                                                                                                             |
| Anne <b>Cauquelin</b> (2005)                                          | Arte                 | Arte contemporânea                                                                                                                                   |
| Celso <b>Favaretto</b> (2013)                                         |                      |                                                                                                                                                      |
| Michael <b>Archer</b> (2001)                                          |                      | Arte contemporânea e Estética                                                                                                                        |
| Verlaine <b>Freitas</b> (2006)                                        |                      |                                                                                                                                                      |
| Rafael Cardoso <b>Denis</b> (2000)                                    | Design               | História do design                                                                                                                                   |
| Vilém <b>Flusser</b> (2007)                                           |                      | Fundamentos do design                                                                                                                                |
| Bernd <b>Löbach</b> (2001)                                            |                      | Teoria do design                                                                                                                                     |
| Gui <b>Bonsiepe</b> (1993, 2011)                                      |                      |                                                                                                                                                      |
| Rafael <b>Cardoso</b> (2012)                                          |                      | Teoria e fundamentos do design                                                                                                                       |
| Gustavo Amarante <b>Bomfim</b> (1997, 1998, 1999)                     |                      | Design brasileiro                                                                                                                                    |
| Dijon <b>Moraes</b> (2006)                                            |                      | Fundamentos do design contemporâneo                                                                                                                  |
| Carlos Zibel <b>Costa</b> (2010, 2014)                                |                      | Design contemporâneo brasileiro                                                                                                                      |
| Lucy <b>Niemeyer</b> (2014)                                           |                      | Teoria do design, fundamentos do design contemporâneo, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, design contemporâneo brasileiro, design e arte |
| Mônica <b>Moura</b> (2003, 2010a, 2011, 2014, 2015, 2016, 2019, 2021) |                      |                                                                                                                                                      |
| Sérgio Luciano da <b>Silva</b> (2019)                                 | Design e arte        | Design e arte                                                                                                                                        |
| Desirée Paschoal de <b>Melo</b> (2020)                                |                      |                                                                                                                                                      |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

## **1.6 Metodologia adotada**

O método adotado para esta pesquisa é de caráter qualitativo, com a adoção dos seguintes procedimentos de pesquisa: revisão bibliográfica, pesquisa documental, estudos de caso e quadro comparativo dos dados resultantes.

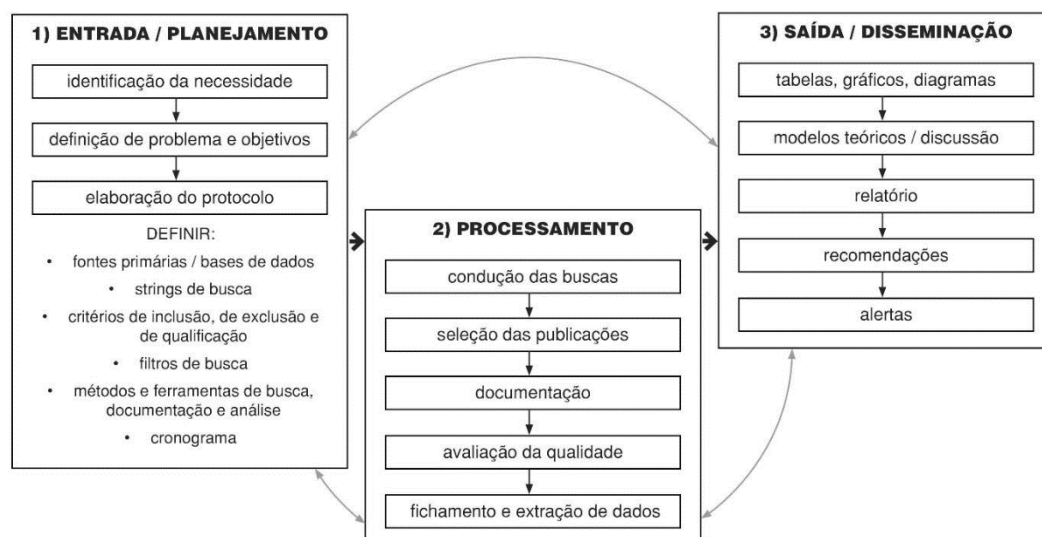
Ao realizar as etapas e os procedimentos da pesquisa, dentre eles, as revisões bibliográficas, o reconhecimento e a verificação de critérios que determinam as relações entre design e arte, a seleção de estudos de caso abrangentes em diferentes dimensões com análises e mapeamentos dos resultados obtidos, a ampliação de formulações teóricas a esse respeito torna-se possível. Com tal entendimento, pode-se obter um aprimoramento na capacidade de percepção sensível do cotidiano dos objetos, com assimilação de expressões estéticas, significações simbólicas, geração de memórias afetivas e interpretações subjetivas.

A pesquisa bibliográfica é exploratória e ocorre nas modalidades assistemática e sistemática, utilizando instrumentos como livros, teses, dissertações e artigos já publicados. A revisão bibliográfica assistemática fundamenta-se em diversas leituras realizadas sobre diferentes tópicos que contemplam a temática, em estudos de grupos de pesquisa, disciplinas cursadas e indicações de autores e títulos por parte da orientação. A pesquisa documental parte de materiais encontrados on-line em sites, revistas, jornais, contendo entrevistas, reportagens, imagens, vídeos e conteúdos textuais.

### **1.6.1 Método da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS)**

Para auxiliar nas investigações das relações entre design e arte, além da revisão bibliográfica narrativa, foi realizada revisão bibliográfica sistemática (RBS), que é um procedimento metódico, explícito e planejado, que exige um protocolo rígido de pesquisa e é capaz de ser replicado, dispondo dessa forma de mais rigor científico. A proposição traz resultados que sintetizam os conhecimentos atualizados sobre um objeto de estudo com confiabilidade e profundidade (CONFORTO, AMARAL, SILVA, 2011).

Figura 1: Modelo para a realização de revisão bibliográfica sistemática



Fonte: Perez (2020, p. 7).

São elencadas três etapas com diferentes passos que podem ser revisitados durante a realização da RBS (CONFORTO, AMARAL, SILVA, 2011), conforme a Figura 1.

Para a realização da revisão, na etapa dos procedimentos de entrada, o passo da identificação da necessidade se deu a partir da constatação de uma carência de pesquisas atualizadas na literatura científica ou que abordassem revisões bibliográficas sistemáticas sobre o tópico das relações entre design e arte, além da possibilidade de, por meio da RBS, desenvolver uma pesquisa de caráter exploratório de maior relevância para o embasamento do trabalho.

A definição do problema a ser conduzido na RBS foi a investigação da possível existência de uma relação entre o design e a arte e, caso existam, os critérios que determinam essa relação. Assim, os objetivos definidos foram responder às seguintes questões:

1. Existe uma relação entre o design e a arte?
2. Quais critérios determinam a relação do design com a arte?

O protocolo de pesquisa foi elaborado conforme o Quadro 02.

Quadro 2: Procedimentos metodológicos da fase de Entrada da Revisão Bibliográfica Sistemática

|                                  |                                                              |                                                                               |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bases de dados</b>            | Google Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes             |                                                                               |
| <b>Strings de busca</b>          | design AND arte                                              |                                                                               |
| <b>Período das buscas</b>        | maio de 2021                                                 |                                                                               |
| <b>Critérios de inclusão</b>     | Conter as palavras "design" e "arte" no título da publicação |                                                                               |
|                                  | Período de publicação:                                       | últimos 5 anos (2016-2021)                                                    |
|                                  | Tipo de publicação:                                          | artigos científicos publicados em periódicos ou anais de eventos científicos  |
|                                  | Idioma:                                                      | português, inglês, espanhol ou italiano                                       |
| <b>Critérios de exclusão</b>     | Acesso:                                                      | aberto                                                                        |
|                                  | Temática:                                                    | não abordar a relação entre design e arte                                     |
|                                  | Acesso:                                                      | acesso restrito ao artigo, mesmo pela universidade                            |
|                                  |                                                              |                                                                               |
| <b>Filtros adotados</b>          | Filtro 1:                                                    | análise de título, resumo e palavras-chave                                    |
|                                  | Filtro 2:                                                    | leitura de introdução e conclusão                                             |
|                                  | Filtro 3:                                                    | leitura completa                                                              |
| <b>Critérios de qualificação</b> | Temática:                                                    | abordar a relação entre design e arte como temática principal                 |
|                                  | Qualidade do artigo:                                         | periódicos revisados por pares e apresentar dados e informações fundamentados |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Na segunda fase, a de Processamento, foi encontrada uma grande quantidade de resultados nas buscas efetuadas, que tiveram seus dados registrados. As publicações selecionadas no Filtro 1 foram catalogadas em planilhas, avaliadas por meio dos filtros e selecionadas aquelas que atenderam a todos os critérios de inclusão, exclusão e qualificação. O fichamento e a extração do conteúdo dos trabalhos se deram respondendo às questões objetivadas e os resultados da fase 3 de saída são coletados e apresentados.

### 1.6.2 Método dos Estudos de caso

Os estudos de caso foram desenvolvidos a partir da seleção de dez casos exemplares que apresentem relações de aproximação ou hibridização entre os campos da arte e do design. Esses casos foram divididos pelas dimensões tridimensional, bidimensional, corporal, ambiental e multimidiática, em que cada dimensão contou com dois casos para análise. Esses casos foram escolhidos pela sua importância e por representarem a produção que apresenta aproximações entre design e arte brasileira no período da década de 2010. Foram analisados por meio das características da linguagem do design e por critérios coletados na revisão bibliográfica, divididos em análise do objeto, processo, promoção e relação com sujeitos, além das informações gerais sobre os objetos, mais especificados no subcapítulo 3.1 de diretrizes das análises. Os estudos de caso foram analisados e sintetizados em gráficos e quadros comparativos.

### 1.6.3 Etapas da pesquisa

A pesquisa foi realizada conforme as seguintes etapas:

- I. Levantamento e seleção das fontes bibliográficas e documentos.
- II. Documentação das fontes e documentos de pesquisa.
- III. Revisão Sistemática e Assistemática da Bibliografia.
- IV. Análise dos dados das Revisões Bibliográficas.
- V. Seleção de Estudos de Caso.
- VI. Exame de qualificação.
- VII. Realização dos Estudos de Caso.
- VIII. Análise dos dados obtidos e discussão dos resultados com base na literatura investigada.
- IX. Síntese dos Resultados com a elaboração das análises, gráficos comparativos e conclusões.
- X. Redação do texto final da dissertação.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do estudo, serão analisados o contexto contemporâneo, a estética, a poética, a arte e então o design contemporâneo, com vistas a explorar as relações entre o design e a arte.

### 2.1 Contemporaneidade

A leitura e a interpretação de aspectos do tempo presente são importantes para estruturação do tema proposto e do seu entorno, abordando circunstâncias e elucidações que interferem, contribuem e se relacionam em causalidade ou consequência com design e arte.

Ao analisar o contemporâneo, segundo aponta Agamben (2009), é necessário manter um determinado deslocamento e distanciamento, por se tratar daquilo que já passou, que estamos vivendo de forma concomitante ou ainda não chegou, pois, o momento presente se encontra em uma indefinição no tempo, o que o torna surpreendente e até inoportuno.

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias [...] Essa urgência é a intempestividade, o anacronismo que nos permite apreender o nosso tempo na forma de um "muito cedo" que é, também, um "muito tarde", de um "já" que é, também, um "ainda não". E do mesmo modo, reconhecer nas trevas do presente a luz que, sem nunca poder nos alcançar, está perenemente em viagem até nós. (AGAMBEN, 2009, p. 59, 65-66)

Procurando manter essa dissociação com a contemporaneidade, são constatadas complexidades e diversidades de perspectivas que partem do ser humano, mutável e inconstante. Para a sua compreensão é necessário considerar singularidades, pluralidades e contrariedades na proposição de reflexões reformuladas, subjetividades e paradigmas contraculturais. Há o surgimento de novas concepções sobre a vida e a sociedade, a alteridade, o corpo, a sexualidade, a espiritualidade, a política, a tecnologia, a economia, os recursos naturais, o progresso, entre outros.

Rupturas, hibridismos, interdisciplinaridades e transdisciplinaridades produzem uma multiplicidade de tendências emergentes que exprimem fluidez e flexibilidade típicas contemporâneas e exploram possibilidades de narrativas diversas entre o material e o imaterial, o real e o imaginário ou virtual, a vida e a arte, o racionalismo e a subjetividade, a superficialidade e a profundidade (FEATHERSTONE, 1995; ZUGLIANI, MOURA, 2019).

Determinados rearranjos contemporâneos já se manifestam em aspectos como intensificação da urbanização, envelhecimento populacional, deslocamentos humanos, inclusão, maior acesso à informação e às redes de comunicação, aumento da influência da mídia, radicalismos ideológicos, oscilações econômicas, desigualdades sociais, crescimento das indústrias do bem-estar e das indústrias criativas, além do comportamento da população em si com o domínio do consumo, domínio sobre o corpo e fluência dos gêneros, novas constituições familiares, infantilização de jovens e adultos, elevação de pets a membros da família, problemas emocionais, pluralidade religiosa, hiperconexão em tecnologias e redes sociais, gourmetização, sustentabilidade, ideais de vida saudável (MOURA, 2019). Aspectos em ebulição que interferem nos modos de viver e nos relacionamentos entre pessoas, objetos e ambientes, que corroboram para o estabelecimento de uma civilização ainda indefinida e em movimento, somado à ausência de distanciamento histórico para análise.

Para a construção e entendimento do mundo da atualidade, a industrialização é tópico fundamental, já que imensa parcela dos processos de produção são industriais e em massa. O desenvolvimento de propostas tecnológicas para a melhoria da produção proporcionou a racionalização e a seriação do trabalho e a organização do tempo no início da era industrial, além do barateamento dos custos para aumento da demanda e oferta de novos produtos para o mercado econômico e produtivo. O momento atual, porém, é denominado por Bell (1974) era pós-industrial, em razão de diversas decorrências da industrialização, como as ampliações do setor de serviços, das tecnologias da informação e da importância da criatividade e do conhecimento, que contribuem para o estilo de vida das sociedades a partir da segunda metade do século XX.

Simultaneamente ao progresso tecnológico industrial, a produção artesanal ganha espaço e é reconhecida legitimamente – com trabalhos que muitas vezes provêm de matérias-primas regionais e iniciativas coletivas em comunidades e

projetos sociais que fomentam tais atividades – , resultado dos cruzamentos interdisciplinares contemporâneos entre design, artesanato e arte (MOURA, CASTILHO, 2013).

Outra questão que se apresenta como um paradoxo com a industrialização é a individualização. A produção industrial é destinada às massas, tendo sido considerada por muito tempo o foco do design – projetar para a indústria –, porém, o relacionamento com o consumo foi modificado com a busca contemporânea dos consumidores por experiências e conexões estético-emotivas com produtos e serviços, e, assim, a massificação de tendências já não consegue abarcar os desejos de particularidades individuais, chamado por Lipovetsky e Serroy (2015) de individualização hiperbólica. Krippendorff (2000) afirma que o aspecto industrial do design para a produção em série já está ultrapassado, demonstrando a flexibilidade da reorganização contemporânea que deve voltar-se para o ser humano, enquanto Cardoso (2012) reforça que hoje a produção em massa dá lugar a uma produção flexível, e o design, em suas tantas segmentações, vai além da fabricação industrial (BOMFIM, 1998).

As tecnologias da informação, os meios de comunicação em massa e as redes - especialmente a internet -, modificaram os modos de vida, democratizaram a veiculação de conteúdos, informações, comunicações e expressões, e possibilitaram uma ampliação das fronteiras nacionais constituindo uma globalização generalizada de culturas e comércio, gerando profundas mudanças na sociedade - para Castells (1999), não mais uma sociedade industrial, pós-industrial ou das massas, mas informacional, em que conhecimento e identidades culturais passam a ser evidenciados. Os espaços físicos, políticos e culturais ficaram aproximados, tornando possíveis os deslocamentos materiais e imateriais por todo o globo, para Lipovetsky e Serroy (2011), movimento conceituado como cultura-mundo, uma realidade sem heterogeneidades culturais profundas como anteriormente e sob o poder da esfera mercantil em praticamente todas as atividades humanas. Em meio a transformações, o tempo se acelera na busca por um crescimento exponencial da produção capitalista e das riquezas.

A glocalização, termo que o sociólogo Robertson (2000) desenvolveu para pensar a complexidade do conjunto entre global e local, oferece determinada resistência ao panorama universal da globalização mercantil, cultural e econômica, pois propõe uma valorização da cultura e da identidade das localidades com limites

nacionais ou regionais, objetivando que global e local coexistam com dinâmicas criativas entre si.

As grandes narrativas presentes na história chegam em queda na contemporaneidade, gerando uma indeterminação de paradigmas, ainda a ser consolidados, de modo que o contemporâneo está em aberto, com possibilidades culturais, sociais e políticas ainda a serem colocadas em questão, como reflexo de tantas inovações e alterações que vêm sendo proporcionadas (CASTELLS, 1999).

A pós-modernidade conduz uma ruptura que tem suas consequências definitivas na contemporaneidade, ruptura essa com a tradição e os discursos modernos, como o racionalismo e o funcionalismo em favor da eficiência produtiva industrial, o que acabou por ultrapassar tais aplicações e partiu para o estabelecimento de regras sobre aspectos que se relacionam diretamente com a vida humana, como a privação da dimensão estética e a sujeição da beleza à funcionalidade. A nova configuração iniciada com a pós-modernidade e desenvolvida em torno dos anos 1980 é conceituada por Lipovetsky e Charles (2004) como hipermodernidade:

[...] uma sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade; indiferente como nunca antes se foi aos grandes princípios estruturantes da modernidade, que precisaram adaptar-se ao ritmo hipermoderno para não desaparecer. (LIPOVETSKY, CHARLES, 2004, p. 26)

Enquanto o moderno enaltecia a objetividade e tinha metanarrativas bem definidas, o mundo contemporâneo é marcado pela falta de interpretação, pela subjetividade, pelo hiper, pelos excessos do consumismo e da instantaneidade, do hedonismo e do enaltecimento do prazer e do conforto, que levam ao individualismo experiencial e transestético. O consumo frenético e a exacerbação do valor da beleza e dos prazeres – experiências, sensações, novidades, espetáculos, tecnologias, viagens, artefatos luxuosos –, causam e, ao mesmo tempo, tentam suprir afetiva e emocionalmente o estado de vazio, de falta de significado, fragilidade, superficialidade e desorientação humana que, ao desacreditar do passado e do futuro, busca uma felicidade presente (LIPOVETSKY, SERROY, 2015).

Featherstone (1995) aponta que desde o pós-modernismo vive-se a cultura de consumo, em que a valorização não está diretamente no capital econômico, mas no consumo em si, que já faz parte da dimensão cultural das sociedades. O termo

“consumo” por muito tempo carregou o conceito negativo de utilização e deterioração, mas suas noções foram ampliadas para novos sentidos de atendimento de necessidades, sejam elas reais ou meros desejos, num propósito de vencer a escassez com fartura, abundância, excesso e desperdício, conceitos observados com um olhar positivo no contexto pós-guerra, formando imaginários culturais relevantes como incentivo ao crescimento nas sociedades.

Pode-se notar que há um duplo interesse envolvido: dos consumidores em busca de novos atrativos e produtos já que não há maiores significados para as vivências comuns, e do mercado que cria e produz para seu próprio crescimento econômico.

São catalogadas algumas “perspectivas fundamentais da cultura de consumo” (FEATHERSTONE, 1995, p. 31), dentre elas, a ideia de que o capitalismo expandiu a produção de bens e assim impulsionou a cultura de consumo, ampliando também a cultura material; a questão das sensações de prazer emocional e satisfação momentânea que o consumo gera, advindos do ideal cultural consumista; além do fato de que o consumo direto do bem pode não ser o principal fator de satisfação, mas indiretamente, através do imaginário de prestígio causado pela aquisição, constituindo uma dependência da exposição do bem de consumo para produzir um acréscimo ao status do portador. Devido à sucessiva produção de novos bens, é necessária uma corrida incessante para a aquisição das novidades mais recentes do mercado.

O gosto pela mudança e inovação contínua cativou a sociedade tomando o lugar da tradição, de maneira que há no consumo um imediatismo e uma lógica de substituição, com mudança de estilo acelerada como na moda, mas também uma lógica de acumulação em que sempre será necessário mais e o mais inédito (MOURA, CASTILHO, 2013). Essa postura em direção à renovação e à efemeridade extrapola o consumo e constitui um padrão para demais aspectos da vida cotidiana contemporânea em alta velocidade. Na vida urbana, as relações sociais e aspectos dos momentos livres e de lazer são permeados pelo consumo; lançamentos e novidades são atrativos e sedutores tanto em aspectos “consumíveis”, como objetos, tecnologias, viagens, quanto em áreas da vida, como relacionamentos, trabalho, rotina, conhecimento, sensações, esportes, religiões, etc. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015).

Bauman e Donskis (2014) consideram que, na cultura acelerada do mundo líquido da atualidade, os indivíduos têm a vida fragmentada em uma multiplicidade de

possibilidades que só sobrevivem enquanto proporcionarem satisfação máxima. Ao surgir uma nova opção, a anterior é descartada, pois o foco está nos desejos do consumo apressado, em qualquer área da vida. Para os autores, essa dinâmica consumista pode ser positiva para a economia, mas ao mesmo tempo é uma insensibilidade moral, na medida em que a satisfação pessoal faz com que o bem-estar do outro não tenha importância ou que o consumo se torne a solução proposta para todas as dificuldades e problemas da vida.

Segundo Featherstone (1995), é possível perceber algumas tendências ou estratégias de manipulação que se desenvolvem em torno do consumo, como os estilos de vida pessoais, que já expandem a gama de produção de bens de consumo ao estimular não um estilo único, mas diversos estilos de vida distintos, em que cada um pode escolher um ou mais estilos próprios de vestuário, de objetos, de lazer e assim representar ideais e transmitir mensagens simbólicas diferentes entre si. Para auxiliar no direcionamento e definição desses estilos de vida, surgem os intermediários culturais, figuras ligadas à mídia, com conhecimento sobre quais comportamentos e preferências de consumo estão em alta na atualidade. As redes de informação, juntamente com o marketing e a publicidade, exploram esses intermediários entre a produção industrial e os consumidores; no mundo tecnológico destacam-se os influenciadores digitais que realizam parcerias com marcas e lojas e divulgam em redes sociais produtos e serviços oferecidos.

Desse modo, o crescimento do consumo, principalmente dos bens simbólicos, será efetivado em decorrência de tantas informações e tendências culturais envolvidas no consumo. Os bens simbólicos envolvem o consumidor, que está atento às novidades culturais e anseia por vivenciar sensações e associações com experiências que tais bens proporcionam.

O consumo é encarado como a legitimação da liberdade de escolha através do poder de compra, enxergando o mundo industrial do consumo, e, conseqüentemente, o mundo natural também, como uma fonte inesgotável de bem-estar e realizações materiais, mas a visão por uma outra perspectiva aponta para um alerta de dependência de satisfação por meio do consumo e dos seus prazeres simbólicos e experienciais. A alienação com relação à crítica política, social, cultural e à intelectualidade é preenchida pelo consumo do entretenimento das mídias, o acúmulo de bens e inserção nas modas do consumo.

Considerada uma crise cultural para os mais tradicionais, as fronteiras de separação entre as culturas erudita e popular são diluídas, sob influência de movimentos artísticos como a *Pop Art*, no sentido de um melhor entendimento da cultura para além das belas artes, mas para toda a complexidade da vida humana (SILVEIRA, 2021). Segundo indica Featherstone (1995), ao perder-se o universalismo da modernidade, abre-se para o pluralismo, assim, desde a pós-modernidade e a contracultura, institui-se uma abertura para culturas e identidades distintas das elites centrais, com menos arbitrariedades culturais ou hierarquias simbólicas tão bem definidas, com modos de rotulação mais ecléticos, flexíveis e democráticos. Fator demonstrado também na estrutura social, que na contemporaneidade torna-se como uma rede interdependente e multicultural, com a importância voltada para as identidades e não para as classes. Assim, variadas camadas sociais podem ter acesso à hedonização da vida, ao consumo e ao estilo por meio das escolhas individuais e da subjetivação estética de expressão pessoal (LIPOVETSKY, CHARLES, 2004).

Os limites entre economia e cultura são fragmentados, em função do mercado capitalista global e em nome do progresso econômico, culturas e artes são difundidas em série por todo o mundo. O cotidiano capitalista torna-se cobiçado por meio das sensações e experiências estéticas que o dinheiro pode comprar (BONI, MOURA, LANDIM, 2019). Lipovetsky e Serroy (2015, p. 11) chamam de “capitalismo artista” ou “capitalismo criativo transestético” a produção mercantil de bens e serviços aliados ao mercado das sedução e demonstrações urbanas do enaltecimento dos prazeres do excesso, sendo a beleza um estímulo para o consumo, afirmando: “Se há estetização da mercadoria, há ainda mais financeirização dos mundos com componente estético” (p. 88), já que se investe e lucra altos valores no setor criativo, que transforma valor estético em valor econômico. Para os autores, o capitalismo da atualidade não é mais um capitalismo de produção, mas um capitalismo cultural.

No mesmo sentido, a vida cotidiana e a arte passam a conviver em ambientes comuns e suas delimitações passam a se tornar indefinidas. A partir da vanguarda modernista dadaísta que teceu críticas à arte puramente retiniana, objetos do dia a dia foram questionados e elevados ao patamar de obras de arte, como uma opção realista ao abstracionismo, uma terceira dimensão artística não escultural, mas fabricada em série. Explorados também pela arte pop, artefatos triviais, marcas, figuras e imagens publicitárias são repetidos até se tornarem saturados e

sensacionalistas, difundindo a noção de que a arte pode estar em diversas expressões da vida cotidiana, questão considerada pelos mais tradicionais como a perda da aura da obra de arte (CAUQUELIN, 2005).

A dilatação do cenário artístico é levada em consideração por Dorflès (1989) ao tratar dos muitos estímulos que os indivíduos vêm sendo nutridos, sejam estímulos visuais, formais, sonoros, estéticos, do campo da arte ou do design de objetos utilitários, muitas linguagens e novas expressões, que impulsionam a habilidade perceptiva humana. E o que culmina na contemporaneidade ao não deixar claros os limites da arte e da vida cotidiana dos indivíduos é a própria mescla transestética produzida pelo capitalismo artista, que fabrica espaços, artefatos e imagens recheados de elementos de atrações estéticas excessivas em que a arte é onipresente, de forma que:

A sociedade de consumo torna-se essencialmente cultural, na medida em que a vida social fica desregulada e as relações sociais tornam-se mais variáveis e menos estruturadas por normas estáveis. A superprodução de signos e a reprodução de imagens e simulações resultam numa perda do significado estável e numa estetização da realidade, na qual as massas ficam fascinadas pelo fluxo infinito de justaposições bizarras, que levam o espectador para além do sentido estável. (FEATHERSTONE, 1995, p. 34)

Diante disso, abole-se a barreira entre o real e a imagem e alcança-se um nível de “artealização generalizada” (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 45) em que a arte é miscigenada com a vida comum, estabelecendo uma excessiva valorização estética do cotidiano, com uma amplificação do domínio do estilo, da beleza e das ações artísticas relacionadas ao consumo, já que “no tempo do capitalismo transestético, não se vende apenas um produto, mas estilo, elegância, beleza, cool, emoções, imaginário, personalidade” (idem, p. 37). O próprio indivíduo em sua vida pessoal pode se reinventar: corpo, desejos, atitudes, ideologias são palco para uma autocriação artística, manifestada também em suas preferências de consumo em tudo que o cerca, como vestuários, artefatos, dispositivos, espaços particulares (MOURA, 2016).

[...] a máquina de hibridização contemporânea não pode ser separada do perfil da nova cultura consumatória centrada nas expectativas de qualidade de vida, de sedução e de emoções, de experiências e de sensações sempre renovadas. Os cruzamentos da oferta industrial com a moda e a arte estilizam

as produções e podem assim responder às demandas crescentes de arte, de beleza, de experiências estéticas em todos os domínios da existência. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 65)

A arte pura, autônoma ou desinteressada torna-se cada vez mais rara, mas a arte utilitária e ao mesmo tempo cultural sobressai, ligada também à lógica mercantilista. Assim, a cultura de consumo vem aproximando as competências da arte com o design, a moda, o artesanato, a arquitetura, a publicidade, atestando a realidade da interdisciplinaridade contemporânea.

A integração entre as competências criativas possibilita o entrelaçamento necessário ao atendimento da exigência constante de variedade e inovação estéticas utilizadas pela indústria do consumo, de modo que até mesmo a área profissional da criatividade tem obtido uma maior relevância, como um potencial singular de criação de valor e de mercados consumidores (LIPOVETSKY, SERROY, 2015). Tais repercussões contribuem para estimular a concepção do mundo de estetização, espetáculos e dispositivos altamente encantadores e lucrativos que se encontram no intervalo entre a imagem, a realidade concreta e a fantasia imaginativa.

Assim, um dos resultados que atingem a vida cotidiana de uma parcela dos consumidores é de que os elementos que vão além do consumo básico e necessário têm se tornado centrais e prioritários, a ponto de reduzirem gastos obrigatórios e direcionarem seus investimentos para o mercado do divertimento e da qualidade de vida.

Não é de espantar que [...] os fatores afetivos, imaginários, estéticos do consumo tenham um papel cada dia mais importante. Uma vez satisfeitas as necessidades de base e adquirido o conforto material, o consumo é cada vez mais comandado pela busca de emoções, pela exigência de se proporcionar “pequenos prazeres”, pelo desejo de viver experiências agradáveis, de fruir bens de qualidade sensitiva, simbólica e estética. [...] A larga satisfação das necessidades elementares, a elevação do nível de vida, o hedonismo cultural puseram em marcha um tipo de consumo que privilegia cada vez mais o valor psicológico, simbólico e estético dos bens mercantis, um consumo voltado menos para o ter do que para o prazer, o bem-estar e o florescimento pessoal. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 232)

O público, portanto, ávido por novidades e realização pessoal e mais preparado para receber fruções e estímulos estéticos de diversas naturezas, apresenta uma postura mais ampla, capaz de captar vivências numa interação sensível, experiencial, subjetiva e da memória. As experiências culturais e estéticas aprimoradas produzem novas conexões perceptivas e diferentes formas de significação que, combinadas, efetuam formas e dinâmicas inovadoras de conceber, criar, projetar, produzir o mundo material e imaterial por meio do design e da arte (MOURA, 2016).

Em vista disso, a contemporaneidade inserida no capitalismo artista, cheia de instabilidades, carente de princípios e discursos racionais e com aspectos particulares e diversos manifestados por meio de consumo, estetização, globalização, tecnologia e criatividade, além da hedonização da vida e da individualização, revela os fatores que proporcionam um cenário que encaminha a produção de hibridizações entre design e arte.

## 2.2 Estética

A estética incide direta ou indiretamente na arte e no design e sua valorização é notável na contemporaneidade. Na prática do sentir, pensar e agir, a existência constrói um universo intersubjetivo com sensibilidades, significados e expressões relacionadas ao gosto e à beleza. Segundo Freitas:

De todos os ramos da filosofia, a estética é aquele que parece possuir o menor grau de uniformidade entre os autores, oscilando entre a dignificação da beleza natural ou artística, entre o aspecto conceitual ou sensível, entre uma metafísica do belo ou relação empírica do gosto, entre uma abordagem abstrata, geral, e a crítica de obras determinadas etc. [...]. Em todos eles [pensadores] a arte possui um status especial, pois diz de uma experiência que sempre é referida como bastante importante, e cuja característica principal é a de que se furta a uma conceituação total de seu significado. Esse aspecto a um só tempo enigmático e significativo da arte propiciou aos filósofos vários elementos teóricos capazes de fornecer um paradigma *sui generis* para a vida humana, desde o âmbito mais imediato da experiência sensível até a construção de sistemas filosóficos bastante abstratos. (FREITAS, 2003, p. 9)

A estética, do grego *aisthesis*, traduzida como percepção ou sensação, é um estudo do campo da filosofia que procura investigar a percepção da beleza e a produção das emoções por meio das manifestações estéticas, como também os fundamentos da arte (ROSENFELD, 2006).

Diferentemente da poética, que já parte de gêneros artísticos constituídos, a estética analisa o complexo das sensações e dos sentimentos, investiga sua integração nas atividades físicas e mentais do homem, *debruçando-se sobre as produções (artísticas ou não) da sensibilidade*, com o fim de determinar suas relações com o conhecimento, a razão e a ética. A questão básica proposta pelo termo gira em torno do problema do gosto [...]. (ROSENFELD, 2006, p. 7, grifo nosso)

A estética, portanto, não diz respeito somente à arte, mas também a outras produções capazes de sensibilizar. Por muito tempo, desde a Antiguidade o gosto foi analisado e concebido como o sentimento do belo em meio aos critérios estéticos de cada período histórico ou por diferentes concepções, como verdade absoluta, como distração da razão, ou concepções místicas, matemáticas, teológicas, científicas, imaginárias, elitistas (SÁ, SILVA JUNIOR, 2015). Entre discussões sobre a objetividade, subjetividade, racionalidade e imaginação, Hume (1997) propõe que o gosto é um fenômeno do sentimento, desvinculado da esfera moral, mas empírico-estético. Para ele, o gosto é variável individualmente, mas é possível determinar padrões de consenso diversos sobre o que é belo no desenvolvimento dos sentimentos humanos.

Uma experiência estética que não tenha limitações de preconceitos, limitações culturais, temporais ou outras e que tenha abertura para a compreensão da multiplicidade expressiva é capaz de captar o sentimento real e autêntico sobre o objeto da contemplação. No mesmo sentido, comentam Nolasco e Bárrios (2016):

A percepção estética implica assim uma reflexão subjetiva, uma dobra da subjetividade sobre ela mesma. Não apela ao universal mas ao particular, ao dado imediato, para o qual ainda não existe uma grelha de inteligibilidade. Liberta do entendimento – que esquematiza –, e da sujeição à razão, que analisa e dissecar o mundo segundo conceitos à priori –, a imaginação reverbera livremente. [...] O prazer sentido da percepção estética não resulta da forma exterior do objeto mas da libertação das faculdades da relação causa-efeito. (NOLASCO, BÁRRIOS, 2016, p. 351)

Para Kant, do mesmo modo, o julgamento estético encontra-se na dimensão subjetiva, mental, inserido em um equilíbrio no livre jogo entre o entendimento e a imaginação. Logo, a arte, autônoma, não deve submeter-se ao julgamento racional. Para ele, o ideal de contemplação pura da beleza é desinteressado e tem comunicação universal (ROSENFELD, 2006).

Na experiência estética, o próprio juízo (razão) está acomodado numa matriz de sentimentos prazerosos e é nessa matriz que surge um espaço-tempo, uma *dimensão* [...] que fornece ao sujeito uma *liberdade* que não existe nas outras formas de juízo. (ROSENFELD, 2006, p. 30, grifos da autora)

Já Hegel, conforme Rosenfield (2006), conceitua o belo como aquilo que sobrevém do espírito e para o espírito. A beleza é definida como o manifestar da ideia em aparência sensível, assim, no caso da arte, vai além da realidade, excita a sensibilidade e é mais sublime que a natureza, já que recebe o toque espiritual humano, triunfando assim a ideia e não a realidade. “No domínio estético, o ideal encarna, na exterioridade do mundo, a ideia abstrata e, como tal, irrepresentável” (idem, p. 40).

Também segundo infere Bomfim (1997), é no nível psicológico onde ocorrem as relações cognitivas, afetivas ou emocionais de natureza estética, que atuam na possibilidade de produção de prazer na manipulação ou beleza das formas, por isso são relações subjetivas e passíveis de diferentes apreciações. No decorrer da história foram realizadas tentativas de unificar a estética em um estilo que supostamente representasse os avanços tecnológicos e todos os indivíduos globalmente, como o caso da Art Nouveau ou do Estilo Internacional modernista (DENIS, 2000), desvinculados das distinções culturais, necessidades específicas e desejos particulares de cada realidade. Todavia, tais esforços acabaram por fracassar, já que as percepções e significados que a estética assume para cada um variam fundamentalmente de uma cultura para a outra e até mesmo de uma pessoa para a outra, com percepções, valores, hábitos e anseios diferentes.

Rancière (2009), por sua vez, vai além, atribuindo um caráter político à estética: “estética é um regime de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade e de pensar relações” (RANCIÈRE, 2009, p. 13). Os atos estéticos são como configurações da experiência

de uma comunidade ou de um indivíduo: propiciam novos modos de sentir e induzem subjetivamente novas formas políticas, logo, são capazes de configurar ideais e produzir significados.

Nessa relação de significação, segundo Freitas (2006), Adorno infere sobre a experiência estética, que para ser profunda, depende da imersão do sujeito no objeto, onde encontra o significado da obra de arte e que determina uma experiência estética profunda.

O que caracteriza a obra de arte, em sua singularidade, que a diferencia do ato de subsumir, inserir, cada elemento particular em um conceito genérico, é a *concretude* da relação entre sujeito e objeto. A obra de arte parece desfazer aquele processo de afastamento, de separação, de abstração, entre o espírito e a natureza, entre o intelecto e a corporeidade que sente, pois na experiência estética contemporânea a relação entre o contemplador e a obra exige uma postura não abstrata, e sim que este se abandone à tarefa de compreender a estrutura construtiva singular, única, da obra. Todo esse processo de particularização extrema do relacionamento entre sujeito e objeto é o que caracteriza a *expressão* na obra de arte. (FREITAS, 2003, p. 33, grifos da autora)

A estética então, diz respeito à particularidade da obra completa como um todo em suas relações, não como uma construção conceitual, mas entendida por meio da experiência com o objeto (*idem*).

Os entendimentos e os caminhos percorridos pela estética possivelmente têm relação direta com o futuro da filosofia e também da sociedade, para Sparshott (1998), uma vez que mudanças nos padrões de gosto e também de consumo são capazes de acarretar grandes alterações sociais e morais.

Para Bomfin (1999), a estética dos objetos e do cotidiano é resultante direta ou indiretamente do contexto cultural que nos cerca, através da leitura do tempo e antecipação de tendências. Lipovetsky e Serroy (2015), abordando a estética no cotidiano, reforçam que a valorização da estética dominou todas as áreas de produção da atualidade: o consumo, as aspirações, os modos de vida, a relação com o corpo e os olhares sobre o mundo. Com as mídias e tecnologias do mundo virtual, a movimentação de informações e signos visuais é muito maior, dessa forma o consumidor desenvolve seu olhar estético, torna-se obcecado por novidades e seduzido pelas modas e aparências dos objetos.

Também esses autores atentam para um paradoxo: quanto mais a arte contemporânea se desvincula da busca pela beleza e da satisfação dos sentidos, mais o cotidiano e o consumo se tornam estetizados.

A arte clássica tinha a beleza como um fator primordial e o design funcionalista do século XX procurava dizimar a função estética dos objetos, delegando à praticidade e eficiência toda a solução de design. A contemporaneidade parece inverter tais concepções estéticas da arte e do design, de maneira que a balança estética contemporânea parece pesar mais para o design do que para a arte.

Michaud (1997), assim como outros autores, considera que a estética atual tomada pelos instrumentos midiáticos e de consumo retira a característica de transcendência da arte e, assim, a beleza não motiva mais veneração, em um pluralismo contemporâneo que relativiza as manifestações estéticas. Torna-se desafiadora a análise estética na perspectiva da contemporaneidade em meio à multiplicidade dos acontecimentos da arte e dos muitos fenômenos de estetização.

Tais problematizações estéticas da arte e do design contemporâneos devem tão somente fomentar e aprofundar os estudos relacionados a essa questão, já que o tópico da estética está cada dia mais corrente e complexificado. Conforme sintetiza Moura:

...a estética abrange todas as formas de criação, seja na esfera da arte ou de outros campos de produção que se refiram ao belo e a beleza gerando processos de fruição, de vivências e de experiências que despertem sensações, sentimentos, emoções e que podem vir a constituir análises, críticas e investigações. (MOURA, 2016, p. 70)

A estética está presente em obras de arte, bem como em objetos do cotidiano, ambos compostos de signos e carregados de significados.

A estética é identificada como uma função da arte, designada por Proença (2005) como a função formalista, que atua com foco na concepção estética e na produção de emoções e sensibilidades por meio das formas artísticas. Além dela, mais duas funções são elencadas: a função pragmática, em que a arte tem uma finalidade não artística, podendo derivar em outras funções mais específicas como pedagógica, política, religiosa, utilitária, entre outras; e a função naturalista, que busca uma representação próxima do real com rigor técnico.

Já Munari (2001) aponta também a estética como uma das funções da arte, porém a importância de cada função é estipulada de acordo com cada aplicação ou cada período histórico determinado, como em Roma, na Antiguidade clássica, que a arte tinha funções práticas e celebrativas, ou no Renascimento que recebia funções estéticas e cognitivas. Na atualidade, para o autor, a arte tem funções educativas, econômicas, políticas, sociais e experimentais, com destaque para a última, como um instrumento de criatividade e conhecimento. Entretanto, mesmo indicando algumas funções para a arte dos dias hoje, Munari deixa abertas as possibilidades para a integração de mais funções contemporâneas, pois em um contexto que vários tipos de arte convivem no cenário artístico, ela pode assumir funções expandidas às apontadas, como estéticas, práticas, comerciais, expressivas, poéticas, críticas, persuasivas, culturais, representativas, alegóricas, entre muitas outras, dependendo da ocasião ou da aplicação. A função prática ou pragmática da arte possui grande aproximação com o design ou o marketing, em que a arte é produzida para um fim não artístico.

A estética constitui também uma das funções dos objetos segundo Löbach (2001), juntamente com as funções prática e simbólica. Já Bürdek (2006) as nomeia funções estético-formal, indicativa e simbólica. Aplicada ao design, a função estética ou estético-formal se refere à capacidade de sensibilizar o usuário nos processos sensoriais, sendo a configuração da percepção desse objeto uma responsabilidade do designer, segundo Löbach (2001), ou àquilo que está além do significado do objeto, para Bürdek (2006). A função prática ou indicativa refere-se ao atendimento das necessidades de uso (LÖBACH, 2001) e à comunicação dos aspectos técnicos de um objeto (BÜRDEK, 2006). A função simbólica é o significado cultural que o artefato expressa (LÖBACH, 2001), não pode ser provada de modo prático, nem é regida por princípios, mas seus significados são colhidos a partir do cenário social e cultural em questão (BÜRDEK, 2006). Além das três indicadas por Löbach e Bürdek, Moura (2019), refletindo sobre o objeto de design contemporâneo, acrescenta outras funções relacionadas à função estética: as funções subjetiva, emocional, sensível e poética, sendo a última abordada a seguir.

## 2.3 Poética

Desde a antiguidade grega são realizados estudos sobre a poética. Aristóteles (1991) já a conceituava como imitação semelhante ao real, relacionada a um fazer prático, uma composição artística realizada a partir da interpretação do artista.

Já para Abbagnano (2007), “pelo nome de poética, hoje se indica frequentemente o conjunto de reflexões que um artista faz sobre sua própria atividade ou sobre a arte em geral” (ABBAGNANO, 2007, p. 368), concentrando a poética na dimensão subjetiva e mental reflexiva.

Segundo Araújo (2017), a principal diferença entre a linguagem poética e a comum está na função. A linguagem poética tem função estetizante, e assim se destaca da linguagem cotidiana, que tem função prática. “O termo ‘poética’, dentro de um entendimento mais amplo, concerne a todas as artes, ou melhor, a tudo aquilo que é produzido fazendo uso deliberado de uma composição estética” (idem, p. 113).

Poética é, então, um princípio de composição, que considera *como* é feita a composição, não *o que* integra a composição. A arte é poética pela aplicação da percepção humana com um propósito estético, por isso, é na fruição que a estética empregada na obra – a partir da visão poética do artista – toca, emociona, comove, impressiona, faz refletir, ou transforma de certo modo aquele que a observa e se relaciona com a obra (idem).

[...] a constituição de uma poética elenca elementos de ordem consciente ou espontânea, tornando-se evidente o fato de que as criações artísticas estão inseridas em contextos históricos e políticos que, também, interferem nas naturezas de composição. (ARAÚJO, 2017, p. 113)

As necessidades, urgências e possibilidades estéticas de cada período são determinantes para a concepção poética de uma obra, em seus aspectos artísticos, éticos, discursivos, significativos, políticos propostos pelo artista.

A poética é programa de arte, declarado num manifesto, numa retórica ou mesmo implícito no próprio exercício da atividade artística; ela traduz em termos normativos e operativos um determinado gosto, que, por sua vez, é toda a espiritualidade de uma pessoa ou de uma época projetada no campo da arte. (PAREYSON, 1997, p.11)

Sendo assim, a poética possui preceitos, formando um conjunto de princípios determinados para a expressão artística, e a arte pode ser compreendida como uma decorrência ideológica poética e política.

Quando falamos da poética de um autor, designamos o que contribui à coerência e ao simbolismo de sua visão, suas imagens recorrentes ou abundantes, suas obsessões elementares ou instintivas, seu vigor sensorial, em detrimento de sua métrica, suas escolhas formais e sua temática aparente. (DESSONS, 2000, p. 8 apud ARAÚJO, 2017, p. 114)

Aquele que lida com a dimensão poética não tem uma perspectiva de análise rasa, ou intenta uma simples reprodução, mas são necessárias reflexão e atenção para a interpretação da realidade com o filtro sintetizante e expressivo da poética. Assim como são considerados os artistas e os designers, através da poética, o poeta é considerado o tradutor do seu próprio tempo, que propõe por intermédio do seu olhar aquilo que será a fruição do seu público (ARAÚJO, 2017).

A poética, portanto, incide na arte e no design, na formulação subjetiva do criador – artista ou designer –, em que a expressão está presente em uma possibilidade interpretativa da realidade.

## **2.4 Arte Contemporânea**

A arte, estudada e conceituada através dos séculos, continua sendo alvo de debates para a elaboração de suas definições ou justificativas, e ainda na contemporaneidade surgem dificuldades de elucidação e divergências, até mesmo dentro do seu próprio campo. Apesar de existirem muitas manifestações artísticas, como a música, a interpretação, a dança e tantas outras, as linguagens da arte discutidas e analisadas neste trabalho serão delimitadas às artes visuais e artes plásticas, para que se efetuem paralelos com o design.

Para Bosi (1986), a arte é uma atividade fundamental do ser humano, porém, a produção de objetos e geração de sensações psíquicas no espectador não são suficientes para defini-la. Arte é construção, é conhecimento e é expressão. É o fazer técnico que transforma e forma o novo com fundamentos teóricos e expressividade. Para ele, se conduzidas a um fim, as atividades humanas em geral – como o design

– podem ser consideradas artísticas, em um sentido amplo, sem limitar a arte apenas à expressão.

Mumford (1986) atesta que o equilíbrio e a integração entre a arte e a técnica são importantes, sendo esta última responsável por grandes avanços da humanidade, mas não deve ser hipervalorizada. Defende então a arte como expressão da subjetividade e interioridade humanas na cultura. A questão da individualidade artística reflete o homem contemporâneo, que insere sua visão de mundo, seus sentimentos, abstrações e subjetividades em sua própria arte e em sua resposta crítica à arte.

A arte contemporânea não se refere apenas ao momento presente em que a arte está acontecendo, mas a um tipo de arte que possui valores e características próprias que a designam como contemporânea, não como uma evolução sequencial da arte moderna ou pós-moderna. No mesmo período em que está em vigor a arte contemporânea, ainda se produz obras sob os moldes da arte moderna ou da arte clássica tradicional e todas caminham em paralelo, trocando conceitos e formulações, funcionando em fragmentações, cada uma em seu universo próprio de aceitação. Há incompatibilidades, como a questão da desacreditada racionalidade modernista no contemporâneo ou o prosseguimento natural das ideias que ocorrem muitas vezes em caminhos discordantes, em uma interpretação de um pluralismo que ocorre, por decisão ideológica da comunidade artística, sem recorrer às diretrizes distintas do passado.

Segundo Favaretto (2018), a arte moderna, por meio das suas experimentações, já havia rompido com a necessidade de representação, contemplação, unicidade e julgamento de valor das obras, e direcionado a atenção da arte para ela mesma e seus processos, modos de fazer, materiais, etc. A arte portanto liberta-se para ser uma esfera da produção humana reflexiva, sem a necessidade de se opor a algo que a arte moderna já havia conquistado, mas se torna uma esfera que se justifica em si mesma.

Já a arte contemporânea realiza experimentações singulares tensionando os limites das vanguardas modernas sem eliminar a dimensão sensível da arte, mas com uma independência para agir, inclusive em decorrência das novas circunstâncias socioculturais, históricas, políticas e tecnocientíficas, além de novas condições de produção, circulação e crítica da arte (FAVARETTO, 2013).

A arte contemporânea encontra-se em um momento de vazio representacional com o enfraquecimento das grandes narrativas e sua investigação é um reflexo da própria falta de interpretação da contemporaneidade, como um sintoma da realidade. Sem a influência predominante das metanarrativas, a experimentação artística múltipla torna-se mais permeável à existência humana (FAVARETTO, 2013).

Para Cauquelin (2005), a arte moderna estava ajustada ao período industrial da sociedade de consumo de massa, em que vanguardas surgiam a todo momento, pois o movimento artístico corrente já havia sido “consumido” e precisava ser renovado às pressas. O sistema academicista dos salões foi rompido no modernismo, porém os ideais de reconhecimento da arte ainda se mantinham nos mesmos moldes, distantes do mundo real e da sociedade em um mundo imaginário paralelo da beleza e da idealização.

Já a arte contemporânea arquiteta uma realidade em que as obras não fazem parte de uma categoria especial de objetos da alta cultura e das elites, mas é democratizada e busca um diálogo com a coletividade (FEATHERSTONE, 1995). Como característica fundamental da contemporaneidade e também da arte, os limites dissipados entre arte e vida foram determinantes para marcar a transformação da vigência da arte moderna para a contemporânea, que passou a tratar de questões e temas relativos à vida cotidiana urbana e estar presente em grande parte da complexidade das atividades humanas, frequentemente posicionando-se não como defensora da cultura em vigor, mas como questionadora e crítica (SILVEIRA, 2021). Além disso, à arte contemporânea acrescenta-se a comunicação como fator determinante e com ela uma expansão da importância das redes globais e a inserção nos circuitos mercadológicos (CAUQUELIN, 2005).

Na arte contemporânea, profissionais no topo da hierarquia das redes determinam o valor estético e o valor econômico (cotação) das obras, além de produzirem e disseminarem informações a respeito da arte com velocidade e antecipação para o mercado. Conforme infere Cauquelin (2005), apenas quem não usufrui da exploração financeira da arte tem neutralidade para julgar especificamente os critérios estéticos. Porém, para a autora, o ponto central da arte contemporânea não é necessariamente a estética, nem mesmo a expressividade e a subjetividade. A exposição da obra no cenário artístico é que dá sua significação e validação como arte - fator que se apresenta como desilusório aos princípios imaginários de autonomia, valor e preceitos estéticos da arte, e levanta questionamentos sobre a arte

da contemporaneidade ainda se ocupar da beleza e do gosto, do argumento crítico, da originalidade, da conclusão e da evolução formal expressiva ideal. Mas justamente nessa desmistificação e quebra de fundamentos é que se encontra a atração e o encantamento contemporâneo da arte.

A rede de comunicação que carrega a arte contemporânea caracteriza-se por um bloqueio; em outras palavras, por uma circularidade total do dispositivo: veem-se expostas à vista do público não tanto obras singulares, produzidas por autores, mas uma imagem da rede propriamente dita. Quando vemos uma obra dita de “arte contemporânea”, estamos vendo na verdade a arte contemporânea em seu conjunto. (CAUQUELIN, 2005, p. 74)

As obras, portanto, devem ser estratégicas, representativas do todo e ubíquas diante da velocidade das tecnologias na cadeia global de comunicação. Aos artistas inseridos na rede, ao mesmo tempo que é demandada uma caracterização do tipo de obra desenvolvida para que haja a formação de uma coerência e identidade de trabalho, é também necessária renovação e individualização para a permanência no centro das atenções das redes, que incluem até mesmo jogos de comunicação com a própria figura do artista. A realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias da obra, na imagem que ela suscita dentro dos circuitos de comunicação.

Já conforme Freitas (2006) afirma sobre os estudos de Adorno, a dimensão crítica da arte é essencial, estabelecendo-se com radicalidade em meio à sociedade capitalista, à cultura de massa e à racionalidade que serve aos interesses econômicos e está presente na indústria, ciência, política, moral, e outras esferas da vida contemporânea.

A indústria cultural define arbitrariamente ao público que a satisfação e a realização pessoal devem ser garantidas através de riqueza, status, consumo e pertencimento social, não pela própria existência, autonomia e individualidade humana, além de, com o consumo de massa, gerar degradação da sensibilidade artística e da reflexão crítica dos indivíduos (ADORNO, HORKHEIMER, 1985). A arte contemporânea, para os autores, vive alheia à indústria cultural, pois mostra aquilo que ainda não foi tomado culturalmente, não foi conhecido ou assimilado, logo, tem liberdade para tecer críticas e formular verdades inconvenientes à sociedade, ao capitalismo, etc.

A arte não tem autonomia total, mas também não está completamente conectada com o mundo real. Sua função específica não é o divertimento, mas, na experiência estética artística, há prazer maior e distinto da experiência com a indústria cultural que é manipulada, segundo Adorno. As urgências cotidianas são refletidas no conteúdo artístico, mas a expectativa social – que define aquilo que seria aceitável ou desejável – é irrelevante para a arte, e assim ela é inserida em um âmbito separado, quase mágico, necessário para diferenciar-se de um produto de consumo que possui valores ordinários. O prazer propiciado pela arte está na revelação daquilo que a realidade esconde e na proposição do novo por meio da concepção de cada obra com radicalidade singular, extraordinariamente inusitada para o cotidiano (FREITAS, 2006).

Tudo o que não é artístico é diferente da arte, porque a maneira pela qual a arte é elaborada distingue-se de todos os outros domínios. Para Adorno, segundo Freitas (2006), a forma agrupa todo esse domínio artístico, que não trata apenas das relações objetivas e subjetivas da obra, mas a unidade formal é o que produz coerência, e no conglomerado da organização específica da arte se dá o que a diferencia de todas as outras coisas. É necessária a totalidade dos elementos para considerar uma obra de arte, e nessa observação da síntese estética da obra deve-se considerar o que é divergente, irregular, aberto, ou seja, sensível, poético, ilimitado. O artista arranja os elementos da obra de arte de modo radical, e essa unidade resultante gera uma intensa refração da experiência cotidiana que vai além da lógica discursiva ou conceitual e do que os sentidos ou a razão apreendem. Daley (1982) também afirma que os processos criativos do design são uma sistematização da própria experiência pessoal do designer, sendo assim inexplicável e além da capacidade do discurso verbal. Assim, a ação propositiva da atividade de design assemelha-se à atividade artística, na transcendência da percepção universal da realidade física e imagética.

A arte media a relação entre o ser humano e o mundo, possibilitando conexão direta com ele, sem passar pela racionalidade da abstração conceitual. A experiência que tem sentido na arte contemporânea é enigmática, radical e crítica, é a esperança de um prazer peculiar de não se conformar ao que se espera dela ou dos indivíduos (FREITAS, 2006).

Para Archer (2001), a arte contemporânea tem como características mais marcantes a relação com a vida cotidiana e a divergência de estilos, que contemplam

uma incerteza quanto à consideração de obras dentro do universo da arte ou não, já que os próprios materiais utilizados, as técnicas e métodos mudam para muito além dos convencionais. A heterogeneidade e a riqueza da arte apontam para uma recompreensão da vanguarda e a presença do significado da obra de arte não mais em si, mas partindo para seu contexto político, social ou formal.

O artista Marcel Duchamp gerou influências e questionamentos que se estabelecem em outros períodos e movimentos da arte: arte conceitual, pop art, minimalismo, happenings e instalações. Para a compreensão dessa continuidade e das consequências que até hoje são manifestadas, será traçado um caminho desde o artista até a atualidade.

Duchamp propôs a separação entre o âmbito da arte e da estética (conteúdo e valor da obra), retirando o conteúdo intencional emocional da arte com os seus ready-mades. O âmbito da arte passou a se integrar aos demais campos da vida, não se tratando mais de um ambiente romantizado ou elevado de expressão sublime. “A arte não é mais para ele uma questão de conteúdos (formas, cores, visões, interpretações da realidade, maneira ou estilo), mas de continente” (CAUQUELIN, 2005, p. 92), em que a mensagem é o próprio meio por onde ela circula, podendo ser qualquer coisa em uma hora e lugar determinados a partir da escolha de um objeto ao acaso pelo artista. Ele ampliou as possibilidades da arte com ironia, admitindo como obras objetos de fora do fazer artístico e do belo, e, assim, sem inovações formais, como tudo poderia ser admitido e reconhecido como atual, as vanguardas deixaram de existir. Para Gullar (2012), o termo vanguarda chegava a soar exaustivo e abusivo em uma realidade que nada mais seria capaz de abalar o público.

Artistas modernos como Duchamp desafiaram e propuseram experimentações na arte que incluíam aproximações com os artefatos na subversão de objetos do cotidiano, além das colagens cubistas ou da fotografia. A continuidade e ampliação das pesquisas desses processos se deu com a *Assemblage* em meados dos anos 1950, constituída pela junção de imagens e objetos – estes últimos mantendo sua conexão com a realidade comum de que antes faziam parte –, alargando assim o uso de muitos materiais e técnicas que não faziam parte da produção artística até aquele momento. Tais inovações denunciavam uma atração pelo acaso e pelo corriqueiro, levantando a pauta de que na vida é onde tudo acontece, inclusive a arte (ARCHER, 2001).

A *Pop Art*, em um afastamento da emotividade simbólica do Expressionismo Abstrato, trazia sátira quanto à atividade expressiva ao produzir uma arte fria e vazia de sensibilidade, com uma finalidade de questionamento das atitudes contemporâneas aproximando arte e vida. Apresentava técnicas da cultura visual de massa e temas da banalidade urbana da América, mostrando como as imagens e objetos de arte eram tratados como mercadorias, produzidos em linhas de produção e com excessivas repetições, tornando-os vazios de significados.

Em face desta realidade, as considerações sobre beleza, importância estética e valor transcendente são irrelevantes. Em última análise, uma obra de arte vale o que uma pessoa estiver disposta a pagar por ela; concomitantemente, a questão sobre o que leva as pessoas a se devotarem à arte encontra uma resposta fácil: elas o fazem por dinheiro. (ARCHER, 2001, p. 117)

Com o desapego à estética, a exigência por uma arte pura e com um artista isolado e que não se rende ao comércio foi deixada para trás. Para a estética tradicional, uma obra de arte deveria ser original e única; entretanto, a *Pop Art* utilizava símbolos e figuras da publicidade que, pelo contrário, são naturalmente repetidos e com a imagem multiplamente copiada, o apelo era reforçado, sensacionalizado e estava em todos os suportes. Warhol, reconhecido como um crítico social e um homem de negócios da arte, escolhia um objeto/embalagem/marca/ídolo qualquer do cotidiano das massas e ligava seu nome a ele ao expor sua imagem, de modo que tão conhecido quanto aquele objeto saturado, seria também o artista (CAUQUELIN, 2005).

Artistas hoje fazem associações de seus nomes com marcas e produtos industriais a valores exorbitantes, realizando o projeto de Warhol que pretendia a ligação entre o universo artístico e o comercial. Porém, o sucesso mercadológico e a alta cotação das obras que parecem ser indício de valor artístico, na verdade não determinam a qualidade artística, já que há muitos fatores que possibilitam a ascensão no mercado, como redes de contatos, estratégias de comunicação e de marketing (LIPOVETSKY, SERROY, 2015).

A distância da abstração, partindo para o figurativo literal da *Pop Art* identifica o retorno de uma tendência realista na arte, oposto à expressividade emotiva: “A aventura apaixonada do real percebido em si mesmo e não através do prisma da

transição conceitual ou imaginativa”<sup>1</sup> (RESTANY, 2003, p. 725, tradução nossa). Mas para críticos da época, como Greenberg, a abstração é uma garantia de qualidade estética, contrária à realidade comprometida.

Para além da abstração da pintura, surgiram pinturas tridimensionais, que recusavam a figuração, mas faziam alusões a ela. Já Arte Cinética e *Op Art* – obras com altos contrastes e ilusão de movimento, reconduzem a arte para a busca do gozo estético própria do modernismo, do tipo retiniana (ARCHER, 2001).

No contexto brasileiro do fim da década de 1950, conforme analisa Gullar (2012), a arte nacional apresentava três direções paralelas que consideravam: o objeto como veículo de expressão estética, a vida cotidiana ligada às experiências incorporadas ao objeto e a rejeição do objeto de arte – proposição radical precursora das que surgiram no exterior. O Neoconcretismo, de Lygia Clark, Lygia Pape, Hélio Oiticica e tantos outros, foi um movimento artístico radical, criado no Brasil, decorrente da tradição moderna pela expressão plástica pura na busca pelas suas origens, tendo surgido como reação ao Concretismo lógico, mecânico, objetivo, universalista. Retirou-se a obra de arte do quadro com moldura na parede e da base que sustenta a escultura, inserindo-a no espaço, no mundo real. O Neoconcreto diversificou-se do modernismo através da ruptura com o espaço virtual da obra de arte e da investigação da experiência sensorial múltipla penetrável com participação ativa dos espectadores para associações e fruições inesperadas e surpreendentes, de maneira que, removendo a objetividade da experiência, amplifica-se a apreensão da sua subjetividade e expressividade (GULLAR, 2012).

Como uma reviravolta na arte para o sentido da aproximação com o público, da experiência efêmera e da abolição do objeto de arte, a Arte Performática surgiu com toda a força nos anos 1960 e passou a ser desenvolvida por vários artistas que trabalhavam temas cotidianos, colocando o artista e suas ações como o foco central do espetáculo com a participação do corpo como indispensável para a obra, deslocando a arte do objeto para o processo, socializante e temporal - em alguns casos, uma atração do artista por experiências extremas. O *Happening* abarcava uma grande gama de opções de intervenções artísticas e trazia o toque do Expressionismo Abstrato da espontaneidade, mas expandido para o ambiente da apresentação, para

---

<sup>1</sup> “*The passionate adventure of the real perceived in itself and not through the prism of conceptual or imaginative transcription*”.

o tempo e o som, deixando a obra final “aberta” e incerta para cada ocasião e a permissão da mistura entre a intenção do artista e a natureza fortuita da realidade. Tendências que incorporam o acaso surgiram também na pintura e demais tipos de arte (ARCHER, 2001; SILVEIRA, 2021).

A arte de Duchamp e Malevich fizeram renúncias: à diferenciação dos objetos comuns e à complexidade, respectivamente; o posterior Minimalismo parecia apontar para um equilíbrio entre as duas renúncias (ARCHER, 2001). No lugar da qualificação de pinturas ou esculturas, o Minimalismo produzia “obras tridimensionais”, indicando apatia por tudo o que havia sido realizado anteriormente e um desejo pelo novo, mas influenciados pelas ideias duchampianas, propunham o apagamento do vestígio do autor e do conteúdo representativo da obra (CAUQUELIN, 2005). Apontada também como arte sem conteúdo expressivo, impessoal, abstrato, monocromático e não composicional. Para seus artistas, apenas rejeitava as irrelevantes atitudes estéticas e valores tradicionais, principalmente o descredibilizado racionalismo.

As repetições da vida diária, a proliferação de bens de consumo e todas as outras coisas observadas e refletidas no pop estavam forçando uma reconsideração de como se deveria avaliar a passagem do tempo, a produção de coisas e o entendimento da unicidade de um objeto. (ARCHER, 2001, p. 48)

Tanto a *Pop Art* quanto o Minimalismo derivaram de uma tendência pragmática americana, que valoriza a máquina e a paisagem industrial, não criadas para o deleite estético, mas para um uso que não aceita ilusionismo, e sim a moralidade da realidade por si só, sem nada implícito, além da aproximação da vida comum com a arte (ARCHER, 2001).

Os minimalistas propunham uma nova poética na forma de apreciar a arte, por meio da experiência da observação e interação com obras que continham ordem, repetição e continuidade, que eram engenhadas, em um jogo de espaços e posições, não proposições. Obras minimalistas não eram produzidas pelos próprios artistas, mas conforme especificações, possivelmente a partir de um rascunho ou projeto, e eram dispostas diretamente no chão, no mesmo plano do observador. Para eles, a obra devia ser parecida com coisas comuns e a observação basear-se na experiência cotidiana para a apreensão de significados, pois o entendimento da obra que possui simplicidade formal abre para a busca de novos significados e análises mais

profundas, como a fruição com o corpo, o outro e o ambiente ao redor. Conforme Restany (2003, p. 725, tradução nossa): “O ser humano, se ele compartilha da sua reintegração na realidade, identifica-se com sua própria transcendência, que é emoção, sentimento e finalmente, mais uma vez, poesia”<sup>2</sup>.

Nesse momento, para Archer (2001), as fronteiras da arte estavam se tornando nebulosas e penetráveis, em obras que não eram precisamente vida e também não precisamente arte. A arte passou a ser vista dentro de um campo complexo e expandido, o que veio a se configurar como a base da arte contemporânea (KRAUSS, 2008).

Dentro desse campo expandido da arte surgiu uma multiplicidade de tendências, junto com diversas denominações e formas distintas que indicavam a interdisciplinaridade da arte nas décadas de 1960 e 70. A arte estava se encaminhando para o sentido da desmaterialização do objeto de arte para algo difuso, a expansão da sua localização para além de galerias ou museus e a já existente ausência de vanguardas ou estilos próprios que identificassem os artistas, constituindo uma indeterminação da compreensão de suas transformações e de suas características necessárias e suficientes, diferente do passado em que haviam as tradicionais: exibição, curadoria e crítica (ARCHER, 2001).

Cauquelin (2005) afirma que o sistema em que a arte estava inserida sofreu transformações tão severas e aceleradas em termos de conteúdo, mercado e recepção (meio) que não era possível a tentativa de avaliá-lo da mesma forma que sempre havia ocorrido. As questões arraigadas no imaginário histórico do público – como os ideais de progresso artístico (vanguardas), de arte autônoma e desinteressada, de arte com sentido, com intuição sensível e de isolamento heroico e marginal do artista –, dificultaram a assimilação das mudanças. Ao passo que os números da produção artística se multiplicavam, o público espectador acabava se distanciando por falta de informação, referências e critérios para a compreensão do que se passava no universo da arte, repleto de novidades interpretativas e ideologias inseridas sucessivamente.

Na busca por superar esse afastamento do público com a arte que perdura até a atualidade, Bourriaud (2009) propõe a estética relacional, em que a interação social

---

<sup>2</sup> “Man, if he shares in reintegrating himself in reality, identifies it with his own transcendence, which is emotion, feeling and finally, once again, poetry”.

produz o espaço simbólico da arte, que deve servir de ligação e consenso na prática da proximidade. A cidade, o corpo e a arte atuam mutuamente numa produção de experiências e acontecimentos temporais – não objetos acabados ou comerciais –, para a promoção dos sentimentos, relações e emoções. Os objetivos são estéticos, culturais e políticos, focados na sensibilidade coletiva, propondo como Cauquelin (2005) também sugere, que a arte representa um espaço de concordâncias.

A desmaterialização era notada na Arte Processo, que contemplava a descrição dos estágios da obra e materiais a serem utilizados, a atividade artística acontecia em todo o processo, em lugar de resultar em um objeto final. Por sua vez, a Arte Conceitual era centrada na ideia para fazer determinada obra de arte, as definições eram pensadas anteriormente, a execução podia ser realizada pelo artista ou ter muitas pessoas envolvidas e só após sua completude seria possível perceber sua razão ou significado, sendo assim não apenas racional e previsível, mas intuitiva, autorreferencial e autônoma. A obra poderia estar espalhada pelo mundo e pelo tempo, gerando questionamentos sobre o processo de arte, que nesse contexto coincidia com a vida do artista e seu mundo, sem produzir um produto substancial, mas apenas documentada em textos, fotografias, mapas, listas (ARCHER, 2001). Naquele momento, ser um artista significava um meio para questionar a natureza da arte, torná-la reflexiva, debater sobre qual é a arte original, a cópia, a ideia, indagando “por quê” e não “como” (KOSUTH, 2013).

A Arte Povera desafiava a ordem das coisas e valorizava a poesia da presença dos materiais em uma manipulação literal dos mesmos, como se a paisagem de onde fossem tirados contribuísse para a obra, num apelo para a observação do mundo de forma artística. Na *Land Art* um espaço na paisagem comum e distante era marcado e destacado com um coeficiente de arte e a alteração da paisagem se dava em grandes escalas em uma metáfora da vida com a natureza. Assim, era necessário ao espectador a ida até o local da obra para leitura e compreensão de significados, além da dedicação de tempo e energia para percorrer e observar as intervenções materiais, conceituais e locais, gerando uma nova percepção do público com as obras ao romper radicalmente com os ambientes instituídos para exibição da arte.

Nessa mesma perspectiva, a Arte Ambiental ou Instalação pretendiam que os observadores estivessem na obra e em contato com ela para vivenciá-la, em uma ligação entre o espaço e as pessoas em uma experimentação física.

É possível a utilização de objetos de design industriais nas Instalações para a composição dos ambientes, como na obra *Desvio para o vermelho* do artista brasileiro Cildo Meireles (1948), concebida em 1967, realizada em outras versões em 1984 e em 2006, desde então exposta em caráter permanente no Instituto Inhotim. A obra possui três ambientes: *Impregnação* (Figura 02), em que há um ambiente claro como o interior de uma casa com paredes brancas e cheia de objetos saturados da cor vermelha cuidadosamente organizados, caminhando para o *Entorno* há um piso preto e um frasco com a semelhança de um líquido vermelho escorrendo, e no *Desvio*, observa-se um ambiente escuro com uma torneira de onde jorra esse mesmo líquido, que remete a sangue. Os elementos presentes são passíveis de gerar diferentes impactos sensoriais e psíquicos nos espectadores. Metáforas, simbologias e implicações ideológicas parecem estar presentes na obra, e ao mesmo tempo uma abertura para diversas interpretações da cor, das matérias e dos ambientes apresentados.

Figura 2: "Desvio para o vermelho", Cildo Meireles, 1967



Fonte: Google Arts & Culture, <https://artsandculture.google.com>, 2021.

*A Performance* e o *Happening*, também experienciais, muitas vezes acabavam assumindo um teor político ao tratar da conexão entre a arte e a vida.

Grande parte das vanguardas modernistas anteriores realizavam uma extinção do tema da obra para atingir uma picturalidade pura em direção à análise plástica, com premissas científicas, esvaziando os significados para ater-se somente à arte. Porém, às atividades artísticas sempre foram atribuídas implicações políticas, mesmo

aquelas focadas em aspectos formais e estéticos aparentemente insensíveis à realidade social, se realizavam teorizações ideológicas, por vezes através de manifestos (CAUQUELIN, 2005). A partir da desmaterialização, a arte já não lidava com objetos ou formas que possuíam significados, mas com pensamentos, temas e ações que estavam pautadas em um senso de responsabilidade, tanto do artista quanto do público que estava envolvido e não apenas contemplava, mas reagia e refletia. “O modo como a obra se encaixava na história dos objetos era de menor importância que as conexões por ela forjadas com seu contexto, e este contexto era tão político quanto visual, espacial ou estético” (ARCHER, 2001, p. 118), e o próprio contexto, sobre qualquer assunto que pudesse ser tratado na obra, poderia ser criado também pelo artista.

A Arte Política tratava de temas como os interesses do universo artístico, os conflitos internos particulares, o poder, a opressão, o machismo, a cultura dominante - tópicos que até o momento atual nunca saíram do interesse da arte. A função estética estava em segundo plano, porém o entendimento dos símbolos da linguagem visual implicou em uma conscientização por meio deles.

A Arte Pública em espaços coletivos, contendo significações claras e objetivas e não apenas intenção decorativa, tornou-se uma tentativa de driblar a arte comercial e elitista.

A diversidade da arte, mesmo sob suas formas radicais e "políticas", agora se transformara em norma acadêmica e institucional. A acomodação da arte pública, do artista e da *Performance* devida a fundos nacionais e regionais refletia-se na educação, com as faculdades ampliando seus currículos a fim de incluir cursos não apenas de pintura e escultura, mas também de desenho mural e outras "disciplinas" abrangentes que incluíssem elementos combinados, alternativos ou experimentais. A utopia [moderna] havia sido substituída pela distopia. (ARCHER, 2001, p. 154)

Logo, a distância entre uma arte lucrativa alheia à realidade social e a arte engajada cresceu com a ampliação das interdisciplinaridades, bem como a distância entre as discussões da simples interpretação da abstração e da conceituação política do figurativo e do abstrato. A partir da compreensão de que todas as formas implicam significados, figuração ou abstração carregam conteúdo político (ARCHER, 2001). Segundo Rancière (2009), quando uma forma artística é criada ou alterada, há uma

partilha política da experiência comum, já que a arte é sempre um reflexo do sentido de uma comunidade, a transformação de pensamento em experiência sensível.

Conforme afirma Favaretto (2018), a Arte Política atua através da materialidade da obra por vias transversas, no modo de embaralhar a percepção tradicional. O efeito causado nos espectadores por esse ato político é a desterritorialização, que Agamben (2009) aponta como obscuridade, estranheza do contemporâneo, sendo impreciso e enganoso considerar o ponto de vista do hoje como ponto de interpretação, já que está além da percepção comum do presente e demanda reflexividade. As obras modernas e clássicas eram lidas e interpretadas, as obras contemporâneas são obscuras, são interrogações esperando respostas, de modo que “a arte, contrariamente ao que frequentemente se espera dela, não é para ser entendida, não é conhecimento, mas uma espécie de enigma, ou um acontecimento, de imediato impenetrável, que pede para ser elucidado” (FAVARETTO, 2013, p. 70).

A década de 1980 desenvolveu-se numa pluralidade e ecletismo que permitia a liberdade de inspiração em qualquer coisa e a permanência de várias temporalidades, com recombinações, retornos ao passado e ampliações da arte associada ao artesanato, às belas artes, artes utilitárias, design, materiais, culturas distantes, marketing, etc. A percepção da vida como um simulacro – em que a realidade deixa de existir e vive-se uma representação dela pelas mídias numa hiper-realidade da perda referencial (BAUDRILLARD, 1996) –, afastou a noção de originalidade, assim, havia a presença das formas e padrões tradicionais já utilizados na arte, mas apresentados com misturas criativas, experimentações avançadas e diferenças em aparências e intenções, dessa forma, sem características concordantes que indicassem um movimento artístico como os anteriores (ARCHER, 2001).

A política nacional e internacional passou por muitos acontecimentos importantes por esses anos de 1980, como o movimento civil Diretas já, o fim da ditadura militar e a queda do muro de Berlim. A arte brasileira foi então marcada pela grande exposição *Como vai você, Geração 80?* no Rio de Janeiro, em 1984, que, em um desejo de distanciamento da Arte Conceitual considerada racional, planejada e pensada, expressou as decepções com as utopias sobre o futuro, a política e a arte como solução para os problemas sociais, manifestando artisticamente uma investida no momento presente e no prazer. Foi exibida a retomada da pintura e da experimentação em diálogos próximos ao Neo Expressionismo, Expressionismo Abstrato, Transvanguarda e outros, gerando resultados distintos em obras figurativas,

abstratas, coloridas, escultóricas, místicas, com acabamento precário, artesanais com emprego de costura e tecelagem e pesquisas de materiais variados (COMO, 2021).

Com uma crise no sistema público de financiamento de obras e com uma oferta artística menor, o mercado da arte comercial expandiu-se com o interesse pela pintura renovado, rendendo-se assim ao consumo estético e alterando o aspecto político e subjetivo para onde a arte estava direcionada.

A habilidade manual de um indivíduo era reconfirmada como prova das credenciais artísticas do objeto, e isto significava que, em vez de ser meramente analisada como objeto de consumo, a arte agora podia efetivamente funcionar como tal. O prazer estético podia ser cotado como o sabão em pó e o café em grãos. (ARCHER, 2001, p. 167)

O mercado trouxe à tona a arte expressiva em grande escala do Grafite, que contempla temas políticos e críticos, mas com uma intenção mercantilista/comercial e midiática. Para Cauquelin (2005), os rumos de Duchamp – que contemplavam a inexpressividade, a oposição ao fazer pictórico, o acaso, a espontaneidade e a arte desligada da função estética – foram desenvolvidos por diversos movimentos, mas a partir do retorno da pintura, do grafite, da *body art* e da *body painting*, foram abandonados e retrocederam a um tradicionalismo do artista como autor, da emoção com a expressividade e do objeto de arte concluído.

A atividade artística é assim estendida largamente a setores diversos, [...] as qualidades formais que antigamente eram ligadas a ela são deixadas de lado. Dispositivo fragmentado: por um lado, a palavra de ordem duchampiana é respeitada – a atividade artística não está mais centrada na estética –, mas ao mesmo tempo cores, formas, referência ao real em representação ilusionista, apresentação tradicional em telas sobre cavaletes ou objetos à vista, tudo isso é mantido. O choque dos dois sistemas contrários produz um efeito contemporâneo desconcertante para o espectador. (CAUQUELIN, 2005, p. 150)

A questão da aids, doença que surgiu nesse período e as incertezas e medos que trazia consigo, recolocou a *Op Art* no circuito artístico, e também a simplicidade do *Neo Geo* demonstrando desesperança e frieza por meio de uma arte mais insensível e vazia.

O Neo Conceitual trazia objetos comprados em lojas dispostos nas obras com arranjos que tratavam sobre as escolhas e formas individuais de consumo para os mais variados objetos produzidos em massa, destacando o objeto industrial como temática e como arte, que, para Archer (2001, p. 190), “reafirmaram a distância entre a utilidade dos artefatos comuns e o valor reflexivo da arte”, pois o valor artístico de tais objetos utilitários era duvidoso, ao mesmo tempo que confirmava que o ato de expor as obras era significativo para gerar a separação do objeto do cotidiano, convertendo-o assim em arte.

Em diversas formas, obras com pensamento crítico trataram de temas relativos ao cenário artístico, como cultura, consumismo, autoria, originalidade, contexto e obra (inseparáveis), arte pública ou privada, entre outros.

O auge das práticas criativas recentes foi contemplado na exposição *Documenta VIII* de 1987, em Kassel, na Alemanha, que abrangeu tanto arte quanto projeto, com a participação portanto da arquitetura e do design, já que desde os estudos interdisciplinares da arte, muitos aspectos dessas disciplinas entraram em concordância e aproximação (ARCHER, 2001).

Muitas tecnologias da comunicação já haviam sido incluídas na arte e tinham seu acesso mais viável, como som, filmagens, vídeos, em um posicionamento de contrariar e subverter as mídias ideológicas de massa. Destaca-se a consolidação do vídeo obra e da instalação, e a preocupação com problemas sociais relacionados a opressão, censura, racismo, sexualidade, pós-colonialismo e interculturalidade trabalhados poeticamente. Evidencia-se o sentido da arte de despertadora de questionamentos e reflexões, seu significado não se limita à contemplação ou finalização temporal da obra em si, mas vai além no exercício da continuidade daquela provocação.

A participação dos espectadores como responsáveis por interações e ativação de dispositivos que permitem a comunicação entre espectador, obra e entorno expande-se para a localização do espectador no centro das atividades artísticas em uma imersão na experiência sensível, em que ele é capaz de determinar o tempo e o nível de aprofundamento da interação que pretende com a obra, em uma lógica de pertencimento contrária à passividade, de modo que a própria contemplação já não é considerada passiva.

A arte contemporânea reconhece sua função de geradora de singularidades capazes de levar o público à rejeição ou à reflexão, já que é demandado ao espectador

ou participante ativo uma formulação de ideias para um posicionamento ante a experiência artística da relação entre sensibilidade, imaginação e pensamento (O RESTO, 2018).

Com a popularização do computador e demais dispositivos digitais e a internet, o cotidiano contemporâneo é permeado pelo uso de tecnologias, pela desmaterialização e pela comunicação, assim, grande parte da arte do tempo presente também possui algum processo realizado tecnológica ou digitalmente. A arte digital é essencialmente contemporânea e abrangente, utiliza suportes computacionais para a expressão e não apenas possibilita o uso do ambiente gráfico digital para a produção de ilustrações, esculturas, animações, instalações, vídeos, jogos, interações, mas também a produção de trabalhos artísticos por meio de programações, algoritmos, mídias interativas, linguagens transmidiáticas, tecnologias audiovisuais, etc. (SALGADO, 2020).

A arte digital é um campo de experimentação excepcional, já que convive com pesquisas e aprimoramentos acelerados a todo o momento. Ela demanda interação com o espectador, ocasionalmente como coautor, para a exploração das suas dimensões e significados, e possui espaços inovadores de criação coletiva e colaborativa com diferentes áreas, devido à complexidade de suas especificidades. Outra característica é a flexibilidade da viabilidade de manipulações e reformulações capazes de alterar a obra, que pode ser produzida novamente em diferentes configurações ou não ser finalizada e encerrada (SALGADO, 2020). Por esses motivos, para Cauquelin (2005), a arte digital possui vida autônoma e tende a perspectivas e possibilidades infinitas, não conclusivas.

Também por meio da arte digital e a sua imensa gama de aplicações e possibilidades, os limites entre os domínios da ciência, tecnologia e arte são esfacelados, uma vez que convivem no arranjo da transdisciplinaridade presente na contemporaneidade, em que se possibilita a fluidez entre diversas áreas do conhecimento distintas, aproveitadas para a composição de um mundo tecnológico, criativo e estetizado (CASTELLS, 1999; MOURA, 2016).

Conforme declara Cauquelin (2005), a arte, inserida na sociedade de comunicação, serve para os interesses da linguagem da informação e está hoje presente em todos os lugares, assim atingindo o ideal de Kant para a arte, que tem capacidade de atingir a todos com comunicabilidade universal, além de ser uma linguagem símbolo da união e convergência das políticas internacionalmente. Por

outro lado, a arte contemporânea vive em constante demanda, ao invés das encomendas do passado e, considerada um negócio, está submetida a políticas culturais, mercados, afirmações de marcas e muitas outras reivindicações que não são puramente artísticas.

Para Lipovetsky e Serroy (2015), a arte contemporânea tem caráter hipermoderno em razão das transversalidades criativas, da mistura de gêneros, da estética subjugada à economia e da inserção no universo do consumo e da comunicação. A arte “elevada” foi suprimida pela arte mercantil, e como analisam, é arte, mas não é cultura, já que não representa uma tradição comunitária. Como a arte contemporânea rejeitou o ideal clássico da beleza, a beleza encontra-se nesse universo do mercado do espetáculo – financeirizado e contextualizado na concorrência e exigência constante por criatividade e inovação para o consumo de massa que não permite autonomia para a arte.

A ideia da arte como negócio parece cínica aos olhos do artista ou do público que a considera como um exercício livre da expressão, mas grande parte dos artistas vive em um intermédio entre poder desaprovar e criticar o mercado da arte e, paralelamente, fazer parte e beneficiar-se dele. Ao mesmo tempo que celebra-se a arte e sua criatividade em toda a vida urbana, a lógica mercantil a reduz a uma fornecedora de satisfação estética do capitalismo cultural. É fundamental ter a personalidade pública do artista como uma celebridade para sua inserção nas redes, contraditoriamente às suas criações, que têm sua importância diminuída enquanto a arte é dessacralizada e especulada. Os artistas da atualidade não precisam entender de filosofia, estética, ciência ou tecer críticas sociais, mas precisam criar a novidade consumível, produzir emoções surpreendentes e experiências subjetivas. Para eles:

A sociedade contemporânea da profusão estética nem por isso está mais imbuída de um culto da arte, investido das mais elevadas missões emancipadoras, pedagógicas e políticas: a arte deixou de ser considerada uma educação para a liberdade, a verdade e a moralidade. [...] É de uma estética do consumo e do divertimento que se trata: não mais artes destinadas a comunicar com as forças invisíveis ou elevar a alma pela experiência extática do Absoluto, mas sim “experiências” consumatórias, lúdicas e emocionais aptas a divertir, a proporcionar prazeres efêmeros, a vitaminar as vendas. Quanto mais a arte se infiltra no cotidiano e na economia, menos é carregada de alto valor espiritual; quanto mais a dimensão estética se generaliza, mais aparece como uma simples ocupação

da vida, um acessório que não tem outra finalidade senão a de animar, decorar, sensualizar a vida ordinária: o triunfo do fútil e do supérfluo. [...] Eis-nos na época da desabsolutização da arte, tanto das suas missões como da sua vivência. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 25)

O artista conceitual Kosuth (2013), discordante da arte consumatória produzida no contemporâneo, afirma que arte não é sobre beleza, mas sobre conceito, e mesmo que uma obra de arte possa ser bela, não se constitui como uma característica essencial. Não é possível fazer uma obra decorativa ou para entretenimento visual e desejar que tenha importância para o seu tempo. Para ele, a história da arte está no passado, e agora vive-se a história do mercado da arte que trata de estrelato, recordes de vendas, glamour mercadológico e produtos, não ideias ou significados complexos. Ao findar o escândalo eficiente dos altos preços das obras de arte e elas forem realmente avaliadas, há dúvida sobre o que será apontado sobre esse momento histórico da arte.

Em um pensamento contrastante com os demais autores, Archer (2001, p. 233) atesta que “a arte ainda se ocupa da beleza, da expectativa e da transcendência”. Diversidades multipolares são fatores enriquecedores para a conjuntura da arte contemporânea, tendo como imprescindíveis a exploração do tópico do cotidiano, a expressão por meio da materialidade, a desmaterialização da obra de arte, a questão política e a inserção das tecnologias digitais.

Para ele, “nunca foram rejeitadas as perenes preocupações com a beleza, com as qualidades modificadoras da forma e com a busca de um significado que parece se estender para muito além do presente imediato” (ARCHER, 2001, p. 236-237), porém as abordagens foram conduzidas para proposições que fizessem sentido diante do contexto da contemporaneidade.

Segundo Favaretto:

Depois das apostas das vanguardas nas possibilidades do novo e da ruptura, depois que a experimentação foi levada a seus limites, como ocorreu nas artes visuais com as radicalizações conceituais e minimalistas – em que foram problematizadas a ideia de criação, a imagem do artista, o sistema da arte, os processos e os procedimentos – a difusão e generalização da arte, vale dizer, o processo de estetização, com a preeminência da forma-mercadoria, provocou como uma de suas consequências mais importantes o estabelecimento da arte como cultura. (FAVARETTO, 2013, p. 70)

Os movimentos e acontecimentos mais característicos desde o pós-modernismo caracterizam a investigação estética e fundamentam os caminhos da arte contemporânea. Após todo esse percurso de transformações conceituais, a arte chega na atualidade com novos paradigmas e uma extensa amplitude para atuar de muitas formas, ora politizada e conscientizadora, ora estética, inacabada, coletiva, inovadora, transcendente, reflexiva, tradicional, híbrida, e muitas outras possibilidades.

A arte contemporânea e suas experimentações e subversões, inserida em tantos e caminhos divergentes e mutações, algumas que ela mesma propõe, é uma área com fronteiras indeterminadas, tem efeito desterritorialista e propõe sua autorreflexividade, afirmando-se entre o mercado e a razão crítica, entre a materialidade e a inexplicável experiência estética (FAVARETTO, 2013).

Há, portanto, diferentes visões sobre a arte contemporânea, suas manifestações e funções. A dimensão da estética é evidentemente colocada em xeque e demonstra-se dispensável em muitas ocasiões, mas há simultaneidade de produções que se expressam estética e sensivelmente, e outras que negam e questionam tais expressões, certificando a diversidade e complexidade dos cruzamentos artísticos contemporâneos.

Dentre os rompimentos e inovações que a arte contemporânea desenvolve como um campo complexo e expandido, a relação interdisciplinar com outros campos é pertinente e ocorre principalmente com o design, que é aproximado em diversos momentos da história recente e faz parte da dimensão da realidade do cotidiano, dimensão que a arte tem adentrado cada vez mais.

## **2.5 Design e o objeto de design**

O design possui visões distintas conforme os períodos, até o moderno e a partir do contemporâneo. O design, de acordo com a perspectiva moderna, atua na concepção de objetos que devem eliminar tensões na solução de problemas e atender a necessidades. Löbach (2001) classifica os objetos em quatro categorias: objetos naturais; objetos modificados da natureza; objetos de arte (ou objetos artísticos) e objetos de uso (ou objetos utilitários). Para o autor, o objeto de uso, produzido para o consumo de massa, é um retrato das condições de uma sociedade. Enquanto para

Dorfles (1978), como o objeto utilitário em sua maioria é fabricado por meios mecânicos, os aspectos práticos e estéticos devem corresponder às possibilidades da produção industrial. Moles (1981) aponta que o objeto é um elemento essencial ao ambiente, serve como um prolongamento da ação humana e, além disso, é um mediador da relação entre cada homem e a sociedade.

Na análise de uma sociedade, cultura ou indivíduos, deve-se considerar os objetos, sistemas e serviços projetados pelo design. Esse recorte da vida humana é composto por objetos presentes nas ações ordinárias ou grandiosas do dia a dia, que às vezes se encontram na esfera do sagrado, do público, do privado e pessoal e conseguem informar muito sobre quem são essas pessoas e em que tipo de sociedade e cultura vivem, como interpretam a vida, quais suas relações com seu ambiente e qual o nível social e tecnológico de sua comunidade, pois trazem informações internalizadas em sua função, forma, condição e disposição em um contexto, de modo que Moura (2016, p. 72) afirma que os objetos são “reveladores sociais”.

O design é a expressão de uma sociedade, sendo então um fenômeno de linguagem e uma prática cultural e comunicacional. Para Braidão, Nojima e Moura (2013), design é pensamento como mediador da apreensão do mundo, é forma simbólica como portador de mensagens e expressões, portanto, é ideológico, já que toda linguagem é uma prática social ideológica em uma visão de mundo, por meio dos processos de subjetivação e de reconhecimento do mundo. Logo, é um campo que se relaciona com muitos aspectos da vida humana e, conseqüentemente, possui complexidades.

Conforme Krippendorff (2000), o design pode ser considerado um modo de vida e, integrado à sociedade, é capaz de produzir soluções para problemas de grande complexidade ao adotar pensamento sistêmico, até mesmo de outros campos do conhecimento, não devendo ocupar-se apenas do desenvolvimento de produtos.

Cardoso (2012) aponta o design como uma área projetual e informacional. Projetual na configuração e conformação material dos objetos e informacional em seus aspectos conceituais e subjetivos que interferem nas experiências, comunicações e significações geradas pelos objetos, imagens, sistemas ou serviços, visto que os produtos concebidos pelo homem possibilitam entender seu modo de estar no mundo, seus valores e hierarquias sociais.

A interface mediadora entre o objeto, o usuário e a ação é o design, este, segundo Bonsiepe (2011), deve concentrar-se no ser humano, não no objeto ou no consumo, na tecnologia, ou em qualquer outro aspecto. Cardoso (2012) reitera afirmando que o design deve gerar conexões, projetar campos de interação, interfaces.

Para Niemeyer (2014), quando surgiu como profissão com a Revolução Industrial, o design era focalizado e direcionado ao produto em si, não ao usuário, tendo como função adequar o projeto à produção industrial em massa. A industrialização, a máquina e as peças fabris, desde o seu surgimento, receberam formas estéticas que foram ignoradas e rejeitadas por mais de um século, até passarem a existir as vanguardas artísticas que lançaram mão da geometrização e das formas mecânicas apoiadas em um racionalismo científico que definiu a nova estética modernista.

Segundo Denis (2000), a influência das vanguardas artísticas modernas no design foi especialmente aproveitada no design de produto, sendo bastante absorvida no mobiliário. Já o design gráfico incorporou de forma direta os movimentos do Construtivismo russo, Neoplasticismo e da Bauhaus, inclusive no Brasil, pois, para esse campo, a herança internacional mais importante da escola modernista alemã Bauhaus não foi o desejo de construir uma sociedade melhor e mais livre por meio do design, mas o fortalecimento de um estilo específico, o Funcionalismo. Em busca da forma ideal dos objetos e da arquitetura definidos pela sua função e seguindo convenções estéticas que privilegiavam as formas geométricas básicas em detrimento dos elementos decorativos, a função estética era considerada irrelevante, uma vez que a forma ou a beleza deveria estar condicionada à funcionalidade e eficiência do produto. Além disso, a oposição entre design, arte e artesanato também foi consolidada, embora o design tenha sua origem ligada às artes e ofícios e à produção manual e artesanal, o objetivo era afastá-lo de tudo o que não o legitimasse como área independente. Porém, o distanciamento de outras áreas, como as relações com o fazer artístico ou o artesanal, é responsável por dogmatizar rígida e preconceituosamente o design, visto que as regras e diretrizes impostas isolam essa área que tanto ganha somada às suas espontâneas multidisciplinaridades.

O Estilo Internacional do *Good Design*, nome dado ao estilo funcionalista que, na concepção dos seus criadores, seria adequado ao mundo todo, surgiu entre as décadas de 1920 e 1930, mas cresceu e foi mais disseminado no pós-guerra,

propondo que “todo o objeto podia ser reduzido e simplificado até atingir uma forma ideal e definitiva, a qual seria o reflexo estrutural e construtivo perfeito da sua função” (DENIS, 2000, p. 154), e apesar do ilusório desejo de reduzir as desigualdades com projetos de objetos que seriam excelentes e durariam para sempre, parece ter sido mais uma imposição de padrões elitistas aos consumidores através de discursos de bom senso e eficiência.

Foram desenvolvidas estratégias da obsolescência estilística no design (além da programada), que consistem em criar e inserir no mercado novos estilos e formas estéticas, assim, os produtos anteriores a esse estilo são considerados fora de moda e ultrapassados e estimulam o desejo de troca de produtos para o aquecimento do mercado de consumo, com a ampliação de crédito para possibilitar os novos gastos da população, quando se estabeleceu o consumismo da sociedade (DENIS, 2000).

Segundo Bonsiepe (1993), nos anos 1960, o design foi um elemento crucial para essa sociedade de consumo que cresceu substancialmente alimentando o capitalismo artista. De modo antagônico, esperava-se que o design promovesse a responsabilidade social e não o acúmulo de bens.

Com a ascensão das mídias e tecnologias de comunicação, a difusão e busca da informação globalizada passa a ser essencial na vida cotidiana, e a economia começa a depender menos de produtos físicos ou artefatos industriais e mais da desmaterialização espalhada em torno de serviços, comércio e informação. O marketing ganha espaço em uma relação íntima com o design em estratégias de consumo persuasivas capazes de transformar valor estético em valor econômico, em que a única regra do design é agradar ao consumidor.

No mesmo período desponta a contracultura com propostas pós-modernas inovadoras, como do anti-design, que afirmavam sua oposição ao funcionalismo e ao consumismo frio e vazio apresentando um design criativo não geométrico que, assim como na arte, fazia uso do acaso, do mau gosto e do humor irreverente, proposições que, para Moura et al. (2021), fortaleceram o design contemporâneo, considerando as particularidades dos indivíduos, ambientes e espaços urbanos. Surgiam novos projetos conceituais versáteis e flexíveis, que tinham a intervenção do usuário para determinar suas configurações e funções, semelhante às participações ativas do público na arte contemporânea.

Na década de 1970, os países periféricos estão mais inseridos no desenvolvimento de projetos de design, trazendo então divergências quanto ao que

era valorizado nos países centrais, como o estilo que se propunha internacional, o *Good Design*. As principais questões levantadas foram as diferenças de contextos e públicos característicos de cada localidade e também as dificuldades técnicas para a produção em países periféricos. Tal circunstância contribuiu para pesquisas em busca de identidades próprias para o design em distintas regiões do mundo (BONSIEPE, 1993).

Nessa mesma década, Papanek ganha destaque trazendo à tona o tema, até então relegado, das consequências ambientais de todo o consumismo. Desde os primórdios da humanidade, foram criados pelo ser humano itens artificiais – artefatos, vestimentas, construções arquitetônicas –, para assessorá-lo e protegê-lo da temível e grandiosa natureza. Entre a industrialização e a contemporaneidade ocorreu uma inversão, em que as próprias interferências e resultados das criações humanas compostas pelo universo artificial são o que fazem o homem temer e preocupar-se: questões como lixo, desmatamento, poluição, densidade demográfica, saneamento, vírus decorrentes da indústria de alimentos de origem animal, entre outros (NIEMEYER, 2014). O design encontra-se entre o mercado e o meio ambiente, por isso é tão relevante para ambos e para a vida contemporânea. Assim, tornam-se cada vez mais necessárias pesquisas em diferentes campos do conhecimento e também revisão dos valores quanto à produção material e o design enquanto participante ativo desse sistema.

Os anos 1980 foram o marco da liberdade da cultura e do design das fórmulas e narrativas, ressaltando as novas atitudes de tolerância para com a diversidade. Novas propostas plurais são aceitas na produção do design, confirmando que a estética não deve seguir critérios arbitrários (DENIS, 2000).

Para Bonsiepe (1993), em meio à abundância de variedade que ocorreu no design nesse período, a autoria passa a ter maior importância e a assinatura do designer certifica que um objeto possua exorbitante valor simbólico e, conseqüentemente, valor econômico, com alta de preços que se aproximam de obras veneráveis da esfera artística.

## **2.6 Design Contemporâneo**

A transição entre a década de 1980 e 90 foi determinante para o design contemporâneo, que, já maduro, deixa para trás o pós-moderno a partir do acesso à

internet no Brasil e a exposição dos Irmãos Campana, chamada *Desconfortáveis* (1989) que trazem ao país as tendências mais recentes e rumos do design difundidos no exterior, como a modificação da ideia do design atender exclusivamente a produção industrial (MOURA et al., 2021).

A contemporaneidade, que ainda passa por diversas mudanças, transições e conceituações, está em processo de definição. O design reflete esses modos de vida, valores, estilos e hábitos das sociedades e é responsável pela produção estética e de significados. O design contemporâneo é, portanto, influenciado pelas circunstâncias de seu entorno, como também as produz e impulsiona, em uma troca constante. Segundo afirma Moura:

O design contemporâneo resulta da interpretação e tradução dos modos de existência e manifestações do design na atualidade, contemplando os aspectos sociopolíticos e culturais que são configurados em objetos, informações, sistemas e ações, materiais ou imateriais, rompendo com os padrões modernos racionalistas e em sintonia com a complexidade, subjetividade, sensibilidade e a diluição das fronteiras do conhecimento. (MOURA, 2021)

Portanto, o designer da contemporaneidade deve estar atento ao seu contexto, aprofundando-se no conhecimento sobre sujeito, sociedade, cultura, política e tecnologia e, ao realizar a leitura e interpretação do seu tempo, ter como foco o próprio homem.

O design está nas situações cotidianas fazendo parte da vida humana. Alcançou, portanto, uma importância tão elevada e até uma relação de dependência com a vida contemporânea. Hoje os objetos de design servem para solucionar problemas e necessidades com o objetivo de melhorar e facilitar os afazeres do cotidiano, mas também suprir aspectos menos objetivos e mais subjetivos e simbólicos na relação com os sujeitos.

O design produz cultura, divulga valores e modifica a materialidade através da sua competência, criatividade e método. Associado a atitudes, experiências e princípios contemporâneos é capaz de contestar o mundo pós-industrial, reagir às novas identidades e relações sociais produzindo significados em produtos que atendam tanto o sentido da usabilidade quanto a satisfação de desejos, tendo em mente atender a critérios sustentáveis e inclusivos. Para tanto, são necessárias

abordagens que possibilitem uma forte integração entre campos do conhecimento (NIEMEYER, 2014).

Desde o início o design se fundamentou como um campo de estudo situado no intermédio entre áreas da arte, do artesanato, das manufaturas, das oficinas tipográficas, originando-se como uma linguagem multidisciplinar (CAMPOS, 2009). Assim, no mesmo sentido da complexidade, fluidez e tendência de rompimentos de barreiras da contemporaneidade – não apenas na cultura e nas artes com a estetização da vida ou a ruptura entre erudito e popular, mas em muitas outras áreas mais rígidas das ciências –, acontecem também no design contemporâneo transversalidades, inter e transdisciplinaridades com áreas antes isoladas e novas aproximações com disciplinas distintas sem fragmentações, numa observação ampla das dinâmicas da atualidade, do indivíduo e do objeto, que abarca um grande conjunto de informações para a sua constituição (COSTA, 2010; MOURA, 2011).

O design contemporâneo possui caráter interdisciplinar quando tópicos são partilhados com demais disciplinas e apenas uma delas é insuficiente para que a ideia seja plenamente totalizada. Já a transdisciplinaridade advém das diversas áreas que compõem o design e seu ensino, como ciências sociais, filosofia, política, história, ciências exatas, tecnologias, materiais, ergonomia, estética e tantas outras em que se faz necessário o trânsito aberto de conhecimentos e informações para o aperfeiçoamento científico da área, com uma mobilidade que disponha de liberdade entre as áreas do conhecimento para atingir objetivos específicos em cada caso particular (BOMFIM, 1999; MOURA, 2003).

Costa (2014) considera que o campo do design atinge um grau de complexidade

...que vem nos introduzindo no núcleo mesmo do pensamento atual, em que se pode aceitar como coerente um conjunto de objetos que não precisam ser todos simples, iguais ou semelhantes. Na nova possibilidade, podemos considerar objetos e componentes de formas e naturezas totalmente diferentes, inclusive contraditórias, sendo o mais importante que esse conjunto exista contemplando as diferenças e, inclusive, as oposições. Essa é uma visão essencial e caracteristicamente contemporânea, [...] conseguindo conviver com posturas e soluções muito clássicas e, ao mesmo tempo, com proposições e soluções mais inovadoras no que parece ser uma maturidade do campo e uma das condições históricas mínimas para a nossa sobrevivência. (COSTA, 2014, p. 50-51)

Essa complexidade que atua na diversidade é também demonstrada nas muitas ramificações em que o design contemporâneo atua. De acordo com Moura (2019), enquanto no início da formação em design havia basicamente design de produto e design gráfico (ou as habilitações do desenho industrial que contemplavam projeto de produto ou programação visual), hoje há uma gama de possibilidades de associações e aplicações interdisciplinares do design, seja no design de moda, têxtil, de joias, de ambiente, editorial, da informação, digital, ergonômico, de superfície, instrucional, inclusivo, sustentável, podendo assim estar ligado às ciências sociais, humanas, exatas, biológicas, artes, arquitetura e urbanismo, engenharia, constituindo um campo interdisciplinar com possibilidades transdisciplinares, além da perspectiva que alia o design aos novos enfoques da contemporaneidade, como design e arte, design e emoção, experiência, memória, corpo, artesanato, social, política, ativismo, gastronomia, entre outros.

Tais diversidades são manifestas pois as interpretações do design contemporâneo integram mais flexibilidades, subjetividades, simbolismos e sensibilidades – ao invés da objetividade e racionalidade modernas –, entendem a urbanização e os grandes centros populacionais e consideram os nichos específicos, como o artesanal, o exclusivo, o personalizado, a autoria, as pequenas séries ou a peça única, o luxo e os serviços que valorizam as ações compartilhadas, a inovação e a sustentabilidade (MOURA, 2019).

O design mostra-se como um campo integrado que, adequado aos sistemas complexos contemporâneos, aplica o pensamento sistêmico de análise da totalidade dos problemas, além de um campo dinâmico, múltiplo e em evolução que não deve enquadrar-se em doutrinas ou classificações a partir de manifestações particulares, mas deve permanecer aberto a experimentações e mutações direcionadas pela contemporaneidade, demonstrando assim um caráter de incompletude e continuidade (CARDOSO, 2012). Um destes aspectos múltiplos a serem analisados é o crescimento da dimensão informacional nos projetos, aquela que contempla as significações e relações com os usuários. Para Cardoso (2012), o designer deve acrescentar sentidos, melhorar, realçar, investir em um objeto, com significados mais complexos, além das funções que já são inerentes à identidade do objeto. Os significados são fluidos e estão submetidos ao tempo e à durabilidade. Kubler (1988)

afirma que o valor de um objeto que proporciona experiência emocional aumenta sua significação e excede o valor de sua utilidade.

Objetos são projetados para atender o seu objetivo quanto ao uso, à forma. Mas esses aspectos não bastam mais na contemporaneidade, esses objetos ou ambientes devem propiciar uma vivência, uma experiência, estabelecer relações emocionais, afetivas e subjetivas, além das objetivas, aquelas que se destinam à sua função, mesmo quando a pessoa não tem consciência plena desses fatos (MOURA, 2014, p. 30).

Assim, hoje os objetos de design servem para solucionar problemas e necessidades com o objetivo de melhorar e facilitar os afazeres do cotidiano, mas também podem suprir carências afetivas, satisfazer anseios simbólicos, suscitar memórias e reflexões. Semelhante à arte, o design contemporâneo tem ampliado a busca por interação com os sujeitos nas experiências sensíveis e na elaboração de narrativas, e assim provocar análises e relações subjetivas, ativar abstrações e interpretações individuais, incitar a fruição estética e a criação de poéticas inusitadas (MOURA, 2015).

A adjetivação design contemporâneo só deve ser aplicada quando projeto ou espaço ou produto ou objeto ou, ainda, todas essas coisas integradas são complexas e exploram sensibilidades e sensações, singularidades, diluições, fusões, mixagens, questionamentos e novas propostas, muito além e aprofundando as relações função e uso, forma e conteúdo. A concepção, criação e projeção, bem como a recepção e interação do usuário, são estimuladas diante de uma nova e diferenciada atitude e proposta. (MOURA, 2015, p. 79)

Tais características, como sensibilidades, sensações, singularidades e questionamentos são similares às demandas artísticas, tornando o design contemporâneo um campo fértil para aproximações com a arte.

O design contemporâneo, portanto, incorpora mais que materialidades ou desmaterialização, ou metodologias ou o divertido e o lúdico, ou o surpreendente, mas traz proposições inovadoras que se relacionam com a exploração de conteúdos e significados através da estética, da poética e do sensível. Esses valores intangíveis e o caráter simbólico dos objetos singularizam entre si e determinam as relações e experiências que irão proporcionar na contemporaneidade.

Assim, o design passou a receber também influências artísticas, não apenas para incentivar o consumo e artealizar a vida, mas na integração de complexidades e exploração das subjetividades nas suas criações.

## **2.7 Contexto brasileiro**

O design foi despertado como profissão no Brasil simultaneamente à industrialização planejada e acelerada ocorrida entre as décadas de 1950 e 60. Nesse período, trouxe consigo importado do exterior o pensamento moderno do funcionalismo, pautado em regras racionalistas que acabaram por rejeitar a realidade do país, tanto nas características e tradições culturais e do modernismo brasileiro que já transcorria nas artes plásticas e na literatura quanto das questões de consumo, produção e profundas disparidades sociais (SOUZA LEITE, 2006). Moraes (2006) indica o modernismo artístico brasileiro eclodido na Semana de Arte Moderna de 1922 e que poucos anos depois derivou no movimento antropofágico, como precursor de um conceito que reconhece a importância da cultura nacional, pois aproveita as influências das culturas que vêm de fora, mas também canibaliza o nativismo multicultural local, na busca por desenvolver uma identidade brasileira. O design modernista, porém, reprovou tal movimento considerando-o primitivo, de modo que,

O design brasileiro, quando comparado com as demais localizações evolutivas ocorridas em outras disciplinas – primeiro nas artes plásticas e posteriormente na arquitetura – não promoveu, durante a sua instituição no Brasil, através do modelo funcionalista, uma decifração local de intensidade significativa que proporcionasse o surgimento de um modelo autônomo, que fosse, por fim, reconhecido como singularmente brasileiro. Os resultados dos conceitos funcionalistas que foram aplicados e disseminados no Brasil (de boa qualidade, se ressaltar), nos permitem, hoje, perceber que os ideais do modelo racionalista se fizeram por fim mais visíveis e consistentes dentro do design brasileiro que a presença dos nossos próprios símbolos locais. Mas, se um resultado positivo foi obtido através do design gráfico, o mesmo não sucede quando colocamos em exame os nossos artefatos industriais. (MORAES, 2006, p. 62)

A primeira escola de design do Brasil, a ESDI, aberta em 1963 no Rio de Janeiro, adotou o funcionalismo da Escola de Ulm, na Alemanha, pautado no

cientificismo lógico, na produção em série, na linguagem formal universal, rígida e geometrizada que se opõe ao ornamento e às formas estilizadas. Esse modelo racionalista seguiu por todo o país tornando-se predominante e generalizado, sem possibilidades de aproximações com a arte – por estabelecer-se como um campo técnico e objetivo e pela tentativa de se firmar como campo autônomo –, e sem outras soluções ou linguagens que explorassem o caráter festivo, amistoso e plural da cultura brasileira. O design manter-se no âmbito da idealização e distante do contexto real e da vivência anterior da população pode ser uma das causas da falta de conhecimento e entendimento sobre o design até os dias de hoje (SOUZA LEITE, 2006).

Como um trajeto evolutivo natural de idas e vindas dos elementos formais verificado em toda a história da arte ocidental, surge um novo movimento que começa a dissipar a reprodução de modelos estrangeiros no cenário nacional: o Pós-Modernismo da diversidade, do humor irreverente, do lúdico e da liberdade estética gerou novas possibilidades para o design originalmente brasileiro irromper, já que “o Movimento Pós-Moderno é reconhecido como sendo o mais visível e popular, justamente pelo fato de ser marcadamente composto de linguagens icônicas e semânticas de forte impacto e de grande poder de comunicação” (MORAES, 2006, p. 148). Com a ausência de regras estabelecidas e soluções análogas, mas com proposições dinâmicas, locais e às vezes contraditórias, atitudes e valores complexos e ousados que já não compatibilizam com a austeridade proposta pelo modernismo, o pós-modernismo pareceu harmonizar bem com um país tropical de multiplicidade cultural, étnica, estética, icônica, religiosa, culinária (idem).

Figura 3: “Cadeira Samambaia” e “Cadeira Flama”, Estúdio Campana, Exposição Desconfortáveis, 1989



Fonte: Estúdio Campana, <http://estudiocampana.com.br/pt/exhibitions/desconfortaveis/>, 2021.

O design brasileiro culmina nos anos 1980 e 90 passando a evidenciar com fluidez o pluralismo étnico e estético brasileiro e promovendo flexibilidade para aberturas inter e transdisciplinares que possibilitam aproximações com a arte. O trabalho dos brasileiros Irmãos Campana destaca-se quando realizam uma exposição em 1989, em São Paulo, chamada *Desconfortáveis*. As cadeiras dessa exposição, exemplificadas pela Figura 3, traziam aspecto disfuncional ou incômodo, o que interroga a noção de um design de produtos que deve servir como solução para o problema do sentar, despertando para um novo posicionamento poético do objeto de design. Esse evento trouxe novas visões de um design contemporâneo que propõe questionamentos sobre a funcionalidade, criações experimentais e intuitivas, fazeres manuais e artesanais, misturas de materiais inusitados e composições extravagantes. Características que aproximam o design do território da arte, abrindo caminho para essas produções mistas no país, com peças que se encontram em pontos intermediários entre os campos.

Os diálogos do design com a arte já ocorrem há muito tempo, mas começaram a ser difundidos e valorizados a partir de eventos e prêmios que marcaram e certificaram suas manifestações (MOURA, 2016).

Porém, o legado modernista no Brasil ainda se faz presente em determinados aspectos, uma vez que foi exclusivo na consolidação e disseminação do design, havendo oposições e resistências a projetos que contemplem relações com a arte. Ainda assim, é possível notar a renovação estética e conceitual deste design que, na contemporaneidade globalizada, estetizada e consumista, cresce no país.

[...] o design brasileiro, através de um processo de hibridação, corrente desde a sua instituição até hoje (passando pelo pós-modernismo e pelo pós-industrialismo até a globalização), começa a afastar-se da linearidade dos conceitos racional-funcionalistas predominantes inicialmente. Vimos que a sucessão de modelos com base na mimese do exterior, anteriormente em prática, também não estava em acordo com a realidade brasileira, múltipla, fluida e plural. Após décadas de aprendizagem, o design no Brasil começa a não se submeter mais às formulas preestabelecidas, tornando-se, assim, mais livre, expressivo e espontâneo, assimilando os variados aspectos de sua diversidade multicultural, assemelhando-se à própria cara do país, assumindo sua identidade plural. (MORAES, 2006, p. 261)

O aspecto plural de um país multicultural indica predisposição para uma rica produção artística que recebe diversas influências, assim como para o amplo campo do design.

Este complexo fenômeno de multiculturalismo e mestiçagem presente em território brasileiro trouxe, para dentro da práxis da disciplina do design, elementos paradoxais, de proveniências distintas, fontes diversas, contrastantes e de grande conflituosidade, que, interagindo entre si, através de um constante fenômeno de mutação, possibilitaram, como pudemos averiguar, a construção de um caráter e de sentidos múltiplos para o design local. (MORAES, 2006, p. 255)

As divergências favorecem as aproximações com campos que são aparentemente contraditórios, como o design e a arte, e o reconhecimento dessa divergência permite a reflexão, renovação e progressos contínuos e irrestritos.

Hoje, convivemos com um design contemporâneo brasileiro com vários agentes e criadores que ressignificam materiais, processos e tecnologias, que inter-relacionam várias áreas com conhecimento, que agem em conjunto e em sistemas colaborativos, que na concepção de seus projetos exploram os sentidos e percepções humanas de forma aberta e dialógica, possibilitando aos sujeitos e usuários a interação, a multifuncionalidade, o lúdico, o bem-humorado, o irreverente, a personalização e a customização. As questões da cidade, do urbano e do contemporâneo encontram-se presentes a partir de várias leituras e significados nas ações dos designers. E, ainda, tendo o homem como o centro do universo desse campo, atua com as minorias, com as problemáticas humanas e sociais, agindo politicamente e possibilitando às pessoas e a comunidades a melhoria e a qualidade de vida. (MOURA, 2014, p. 34)

O design brasileiro, apesar de por muito tempo negar suas dimensões culturais, estéticas e subjetivas, chega ao contemporâneo com receptividade para valorizar suas próprias identidades locais múltiplas que o enriquecem e os encontros entre os campos criativos da arte e do design que são potencializados ao dialogarem e se direcionarem ao homem e suas complexidades.

## 2.8 Aproximações entre Design e Arte

Design e Arte são campos de conhecimento e de produção inseridos em dinâmicas de diversidades e complexidades na contemporaneidade. Ao nos referirmos ao design e a arte na contemporaneidade podemos observar que são campos que podem apresentar caminhos mais próximos do que uma separação plena. Para Moura (2003), o tema tem carência de análise aprofundada com posicionamentos definidos que não se esquivem ou reduzem o design e a arte a conceitos que não são aplicados a eles. Não é possível determinar que todo ou nenhum design possa ser considerado artístico, mas é necessário ter flexibilidade para realizar observações de cada caso com abertura para essas possibilidades de entrecruzamento, fusão ou aproximação.

Quanto aos campos independentes, o design e a arte possuem algumas semelhanças inerentes em suas características, como as questões da criatividade e da inovação, algumas vezes da irreverência, além da utilização de tecnologias, desde muito antes da indústria ou da computação, das mais simples às mais sofisticadas e atualizadas.

Assim como o contemporâneo é marcado pela dissolução de fronteiras, o design contemporâneo, centrado no ser humano e em suas complexidades e necessidades objetivas e subjetivas, é pautado na inter e transdisciplinaridade, de maneira que é naturalmente ligado e associado a outras áreas em suas dimensões projetuais e informacionais. A arte contemporânea, da mesma forma, amplia sua atuação em um campo expandido (KRAUSS, 2008) de fronteiras indeterminadas e transversalidades criativas, e admite associações com o universo da indústria, do consumo e da comunicação.

Cardoso (2012) aponta a arte como um meio de alcançar o novo, o que ainda não é conhecido, assim como o design, e que ambos coexistem com “o propósito de moldar formas, constituir espaços e definir relações por intermédio de marcadores visuais e táteis” (p. 238). Para ele, a maneira de fomentar a criatividade no design é intercambiando-o com áreas próximas e mais distantes da criação da visualidade e das formas.

Casarin (2008) articula inspirações ou influências que a arte é capaz de produzir em outras áreas próximas como a fotografia e a direção de arte, mas que podem ser estendidas para o design, a moda, o cinema, a cenografia, sendo elas a

influência da visualidade (referências do repertório formal-estético), da técnica (utilização de técnicas criativas ou processuais artísticas) e da relação direta (apropriação de obras de arte), podendo ser observadas essas diferentes interferências no design de imagens, objetos, espaços, serviços e sistemas.

O design não atua diretamente apenas com o universo do belo e da fruição, mas assim como a arte, faz uso dos mesmos elementos básicos da composição visual: formas, cores, linhas, volumes e texturas, que resultam em um objeto aberto e sujeito às várias interpretações, gerando misturas entre as questões utilitárias e estéticas. Por isso, a arte é uma referência e fonte de pesquisa para a criação e o desenvolvimento de projetos e produtos, seus princípios e sua linguagem são importantes para a criação, seja em qual esfera ocorrer (MOURA, 2008).

Neste sentido, manter a distância entre arte e design contraria o sentido e a cronologia, segundo Farias (2000), e ao perder de vista a dimensão estética do objeto de design, sendo essa uma dimensão que jamais poderá reduzir-se às demandas funcionais utilitárias, sucede-se a eliminação de seu interesse no âmbito da cultura.

Silva (2019) comenta que a ampliação do espectro de atuação do design é relacionada com a expansão do domínio artístico e sua onipresença na cultura da contemporaneidade, a partir dos trabalhos de Duchamp e Warhol. Danto (2012) coloca em questão a adequação temporal para que os eventos de aproximação design e arte ocorram, afirmando que Warhol não teria sido considerado em épocas anteriores, quando os impressionistas ainda buscavam o rompimento com o caráter representativo da arte.

Ao analisar a pop arte, De Duve (2010, p. 183) infere que “fazer arte com tudo e com qualquer coisa é hoje tecnicamente possível e institucionalmente legítimo” e da mesma forma, Danto (2004, p. 112) afirma que “alguma coisa poderia ser arte e ainda se parecer com um objeto ordinário”, e ainda que “nenhuma propriedade visível distingue a realidade da arte em geral”, assim, os aspectos que diferenciam design e arte ultrapassam a visualidade. No mesmo sentido, Munari (1993) não enxerga a distinção entre a vida real – que podemos entender como a produção do design – e a arte, e o autor questiona a incoerência de realizar objetos de contemplação belos e objetos de uso feios, já que ambos são estéticos e integram a dimensão da produção cultural.

Entretanto, tradicionalmente a sociedade não atribui ao design credibilidade artística – geração de significados ou poéticas – tão sólida quanto à pintura ou

arquitetura, mas artefatos refletem a cultura assim como as obras de arte e suas formas estéticas também produzem sentidos, de modo que designers ambicionam a relevância criativa equivalente à dos artistas (CARDOSO, 2012; CIPINIUK, 2014). Munari (1993), porém, afirma que designers também recebem determinado prestígio artístico quando sua atuação é realmente relevante, sendo então notável a habilidade artística. Por serem solucionadores das questões humanas atuais sem discriminações estilísticas, ele considera que designers são os artistas da contemporaneidade – período em que os objetos da cultura material são parte tão importante da vida cotidiana.

Figura 4: “Vasos Tuiuiú I e II conjunto”, Jacqueline Terpins, 2019



Fonte: Site Jacqueline Terpins, <https://www.terpins.com/design/objetos/vasos/>, 2021.

A designer e artista brasileira Jacqueline Terpins produz objetos utilitários, mas realiza trabalhos esteticamente complexos que podem ser considerados também obras de arte. Os “Vasos Tuiuiú” (Figura 4), em cristal soprado, são exemplos do design que denotam habilidade e poética artísticas, indeterminando a convicção de qual campo pertence o objeto. São peças desenvolvidas em uma série de vasos, mas cada uma delas é única, pois em seu processo de construção há instabilidades que são administradas conforme a expressão e a sensibilidade da autora.

Danto (2012) levanta a questão de que aproximado da arte, o princípio do design de solução inteligente de problemas acaba sendo abalado, já que a arte não

intenciona um procedimento objetivo em suas concepções. Porém, ao produzirem unidos, tendo disponível a grandiosa dimensão de possibilidades sensíveis, pode-se ir além dessa solução de sentença resolvida do senso comum, constituindo proposições de novos desafios, perspectivas distintas e até mesmo mais problemas para considerar por meio de visões mais subjetivas, provocadoras ou experimentais. Já Munari (1993) indica o trabalho do designer como de um solucionador de problemas estéticos coletivos, atuando nas dimensões sensíveis. Para Flusser (2007), o designer é a progressão do artesão com o artista, com conhecimento técnico e projetual, e o design, o conciliador entre o mundo das artes e o mundo da ciência ou da técnica, afirmando que houve:

...uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. [...] A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2007, p. 183-184)

O design então como uma ponte entre a ciência e a arte é uma ponte estável que não se quebra, mas conserva seus alicerces, mesmo que o design em questão esteja mais próximo da arte que da ciência, ou vice-versa (SILVA, 2019).

Lipovetsky e Serroy (2015) inferem e exemplificam que marcas, empresas ou designers podem ter conceitos particulares sobre a concepção do design, considerando seu profissional como um artista que valoriza as subjetividades em seus projetos ou um projetista que trabalha mais os aspectos técnicos, racionais e científicos, de acordo com as necessidades próprias de cada realidade e identidade institucional ou pessoal. Para eles então, a ponte flusseriana do design pode tender para as duas direções. No mesmo sentido, Silva (2019) indica que o designer em sua prática é quem deve saber equilibrar a questão da funcionalidade técnica e o acréscimo artístico ao design, de modo que um aspecto não seja reduzido ou anulado pelo outro.

Ainda, ao analisar particularmente, a arte não é apenas sobre expressão e emoção, mas também possui técnica para a sua execução (COSTELLA, 1997), tanto quanto o design não é apenas ação de projeto racional, mas a união projetual com a expressão (LAURENT, 1999).

Por um lado, sob a influência da herança da compreensão hierárquica e polarizada do mundo (entre racionalidade e sensibilidade, técnica e arte, utilitarismo e estética), há uma compreensão que reduz o diálogo entre arte e design, na elaboração de projetos predominantemente estéticos, à mera aparência. Por outro lado, por apoiarem o entendimento do mundo baseado em conexões, em vez de oposições, há o entendimento desses diálogos como um processo dinâmico de transformação, adequado à natureza vívida desses campos. (MELO, 2020, p. 326)

Ampliando essas conexões, para Bürdek (2006), o design encaminha-se para uma visão holística, valorizando os contextos culturais e sociais relacionados aos objetos e suas funções simbólicas, e muitas vezes, essas funções simbólicas de comunicação ou estético-formais dos objetos vão receber importância maior que da sua função prática ou indicativa, afinal, não são funções menos úteis que a função prática, nem os aspectos emocionais atendem a menos necessidades que os biofisiológicos do uso. Uma vez que atendidas as questões de funcionalidade e tecnologia, para Chaves (2003), o formal-simbólico é a questão determinante da proximidade do design para com a arte, ou seja, as características informacionais ou comunicacionais. Conforme Gazana (2016):

Similar à arte, que parece significar algo bastante impreciso e complexo se comparado a outras áreas do conhecimento, pois se baseia no domínio do sensível, do imaginário, da interação entre artista e arte, artista e sujeito, sujeito e arte, e essa experiência que podemos chamar de experiência estética, um encontro dinâmico de conceito e sensibilidade tanto dos artistas como dos observadores, passa acontecer também com os objetos de design, a mesma dinâmica, onde muitas vezes a experiência estética se torna mais evidente ou importante que o desgastado, condensado e clássico enunciado de que “a forma segue a função” [...] que parece perdurar em paralelo até hoje. (GAZANA, 2016, p. 4)

A arte estética, questionadora de usos e funções, quando aplicada ao design, o amplia para além das preocupações tradicionais na criação de artefatos, de modo que “o designer passa a projetar de modo mais aberto, abraçando a complexidade da vida, gerando projetos resistentes aos imperativos da forma e eventual obsolescência” (PEIXOTO, MOURA, 2020, p. 216).

O design afeta e aguça a percepção humana quase tanto quanto a arte, e experiências são proporcionadas por objetos que se reconhecem como utilitários, mas, ao mesmo tempo, puramente estéticos, em uma multiplicidade de sentidos que deixa duvidosa a sua utilidade prática de fato. O design e a arte, semelhantemente, despertam a percepção dos sentidos, podem gerar emoções, lidam com ideias representadas e possuem técnica para a execução. O diálogo do design com a arte contempla desde a prática projetual, a utilização de materiais, tecnologias e produção e a experimentação e os âmbitos do sensível, do estético e do intuitivo (MOURA, 2016).

Figura 5: “Luminárias de Carnaúba”, Evanilce Souza, 2020



Fonte: Site do Museu A Casa do Objeto Brasileiro, <https://acasa.org.br/premios/7o-premio-objeto-brasileiro/>, 2021.

As luminárias de carnaúba (Figura 5) representam o fazer artesanal brasileiro que possui aproximação do design com a arte, unindo a funcionalidade com a

sensibilidade. Produzidas com o trançado da palha de carnaúba-palmeira pela artesã cearense Evanilce Souza, as luminárias são únicas, pois no processo não possuem sempre os mesmos caminhos, de modo que a criatividade e a expressão sejam livres para fluir, gerando novas composições. O resultado são objetos inusitados com aspectos escultóricos de formas livres e poéticas.

A relação entre os campos gera soluções diversas, e alguns critérios que determinam essa proximidade podem ser reconhecidos, como a percepção de que há objetos que vão contra as expectativas ordinárias, que têm como propósito gerar o surpreendente e o provocante em seu público, às vezes propondo com tom de humor irônico a irregularidade ou a ineficiência aparente para gerar diferentes reações e relações com os sujeitos (MELO, 2020).

No reconhecimento do valor do pensamento abduutivo das mediações estéticas, onde se faz possível introduzir uma novidade no nosso relacionamento com o mundo, a busca e valorização de *irregularidades* no design contemporâneo ampliam as possibilidades de sua função prática, misturando o valor de uso, tradicionalmente associado ao design, com o valor contemplativo e o participativo, típicos da arte, na criação de novas formas de significação, novas formas de fruição, novas formas de comportamento e mediação e, por consequência, crescimento do conhecimento. (MELO, 2020, p. 321, grifo nosso)

Essas irregularidades do design contemporâneo com uma sensação de incerteza, imprecisão e instabilidade são aspectos favoráveis à investigação com a arte, explorando a divergência em lugar da convergência de pensamentos, a subversão e quebra de regras para a inventividade.

A experimentação contínua e autônoma é a característica apontada por Moura (2016) como decisiva para design e arte, em oposição à solução de problemas ou produção por encomenda, ou demanda industrial, mas a inovação que parte de práticas experimentais de investigação da imaginação e exploração de limites que podem levar à recontextualização, ressignificação, reaproveitamento e releitura das formas, em uma retroalimentação de referências entre o design e a arte.

Figura 6: “Cadeira Anjo”, Alê Jordão, 2012



Fonte: Site Alê Jordão, <http://www.alejordao.com/conteudo/carsneverdie.html>, 2021.

A “Cadeira anjo” (Figura 6) de Alê Jordão faz parte da exposição *Cars Never Die* realizada em São Paulo, Milão e outras cidades. A peça experimental é criada com lata e materiais provenientes de carros desmanchados, reaproveitados e martelados para alcançar as formas e configurações desejadas. O artista e designer realiza trabalhos com experimentações complexas a partir da exploração das fronteiras entre design e arte, e seus objetos-arte são forjados de modo que mantenham vivos e explícitos os significados da construção desses objetos escultóricos e funcionais. O mesmo objeto - cadeira - atende os requisitos de um objeto funcional e também de um objeto escultórico. É desenvolvida uma cadeira utilitária com inserções formais que aludem a uma asa de anjo em um processo escultórico e cenográfico, porém, ao elevar a mesma cadeira à categoria de arte, ela é revestida de outros materiais, como uma capa envoltória incorporada, para que esta cadeira, objeto de design, adentre o campo da arte como objeto de expressão artística.

Assim como já discutido em Favaretto (2013) e Agamben (2009) (cf. cap. 2.4, p. 52), que apontam a arte contemporânea como desterritorializante ao provocar estados de estranhamento, Melo (2020) aponta a geração de estados de inquietação da dúvida em seus usuários ou espectadores provocados por determinados objetos que evidenciam a relação design e arte, ao quebrar expectativas comuns para objetos de arte e para objetos de design, os primeiros essencialmente contemplativos e os

outros utilitários. Moura (2016) também aponta a ação ou relação do sujeito como participante nas dimensões sensíveis, em que:

...uma nova postura relacionada ao usuário, o sujeito que passa a assumir seu papel de interator e, são exploradas e disseminadas características como a valorização do sentimento, da emoção, da memória, das histórias pessoais e no campo da criação em design passa a ter mais espaço a experimentação, a exploração da linguagem do design e dos elementos e características que o constituem, incluindo-se aí o explorar de materiais, processos construtivos, processos criativos, novas metodologias e abordagens, a incorporação do erro e do ruído, tirando partido do erro, bem como ocorre o predomínio do conceito do objeto e não apenas seu uso ou sua função. (MOURA, 2016, p. 71)

No contexto do consumo, é através da estética e da experiência sensível que os produtos serão singularizados e assim vão alcançar os sujeitos de maneiras mais intensas, estando na contramão das massas e buscando um design que vai ao encontro de suas próprias demandas estéticas de diferenciação. Tavares (2019) reforça a detecção da tendência contemporânea da transferência da produção em massa para a customização e personalização, gerando produtos singulares com design e arte por meio das tecnologias, que possibilitam alcançar um grande público respeitando a individualidade dos sujeitos.

O mercado da cultura de consumo frequentemente vai buscar extrapolar os níveis econômicos de objetos que possuem abordagens do design e da arte, mas é necessária uma percepção consciente para definir se se trata de discursos vazios ou se realmente é uma peça com valor poético, além do material. O objeto de design que recebe status de obra de arte boa parte das vezes entra para o mercado com características específicas, consideradas abaixo:

Desde os anos 1980 se desenvolvem as peças únicas, as edições limitadas, assinadas e numeradas que, recriando a raridade, situam o design no mesmo terreno da arte e do luxo. O que tem por consequência a alta das cotações, a explosão dos preços que caracterizam o mercado de arte contemporâneo. O design incorporou hoje as características da obra de arte (raridade, distribuição em galerias, trabalho sistemático de comunicação-promoção), tanto que, tal como o mercado de arte, aparece como uma esfera heterogênea entre, de um lado, produtos provenientes da grande série e

ofertados em salas por algumas centenas de euros e, de outro, peças raras de algumas centenas de milhares de euros. O design [...] se estende a todos os nichos de mercado: do luxo ao low cost. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 166)

Tais características, como exclusividade, assinatura do designer e pequenas tiragens – se não peça única – acabam atribuindo um caráter elitizado aos objetos e um custo excessivamente elevado. Contudo, a aplicação do design aliado à arte, visa a uma ampliação no desenvolvimento de objetos ao empreenderem estudos mais aprofundados quanto às necessidades humanas subjetivas desta era, que não necessitam estar no universo do luxo, apesar de continuarem inseridos no mercado de consumo. Como acréscimo à discussão:

Por que a preocupação com o dinheiro impediria de realizar obras de qualidade estética? [...] É necessário ampliar a noção de arte incluindo esses domínios considerados “menores” que são o design industrial, as artes decorativas, a moda, as músicas de variedade, o rock, as imagens publicitárias, o cinema, as HQs. Elas constituem, com as artes “nobres”, os diferentes “mundos da arte” do capitalismo artista transestético. (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 53)

A questão econômica então não exclui a capacidade de criações com alto padrão de qualidade estética, prática, poética ou simbólica nessa mistura transestética da contemporaneidade. O pensamento de elitização gera conflitos como a ideia de que o design produz apenas para o luxo, ou de que tudo o que se compra ou consome do design é arte. O design está em todas as dimensões da produção industrial, ou seja, nem tudo o que é fabricado pode ser considerado artístico. Muitas vezes atribui-se luxo pela importância que recebe devido à superioridade de suas funções, propriedades ou principalmente do status que o objeto representa. É necessário equilíbrio e uma análise apurada para não aderir aos discursos extremos ou enganosos.

Discursos também são ferramentas de incentivo ao mercado consumidor, mas precisam ser ponderados. Em diversos casos há uma construção de discursos sem fundamentos baseados na forma do objeto (cor, traços, texturas) ou até mesmo puramente um discurso mercantilista, que considera e divulga um objeto como design

e arte, assinado por um designer importante ou de tiragem reduzida, sem realmente atender a critérios que o classifiquem assim.

Objetos são estéticos, porém o principal aspecto a ser observado é se tal estética é mais utilitária, apontando para a função prática, ou mais voltada para a fruição, a emoção e a percepção, o que no caso indica uma real aproximação com a arte.

Ao analisar assentos de edição única e limitada, Melo (2020) aponta critérios de aproximação entre design e arte encontrados nesses objetos, como a característica de unicidade, a irregularidade da aparência, a provocação de experiência com a alteridade e a ambiguidade da significação. Essas relações promovidas possuem particularidades e alteridades, com sentido poético artístico, mas também prático do design, demonstradas na indeterminação desses objetos. A experiência dos sujeitos com os objetos possibilita relações estético-sensíveis e conscientização sobre a qualidade dos objetos, sobre a compreensão das suas funções e sobre a alteridade das suas ações e reações na configuração dos objetos, além de propiciar o prazer da contemplação, a abertura à disrupção, ou seja, a reação diante da alteridade e a mudança de hábitos comuns.

Além disso, em grande parte dos objetos que contemplam relações entre design e arte há a exploração das mixagens contemporâneas do design, compondo produtos conceituais e poéticos, em que a função simbólica dos objetos é associada aos valores simbólicos artísticos. Há em determinados casos a falta da necessidade de utilidade prática, pois apesar de serem objetos de design, possuem um propósito de ser uma criação estética contemplativa. E a presença da utilização de processos não industriais e sim manuais direciona para uma despreocupação com a uniformidade da reprodução seriada e a exploração de processos de criação poéticos e expressivos (MELO, 2020).

Chaves (2003) defende que nem todo o design é considerado artístico, pois são características específicas de determinadas peças, mas constata a existência de objetos de design que são também considerados obras de arte devido a critérios de expressividade, complexidade poética e aspecto transcendente.

No mesmo sentido, Moura e Castilho (2013, p. 17) definem linguagens que relacionam os campos do design e da moda, que muito se aproximam das linguagens que constituem diálogos entre design e arte, sendo elas: conceituais e referenciais; sensíveis, funcionais, biofisiológicas, psicológicas, sociológicas, culturais,

tecnológicas, mercadológicas e comunicacionais. Essas muitas linguagens englobam diversos critérios mais específicos que demonstram as possibilidades de relações entre design e arte, podendo ser analisadas em objetos, encontradas em processos, nas relações com os usuários e na promoção mercadológica dos objetos.

Os limites entre os campos estão mais e mais imperceptíveis na contemporaneidade, de modo que “arte não se torna design e tampouco design se torna arte, mas ambos entram em uma relação de movimento e repouso em uma zona de indiscernibilidade” (COSTA JÚNIOR, 2009, p.12). E, segundo Moura (2003), “muitos artistas são designers e muitos designers são artistas ou praticam as experimentações típicas da atividade artística. Portanto, há estreitas relações entre estes universos de limites tênues” (MOURA, 2003, p. 118).

Para examinar as inferências apresentadas acima sobre a aproximação entre design e arte e os critérios que determinam essa aproximação, foi realizada uma Revisão Bibliográfica Sistemática.

#### 2.8.1 Resultados da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS)

Conforme apresentada no subcapítulo supracitado Método da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) (cf. cap. 1.6.1, p. 19), a RBS é um procedimento metódico, planejado e explícito que exige um protocolo rígido de pesquisa e pode ser reproduzido, possuindo assim mais rigor científico.

Seguindo o método da RBS, as buscas foram realizadas nas bases de dados escolhidas: Portal de Periódicos da Capes e Google Acadêmico, utilizando os *strings* design AND arte, e após passar pelos critérios de inclusão, exclusão, filtros, critérios de qualificação, conferências e análises das publicações conforme o Quadro 2 (cf. p. 20), foram selecionadas 42 publicações, sendo elas 31 de periódicos científicos e 11 de anais de eventos científicos.

Gráfico 1: Número de Periódicos ou Eventos Científicos por Localização



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

A maioria dos periódicos e eventos são nacionais ( $n=28$ ), 14 são estrangeiros, destes, 12 são de países europeus ( $n=12$ ) e apenas 2 da América do Sul, conforme o Gráfico 1.

Quadro 3: Anais de Eventos Científicos das publicações selecionadas na RBS

| Anais de Eventos Científicos                                                          | Universidades                                                                               | Autores das Publicações         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Colóquio Internacional de Design                                                      | UEMG - Universidade Estadual de Minas Gerais                                                | Silva, Ribeiro (2020)           |
| 8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)                             | UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte                                          | Branco, Lameira, Farias (2018)  |
| 8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)                             | UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte                                          | Maeda, Silva, Oliveira (2019)   |
| 8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)                             | UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte                                          | Tiane, Sousa, Oliveira (2019)   |
| 6º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa                                       | ECA/USP - Escola de Comunicação e Artes - Universidade de São Paulo                         | Gazana (2016)                   |
| 12º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design         | ESDI/UERJ - Escola Superior em Desenho Industrial - Universidade Estadual do Rio de Janeiro | Fuchs (2016)                    |
| 12º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design         | ESDI/UERJ - Escola Superior em Desenho Industrial - Universidade Estadual do Rio de Janeiro | Maciel, Engler, Rosa (2016)     |
| 12º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design         | ESDI/UERJ - Escola Superior em Desenho Industrial - Universidade Estadual do Rio de Janeiro | Corrêa, Rossi (2016)            |
| Atas do VII Encontro do CIED – II Encontro Internacional, Estética e Arte em Educação | Instituto Politécnico de Lisboa - ESELx - Escola Superior de Educação de Lisboa             | Nolasco, Bárrios (2016)         |
| Congreso de la Sociedad Ibero-americana de Gráfica Digital                            | UNL - Universidad Nacional del Litoral                                                      | Tosello, Colombo, Zorzón (2017) |
| MEETING ON YOUTH EDUCATION THROUGH ILLUSTRATION                                       | Universidade do Porto - Faculdade de Belas Artes                                            | Leroy (2019)                    |
| Total                                                                                 |                                                                                             | 11                              |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Quadro 4: Periódicos Científicos das publicações selecionadas na RBS

| Periódicos                                                              | Universidades                                                             | Autores das Publicações               |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Xanxerê                              | UNOESC - Universidade do Oeste de Santa Catarina                          | Gosch (2017)                          |
| ARJ – Art Research Journal / Revista de Pesquisa em Artes               | UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte                        | Alexander, Oliveira (2020)            |
| DATJournal                                                              | Universidade Anhembi Morumbi                                              | Fernandes, Mariño, Gordilho (2019)    |
| DATJournal                                                              | Universidade Anhembi Morumbi                                              | Barbosa, Facca (2020)                 |
| DATJournal                                                              | Universidade Anhembi Morumbi                                              | Trentin (2020)                        |
| PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais                                    | UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul                         | Tavares (2019)                        |
| PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais                                    | UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul                         | Silva (2020)                          |
| Revista Ângulo                                                          | UNIFATEA - Centro Universitário Teresa D'Ávila                            | Silva, Siqueira, Oliveira (2020)      |
| Revista Estudos em Design                                               | PUC/Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro              | Silva, Moraes (2020)                  |
| Revista Estudos em Design                                               | PUC/Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro              | Ribeiro (2020)                        |
| Revista de Ensino em Artes, Moda e Design                               | UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina                          | Oliveira, Felipe, Pereira (2021)      |
| Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais                         | UFSM - Universidade Federal de Santa Maria                                | Santos, Cruz, Perini (2017)           |
| Revista Interações – Revista Internacional de Desenvolvimento Local     | Universidade Católica Dom Bosco                                           | Martins, Campos (2016)                |
| Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais - Art&Sensorium | UNESPAR - Universidade Estadual do Paraná                                 | Santos, Campos (2019)                 |
| Revista Nacional de Gerenciamento de Cidades                            | ANAP - Associação Amigos da Natureza da Alta Paulista                     | Crispim, Canas, Machado Junior (2018) |
| Revista Scientiarum Historia                                            | UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro                             | Terra, Cipiniuk (2019)                |
| Revista Texto Digital                                                   | UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina                             | Alves et al. (2017)                   |
| Revista Vazantes                                                        | UFC - Universidade Federal do Ceará                                       | Passos, Maschietto, Carneiro (2020)   |
| Revista Vazantes                                                        | UFC - Universidade Federal do Ceará                                       | Peixoto, Moura (2020)                 |
| Revista Transverso                                                      | UEMG - Universidade Estadual de Minas Gerais                              | Duque, Máximo, Penha (2020)           |
| E C Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici                  | Associazione Italiana Studi Semiotici                                     | Zingale (2020)                        |
| Journal Conservation Science in Cultural Heritage                       | UNIBO - Università di Bologna                                             | Lorusso, Colizzi (2017)               |
| Opción - Revista de Ciencias Humanas e Sociales                         | Universidad del Zulia: Facultad Experimental de Ciencias                  | Nebessayeva et al. (2018)             |
| Techne - Journal of Technology for Architecture and Environment         | Università Degli Studi Firenze                                            | Storaro (2019)                        |
| Revista ArDIn - Arte, Diseño e Ingeniería                               | UPM - Universidad Politécnica de Madrid                                   | Álvarez (2018)                        |
| Revista Arte, Individuo y Sociedad                                      | Universidad Complutense Madrid                                            | Petit-Laurent, Bargueño (2017)        |
| Revista Artseduca                                                       | Universitat Jaume I                                                       | Lafuente et al. (2019)                |
| Revista Configurações                                                   | Instituto de Ciências Sociais - Universidade do Minho                     | Pedreiro (2018)                       |
| Revista Convergências                                                   | Escola Superior de Artes Aplicadas - Instituto Politécnico Castelo Branco | Campos (2020)                         |
| Revista :Estúdio, artistas sobre outras obras                           | FBAUL - Faculdade de Belas-Artes - Universidade de Lisboa                 | Moreno (2018)                         |
| Revista GAMA, Estudos Artísticos                                        | Universidade de Lisboa                                                    | Cole (2017)                           |
| <b>Total</b>                                                            |                                                                           | <b>31</b>                             |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

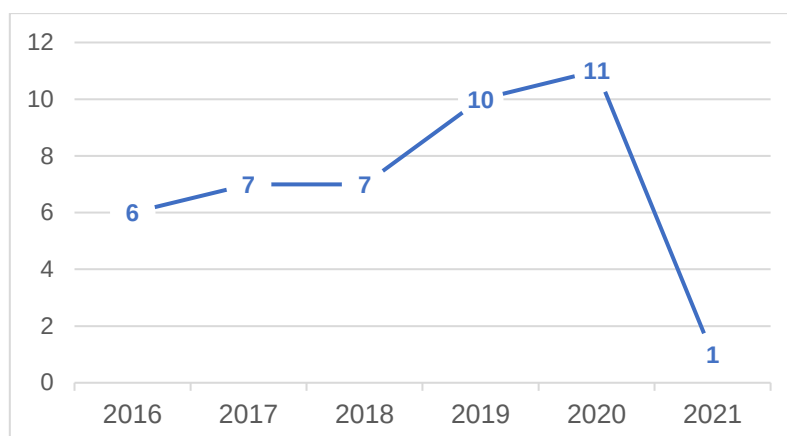
Quadro 5: Publicações selecionadas na RBS

| Autores das Publicações               | Títulos das Publicações                                                                                                    |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Corrêa, Rossi (2016)                  | Design é arte?                                                                                                             |
| Fuchs (2016)                          | Relações entre o design gráfico brasileiro e arte concreta a partir da obra de Luiz Sacilotto                              |
| Gazana (2016)                         | Arte Digital e Design Visual: Estética e tecnologia como território de aproximação                                         |
| Maciel, Engler, Rosa (2016)           | Design e arte urbana: paisagem modificada                                                                                  |
| Nolasco, Bárríos (2016)               | Experiência Estética na Arte e no Design: casos de estudo                                                                  |
| Alves et al. (2017)                   | Poéticas na arte, no design na antropologia: uma análise de dois projetos artístico-fotográficos                           |
| Cole (2017)                           | Interlocuções, confluências e expansões na obra de Guto Lacaz                                                              |
| Gosch (2017)                          | O ensino de história da arte no contexto do design                                                                         |
| Lorusso, Colizzi (2017)               | Design Between Art, Technologies and Science                                                                               |
| Petit-Laurent, Bargueño (2017)        | Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño                        |
| Tosello, Colombo, Zorzón (2017)       | Mediaciones Distópicas. Artefactos, interfaces y representaciones para una cultura postdisciplinaria de diseño y arte      |
| Álvarez (2018)                        | Reflexiones sobre la propia experiencia: ser docente en áreas de Arte y Diseño                                             |
| Crispim, Canas, Machado Junior (2018) | (Re) ativação do espaço público através da intervenção urbana: coletivo Raumlabor e o Cantiere Barca                       |
| Moreno (2018)                         | Los Carpinteros: diálogos entre arte e design contemporâneos                                                               |
| Branco, Lameira, Farias (2018)        | Design e arte/educação: a união metodológica pela Teoria da Complexidade                                                   |
| Nebessayeva et al. (2018)             | Promotion of Entrepreneurship Development by Art and Design by Pedagogy                                                    |
| Pedreiro (2018)                       | Uma Mensagem Sensorial. Problematicar horizontes na experiência da comunicação e criatividade em arte e design             |
| Santos, Cruz, Perini (2017)           | Experimentação em Design e Arte: Van Gogh, ponte entre a teoria da cor e a escala de ampliação                             |
| Martins, Campos (2016)                | Design gráfico e arte urbana como ferramentas para o desenvolvimento social. Interações                                    |
| Fernandes, Mariño, Gordilho (2019)    | A cadeira como retrato do corpo humano: A representatividade do objeto para os designers/artistas                          |
| Lafuente et al. (2019)                | What Art Can Teach in Industrial Design: A Workshop Experience from the Analysis of 'the Burial of the Count of Orgaz'     |
| Leroy (2019)                          | Estar Presente: União da prática e teoria sob o pensamento em Arte e Design na concepção do Livro de Artista               |
| Maeda, Silva, Oliveira (2019)         | Multiplicidade de atitudes projetivas: uma investigação por meio da palavra gráfica em arte e design                       |
| Santos, Campos (2019)                 | Obras de Arte Urbanas Híbridas entre Instalação Artística e Design Gráfico de Comunicação Visual                           |
| Storaro (2019)                        | Lighting design: la connotazione di un progetto esecutivo, unione di arte e tecnologia                                     |
| Tavares (2019)                        | Design, arte e artesanato: a retomada de relações pela via da customização                                                 |
| Terra, Cipiniuk (2019)                | Design, artesanato e arte: algumas considerações sobre suas interseções e distinções                                       |
| Tiane, Sousa, Oliveira (2019)         | As fronteiras entre design e arte: Aproximações entre os objetos ancestrais e os conectados em rede                        |
| Alexander, Oliveira (2020)            | Design urbano e as rupturas da arte contemporânea na anarcoarquitetura de Gordon Matta-Clark                               |
| Barbosa, Facca (2020)                 | Ensino do Design e da Arte                                                                                                 |
| Campos (2020)                         | O Atlas Mnemosyne e o Pánel Semântico. A História da Arte em diálogo com a pesquisa visual em Design                       |
| Duque, Máximo, Penha (2020)           | Interseções entre arte, artesanato, design e eletrônica                                                                    |
| Passos, Maschietto, Carneiro (2020)   | Uma discussão entre a arte e o design da informação a partir da configuração do livro-objeto: "O diário de Anne Frank"     |
| Peixoto, Moura (2020)                 | Projeto Feme. ar: a (in)compreensão do corpo feminino e sua visualidade na fronteira entre a arte e o design contemporâneo |
| Ribeiro (2020)                        | Desvios críticos: códigos projetivos entre arte, arquitetura e design a partir da obra de Regina Silveira                  |
| Silva, Ribeiro (2020)                 | Design: entre ciência, técnica e arte                                                                                      |
| Silva (2020)                          | Warhol e Duchamp: o cotidiano e o design incorporados à arte                                                               |
| Silva, Moraes (2020)                  | Subjetividade e objetividade: antinomia kantiana do gosto na arte e no design                                              |
| Silva, Siqueira, Oliveira (2020)      | A interrelação entre arte e design e sua percepção no século XXI                                                           |
| Trentin (2020)                        | Aleatoriedade como tecnologia especulativa: O randômico como instrumento na arte e no design                               |
| Zingale (2020)                        | Infopoesia: l'enunciazione poetica dei dati. Una sperimentazione fra arte e design della comunicazione                     |
| Oliveira, Felipe, Pereira (2021)      | Um olhar sobre formas e composições no design de interiores sob a ótica da arte                                            |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

No Quadro 4 é possível visualizar a listagem dos anais de eventos científicos e no Quadro 5 a listagem dos periódicos onde foram encontradas as publicações selecionadas na RBS. Há variedade de locais, periódicos e eventos em que a relação entre design e arte vem sendo discutida, assim, nota-se que há abrangência de pesquisas e enfoques de pesquisas que tratam do tema. O autores e títulos das 42 publicações selecionadas são apresentadas no Quadro 6.

Gráfico 2: Número de publicações por ano



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

A ocorrência de publicações no tempo delimitado pela RBS é exposta no Gráfico 2, revelando que a incidência do tema da relação entre design e arte é maior nos anos mais recentes, com destaque para 2019 e 2020, com 10 e 11 publicações, respectivamente. O ano de 2021 ainda em seu primeiro semestre até a data desta RBS não permite o dado completo referente às comparações anuais. A relação entre design e arte está presente nas pesquisas e mais recentemente torna-se emergente pois constata a tendência contemporânea de miscigenação das fronteiras entre as áreas do conhecimento, cada vez mais evidentes na atualidade.

Quanto às áreas ou segmentações do design, além de obter resultados que relacionam a arte com o design, com o termo amplo que abrange todo os segmentos do design, são encontrados nos trabalhos dos autores associações da arte com áreas específicas do design, como design e artesanato (3 publicações), design gráfico (n=6) ou design digital (n=3), podendo uma mesma publicação ser classificada com mais de uma temática. Grande parte dos artigos aborda o design em geral (n=9) sem especificar nenhuma segmentação, seguido pelo design de produto e de ambientes (n=7) e metodologia (n=5), ensino e design e tecnologia (n=4), além de outras áreas e subáreas, conforme a Figura 7 de nuvem de palavras. A diversidade das áreas do design demonstra um direcionamento geral do design contemporâneo para a relação com a arte, em suas mais diferentes áreas e dimensões.

Figura 7: Nuvem de palavras representando as áreas do design identificadas nas publicações da RBS



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

No que diz respeito ao conteúdo, em todos os autores é apontada a existência da relação entre o design e a arte. Apenas poucas publicações (n=5) afirmam também a inexistência da relação (CORRÊA, ROSSI, 2016; MORENO, 2018; CAMPOS, 2020; SILVA, RIBEIRO, 2020; SILVA, SIQUEIRA, OLIVEIRA, 2020) mencionando questões que diferem ambos como intenção, finalidade, prioridades, autonomia das esferas, entre outras. Não se afirmou que todo o design da contemporaneidade tem relação com a arte, mas as publicações tratam apenas da existência ou da análise das relações entre design e arte, sem indicar a negativa.

O objetivo da RBS também questionava por quais critérios a relação entre design e arte é determinada. Conforme as leituras e análises foram realizadas, critérios apontados pelos autores foram sendo identificados, estabelecidos e organizados. Eles foram agrupados em 4 categorias conforme a semelhança entre o tipo de aplicação ou de momento em que se dá a relação design e arte: na Análise do objeto, no Processo, na Relação com sujeitos ou na Promoção, o que evita equívocos sobre em qual categoria ocorre o critério, como, por exemplo, o caso da subjetividade, que pode ser observada na Análise do objeto (função subjetiva), no Processo (criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas) ou na Relação com sujeitos (fruição ou exploração da experiência sensível), estando portanto cada critério dentro de uma categoria em que se dá a relação entre design e arte. Abaixo são apresentados os critérios elencados pelos artigos, divididos por categorias:

1. Análise do objeto:

- Unicidade;
- Irregularidade da aparência;
- Função estética;
- Função poética;
- Função expressiva;
- Função subjetiva;
- Função simbólica;
- Função política.

2. Processo:

- Criatividade;
- Experimentação;
- Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;
- Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;
- Acaso ou imprevisibilidade;
- Hibridismo intencional;
- Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;
- Hibridismo ou intercâmbio tecnológico;
- Hibridismo ou intercâmbio metodológico;
- Hibridismo ou intercâmbio de linguagem;
- União entre processo conceitual e prático ou projeto e fabricação.

3. Promoção:

- Local de venda ou exposição;
- Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria;
- Peças exclusivas, edições limitadas, tiragens reduzidas;
- Autoria, assinatura.

4. Relação com sujeitos:

- Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;
- Interpretações e abstrações individuais;
- Fruição ou exploração da experiência sensível;

- Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias;
- Provocação crítica e reflexiva;
- Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização;
- Relação de veneração ou culto a objeto.

Essas 4 categorias e 30 critérios citados que determinam as relações entre o design e a arte são brevemente explanados a seguir, para melhor compreensão de suas propriedades, e análise das suas aplicações na RBS.

### 1. Análise do objeto:

A categoria de análise do objeto (com o termo objeto representando todas as criações do design e da arte, nas dimensões bidimensionais, tridimensionais, corporais, ambientais, etc.) é marcada pela percepção dos critérios diretamente nos objetos, e não em etapa processual, relacional ou promocional. Partindo da noção de que todo objeto de design possui uma função prática, não há um critério da categoria análise do objeto nomeado “função prática”, pois caso o objeto não a possuísse, possivelmente seria elencado apenas como artístico, não como um objeto de aproximação do design com a arte. Porém, a classificação entre a função prática e as demais principais funções do objeto, como a estética e a simbólica, pode ser alterada de acordo com a importância de cada uma delas, possibilitando que a função prática de um objeto específico seja menos relevante que a estética, por exemplo.

Figura 8: Banco “Ramalhete”, lã de ovelha e madeira tauari, Inês Schertel, 2018



Fonte: Instagram Galeria Nicoli, <https://www.instagram.com/galerianicoli/>, 2018.

O Banco Ramallete (Figura 8) é um objeto em que por meio da análise do objeto pode-se observar critérios como unicidade, irregularidade da aparência, funções estética, poética, expressiva e simbólica, critérios estes que terão suas caracterizações aprofundadas abaixo.

- Unicidade

O critério de unicidade de objetos, imagens, serviços ou sistemas se dá pelas características de singularidade, ou seja, o que os torna únicos, diferentes de todos os outros, seja a unicidade por meio de vestígios de criação, do estado bruto dos materiais, da poética da arte, de processo de concepção singular, seja da gestualidade da aparência. A individualidade ou unicidade, em virtude da qual o fato histórico se apresenta como algo único e não repetível. O reconhecimento explícito deste caráter deve-se ao historicismo alemão. O valor de unicidade é notado por meio de vestígios que os criadores deixam no uso dos elementos expressivos da ação criativa, conectando e lidando com a forma e a matéria, que resultam em apresentações diferentes do padrão habitual (MELO, 2020).

Assim, a unicidade demonstra o diálogo entre design e arte na contemporaneidade, campos abertos a explorar novas dimensões singulares em suas propostas, que se diferenciam do design que é feito para o mercado e promove a produção industrial em massa para as sociedades, gerando alternativas mais inovadoras e exclusivas.

- Irregularidade da aparência

Como uma característica da unicidade, a irregularidade da aparência diz respeito à aleatoriedade, variabilidade, assimetria ou irregularidade das formas, volumes, dimensões, cores, linhas, proporções, qualidades, técnicas observadas que geram feições diversificadas nos artefatos, indicando uma renúncia a qualquer neutralidade ou ordinariedade de aparência e conceituando-os como produtos da união entre design e arte.

- Função estética

Critério apontado para objetos que possuem a capacidade de sensibilização através da visualidade, da percepção da beleza ou da falta dela e dos demais

sentidos, produzindo experiências, sensações, sentimentos, emoções em relações não apenas práticas e racionais, pois:

Tanto a arte quanto o design surgem da interferência e do conhecimento humano sobre a matéria que, somada ao universo do sensível e da estética, dá forma ao objeto. Na contemporaneidade os objetos não atendem mais apenas às questões da função e da utilidade e sim levam a fruição, a vivências, o experimentar e experimentar outras questões e relações que vão além do objeto em si mesmo. (MOURA, 2010a, p. 431)

Ambos, design e arte, atuam na dimensão estética, porém, com a valorização e a excessiva exploração contemporânea da dimensão da beleza e da sensibilidade, até mesmo sobrepondo os aspectos funcionais, delineia-se a aproximação entre os campos por essa via.

- Função poética

Esta função é uma das que mais se aproxima da arte, para Abbagnano, “a função da expressão poética é a libertação da linguagem de seus usos utilitários e a sua elaboração numa disciplina autônoma” (ABBAGNANO, 2007, p. 769). A função poética trata da interpretação particular do designer ou artista, que aplica novos olhares, reflexões e composições nos artefatos, que assim permitem leituras diversas. “Objetos contemporâneos podem também ser lidos como poesias e constroem ricas poéticas no cotidiano e do cotidiano” (MOURA, 2010a, p. 434).

- Função expressiva

A expressão é a manifestação através de signos e símbolos e é uma atividade característica humana, como a arte. A função expressiva não é demonstrada em um meio ou um instrumento, mas é um resultado final observado em um artefato e é nessa expressão que a comunicação recebe significado (ABBAGNANO, 2007). Essa função, que indica uma potencialidade do objeto para além da mera funcionalidade, por muito tempo foi rejeitada no design, que deveria ser apenas focado nas questões de suprimento de demanda e desenvolvimento de soluções práticas. Na arte,

...ao contemplarmos pela primeira vez uma importante obra de arte e sermos surpreendidos pela expressividade de seus elementos compositivos, seremos marcados de tal modo por esta experiência que, em nossa

lembrança, nenhum adjetivo (“impressionante”, “mágico”, “excitante”) poderá capturar total ou adequadamente a qualidade definidora única vivida naquele momento. (MELO, 2020, p. 148)

A função expressiva na obra de arte pode ser também aplicada a objetos de design que, ligados à arte, possuem propriedades e qualidades expressivas em sua matéria e forma, como traços, curvas, efeitos visuais, irregularidades, variações cromáticas, etc. e podem expressar diversos sentimentos, como angústia, alegria, urgência, protesto, bem-estar, serenidade, conscientização, etc.

- Função subjetiva

Diz respeito aos aspectos psíquicos da consciência, estabelecendo-se pessoal ou individualmente nos sujeitos, apesar de que são estudadas, na obra de Kant, proposições sobre a paradoxal universalidade subjetiva pela via estética (SILVA, MORAES, 2019). A função subjetiva não exclui ou diminui a função objetiva ou lógica de um artefato, mas expande as suas complexidades para dimensões conceituais que, no plano intencional, torna um artefato capaz de fazer sentido além dos próprios limites da significação, produzindo uma experiência transcendente (ZINGALE, 2020).

- Função simbólica

A função simbólica está relacionada à indução da associação de ideias, ou seja, o que os artefatos carregam de conteúdos, tanto por meio da divulgação comercial das mídias que gera novos sentidos para os artefatos quanto nas conexões e interpretações do público sobre o status social, inserção cultural, pertencimento a uma comunidade que determinado artefato representa, ou através da arte que interfere na construção de valores simbólicos, etc.

A verdade é que o designer entendeu que as pessoas não expressam reação às qualidades físicas dos artefatos, mas ao que eles representam, isto é, ao seu significado. [...] os designers assumem o dever de projetar o intangível, o simbólico, o social, e não apenas objetos fruto da industrialização. (BONI, MOURA, LANDIM, 2019, p. 30)

Design e arte contemporâneos voltam-se, portanto, para as questões simbólicas e os diversos processos de simbolização presentes na vida cotidiana em ambientes físicos ou virtuais, objetos, imagens e sistemas.

- Função política

Essa função é indicada quando encontrado em objetos o interesse de conscientização sobre questões passíveis de transformação que precisam ser alertadas ao público. Design e arte aproximados têm potencial para ser aplicados a finalidades políticas. Peixoto e Moura (2020) propõem “uma estetização fundada no desejo de uma luta, de uma responsabilidade social e de um desejo latente de alcançar o coletivo e seus indefinidos espaços no outro” (p. 220), em que a “fusão total entre arte, design e vida é que nos oferece os meios para realizar um projeto artístico que seja, também, político” (p. 216).

Questões como relações e problematizações com o consumo, atribuições das tecnologias e das mídias, padronização de produtos industriais para as massas, desigualdades sociais, conflitos econômicos, preconceitos e igualdade de direitos são temas relevantes que são e devem ser mais trabalhados pelo design aliado à arte com a utilização da função política.

## 2. Processo:

Na categoria *processo* estão as fases de concepção, desenvolvimento e produção dos artefatos pelos designers ou artistas. São apontados nos textos diferentes critérios que se unem por estarem ligados a esse momento que antecipa a finalização e disseminação do artefato nos aspectos conceituais, funcionais, tecnológicos, metodológicos, ideológicos, psicológicos, determinantes para a aproximação entre design e arte.

Figura 9: Vaso “Aleatório”, Estudio Manus, 2007



Fonte: Site Estudio Manus, <https://estudiomanus.lojavirtualnuvem.com.br/produtos/vaso-aleatorio/>, 2021.

O Vaso Aleatório (Figura 9), do Estudio Manus é um objeto em que o processo é um agente determinante para sua produção. O vaso é composto pela junção de um prato como base e uma ânfora de cabeça para baixo. Por meio de altas temperaturas ao forno ocorre a fundição das peças, o que gera uma deformação orgânica e aleatória na porcelana. Cada peça então, possui formato único. Pode-se observar, no processo de produção, critérios como a experimentação; o uso do acaso ou imprevisibilidade; a subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos; o hibridismo intencional e o hibridismo ou intercâmbio de linguagem.

- Criatividade

A criatividade está presente tanto no design quanto na arte, no entanto, autores (Tosello, Colombo, Zorzón, 2017; Álvarez, 2018; Nebessayeva et al., 2018; Santos, Cruz, Perini, 2017; Leroy, 2019; Terra, Cipiniuk, 2019; Silva, Siqueira, Oliveira, 2020) apontam para uma potencialidade criativa a partir da aproximação entre os campos, com visões complementares que constroem uma base sólida para o desenvolvimento das ideias. A natureza da exploração criativa permite liberdade na criação de composições inusitadas, associações surpreendentes e sentidos divergentes que instigam a imaginação. A criatividade pode ser usada pelo design para a criação de novas estilizações ou novos produtos para a renovação do consumo, reforçando a

obsolescência estilística.

- Experimentação

A experimentação aponta para processos práticos, empíricos e concretos de intervenção artística e de design nos artefatos.

A experimentação conceitual qualifica claramente a perspectiva laboratorial. Ela nos habilita a usar os instrumentos tecnológicos [...] e desloca todo o conhecimento adquirido para relações mais complexas. Suscita certo modo evanescente nas relações de significação em prol de uma experiência plástica mais abundante. Privilegia certamente as propostas mais expressivas, aquelas que transitam livremente entre áreas da criação e que conhecem algumas passagens inusitadas, secretas ou pouco visitadas. Finalmente, considera se o processo criador é capaz de produzir efeitos tais como uma tensão poética ou a criação de uma língua de imagens e sons que fazem vibrar outras intensidades. (BIGAL, 2015, p. 59)

O experimentar criativamente formas, cores, materiais, procedimentos ou métodos nos artefatos é o que vai orientar o seu resultado final, geralmente inovador.

A experimentação costuma relacionar-se com a inovação, por isso, “a mistura de design com arte, isto é, a zona cinzenta entre os dois campos, é geralmente observada na experimentação formal e material que desafia a noção de ‘obra de arte’ e de ‘trabalho de design’” (MELO, 2020, p. 125).

- Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos

Esse critério abarca uma variedade de manipulações, todas, porém, conduzem a um sentido: a perturbação da ordem estabelecida tradicionalmente nos processos construtivos dos artefatos. A subversão é uma alteração que produz transtornos, a ressignificação cria novos sentidos, a recontextualização retira de um lugar comum e transporta para uma circunstância distinta (como o deslocamento de objetos do cotidiano para ambientes artísticos não convencionais) e a reapropriação transfigura o campo de atuação de um objeto. É possível a realização processual desses rompimentos de expectativas com muitos fatores que fazem parte do desenvolvimento e da constituição dos artefatos de diferentes dimensões.

Alguns dos procedimentos frequentemente usados têm relação com a elaboração de projeto; com a repetição, a reprodução, a exageração, a oscilação entre construção e destruição, a subversão das escalas, o desvio da função e subversão do espaço público. Esses possibilitam indicar relações com práticas do design contemporâneo. [...] A função do objeto não se dá por terminada quando aparentemente não satisfaz aquilo para o qual foi programado, ela se transforma na medida que é adaptada para outras condições de uso, muitas vezes distantes das iniciais. Essa crítica manifesta na obra pode ser dirigida diretamente para o design que tem como características predominantes a produção constante de novos objetos. (MORENO, 2018, p. 69-70)

Muitas vezes essas alterações ocorrem em conjunto, já que, por exemplo, a recontextualização pode gerar ressignificação, ou outras combinações. É necessário, pois, atentar para as dimensões informacionais dos artefatos, que recebem novos significados e transformam suas funções a partir dessas reconfigurações.

Abaixo, nota-se a correlação entre a subversão provocadora de design e arte e alguns outros critérios analisados, como experimentação, função e criatividade.

Os Campana, entre outros designers brasileiros, foram eleitos nesse universo da arte e do design. Eles dizem que subvertem a utilidade dos materiais e a função dos objetos, abrindo destinos novos para eles. Dessa forma criam objetos de experimentação em um mundo inundado pelo discurso da criatividade e inovação. (MOURA, 2010a, p. 432)

Por meio dessas manipulações tão abrangentes e determinantes no processo e também no resultado final, é elencado mais um critério de aproximação entre design e arte.

- Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas

Refere-se à aplicação do universo sensível durante o processo, quando os próprios autores dos artefatos já o projetam e produzem integrando intencionalmente suas próprias subjetividades, autoexpressões e poéticas autorais. Segundo Moura:

Os designers do contemporâneo se movimentam em uma dinâmica que transforma e expressam por meio dos objetos projetados traços do tempo e da história na qual vivemos. Estes profissionais são tradutores de sentidos,

mas especialmente tradutores da fluidez do tempo. Esse tempo que explora de maneira mais livre a criação e a expressão valorizando a capacidade humana e o diálogo e inter-relação entre arte e design. (MOURA, 2016, p. 82)

- Acaso ou imprevisibilidade

A dimensão do processo em que ocorre a incidência do acaso – em suas ilimitadas variabilidades e possibilidades – é mais associada à arte que ao design. O evento inesperado, aleatório, acidental, descontrolado ou randômico faz referência ao dadaísmo, em que essa conotação experimental do acaso é capaz de dar vida a poesias e objetos. Em sua versão contemporânea, a proximidade entre design e arte que utiliza a imprevisibilidade pode ser encontrada em objetos com materiais que dependem da ação da natureza para determinar o seu resultado final (como reações a procedimentos, secagem, moldagem, etc.), ou também com uso de tecnologias: para exploração da criatividade, para geração de efeitos randômicos de customização de objetos e muitos outros.

- Hibridismo intencional

O hibridismo, relevante na contemporaneidade, culturas, comunicação, artes e no design, é a proposital associação ou conexão síncrona de mais de um elemento, de modo que se permite desenvolver mais possibilidades criativas, experimentações, expressões e linguagens (BRAIDA, 2012). Essa miscigenação, que abre novos caminhos, às vezes excessivos ou desordenados, permite conceber diferentes formas e resultados que não seriam possíveis com os elementos únicos desagregados.

Esse critério se dá em práticas que apontam para ambos os campos do design e da arte imersos em um mesmo propósito de projeto e execução, com interesses que dialogam entre si. Geralmente costumam produzir com finalidades diferentes, o design mais objetivo e a arte mais subjetiva, mas, em determinadas situações, o design pode propor um projeto que contenha mais subjetividades, aproximando-se da arte.

- Hibridismo ou intercâmbio de técnicas

Ocorre quando há utilização das mesmas técnicas ou apropriações de técnicas do design para a arte, ou vice-versa. Para exemplificar, o trabalho da artista brasileira Regina Silveira, analisado por Ribeiro (2018), demonstra uma aproximação metodológica e técnica do design ao utilizar recursos para suas concepções artísticas

que fazem uso de processos mentais e objetivos em uma prática de projeto que utiliza variados recursos que favoreçam uma ideia, com lógica muito próxima do design para a execução de obras de arte.

- Hibridismo ou intercâmbio tecnológico

Esse hibridismo é apontado quando há o emprego de recursos tecnológicos que costumam ser do outro campo, seja do design ou da arte. “A tecnologia é fator central da aproximação entre os dois campos, seja nas novas possibilidades de criação facilitadas pelo uso do computador ou nas experimentações estéticas” (GAZANA, 2016, p. 5), além de demais tecnologias industriais, artesanais, ou dispositivos, softwares, aplicativos que podem ser operados nesse território híbrido entre design e arte.

- Hibridismo ou intercâmbio metodológico

O tráfego metodológico fortalece o caráter interdisciplinar entre design e arte e ocorre quando os métodos e metodologias são miscigenados e aproveitados em campos aproximados.

Através das conexões e contaminações criadas pelas vertentes prática e teórica, a investigação busca ressaltar como o pensamento em design e a experiência criativa se envolveram, como o processo metodológico contribuiu para a concepção dos projetos artísticos, e como a sensibilidade artística colaborou para o projeto editorial. (LEROY, 2019, p. 58-59)

Como no exemplo acima, as metodologias de design e de arte podem ser unidas ou intercambiadas e assim constituírem um objeto de estudo composto pela aproximação dos campos.

- Hibridismo ou intercâmbio de linguagem

A linguagem denota uma finalidade de comunicação. As linguagens do design e da arte se fazem presentes nos artefatos que propõem a aproximação entre os campos, para estabelecer valores, refletir objetivos, transmitir expressões simbólicas, deslocar signos criticamente, etc. Esse critério é apontado nos processos que unem ou compartilham as complexas linguagens de design e arte, como, por exemplo,

agregar a linguagem poética da arte com a linguagem projetual do design em uma única criação.

Na confluência entre o desenho e a construção, Guto Lacaz investiga, subverte os aspectos utilitaristas dos objetos e com isto problematiza, ironiza, questiona, e nos afeta abrindo novas possibilidades de interpretação, entendimento, relações e manejo dos objetos e conceitos na realidade. Transita entre as linguagens, palavras e objetos, entre a arte e o design, entre o desenho, o objeto, a instalação e a performance, promovendo e produzindo interlocuções e novas possibilidades de abordagem tanto para a arte como para o design. Ambos em movimento dinâmico em mútuo processo de afecção. (COLE, 2017, p. 94)

E, analisando cadeiras como retratos do corpo humano, as linguagens de design e arte também se hibridizam, sendo que:

Podemos notar que há uma relação entre arte e design, devido a suas características. Apesar de existirem como conceitos individuais, eles interagem em uma veia artística que configura um transporte de forma humana. Propõe a academia uma inovação projetiva de linguagem através do olhar atento a formas corporais acentuadas para os objetos, produzindo-se, assim, uma densidade poética que carrega discursos verbais, imagéticos e híbridos. (FERNANDES, MARIÑO, GORDILHO, 2018, p. 77)

- União entre processo conceitual e prático ou projeto e fabricação

Há uma habitual separação entre processo conceitual e prático no design. Usualmente, o designer atua no projeto e o envia para ser fabricado por outras equipes. Na união entre processo conceitual e prático está a arte e o artista que atua desde a idealização até a obra final. Contudo, a contemporaneidade tem desorganizado essas estruturas ao aproximar os campos e indeterminar suas divisas. Na nova dinâmica, o designer pode atuar no projeto e execução completa de um artefato, principalmente com a informatização, assim como o artista pode concentrar-se na ação projetual e utilizar mais profissionais para a efetivação de uma obra.

Essa separação entre elaboração de conceitos/planos e execução já se encontra estabelecida desde a cultura grega clássica. [...] Esse sentido segue ao longo da história [...]. Na atualidade, com os avanços da técnica e a

exigência cada vez maior de conhecimentos específicos para a produção de obras com novos materiais, o conceito de saber fazer está atrelado à especialização, pela própria dificuldade de os profissionais dominarem áreas em rápida expansão. Nesse sentido, a atuação de parte dos artistas e designers, tende a se concentrar no âmbito conceitual e criativo, transferindo a produção a profissionais especializados na execução. Exemplos disso, no âmbito da arte, são as gigantescas esculturas em metal de Tomie Ohtake. E em design editorial a especialização, com exceções, confina os designers na etapa projetiva e, no máximo, ao acompanhamento (produção gráfica) da execução, que fica a cargo das gráficas. No entanto, os avanços recentes da tecnologia e a redução de custo de equipamentos, como cncs e impressoras 3d, têm propiciado, em nichos específicos, um caminho diverso para aqueles que se propõem a atuar desde a concepção até o produto acabado. (SILVA, 2019, p. 209)

A separação projetual da participação da execução de obras de arte, não limita por essas razões os aspectos da intuição ou sensibilidade das criações, bem como a união do projeto com a elaboração artesanal pelo designer não reduz sua capacidade conceitual, mas revela as hibridizações entre os campos e as funções processuais dos seus integrantes.

Como exemplo, em publicações recentes nas redes sociais de divulgação do Estudio Jacqueline Terpins, a artista e designer apresenta etapas do processo de execução de suas obras em cristal soprado em que sua participação pessoal é ativa, tanto em reunião com a equipe de mestres vidreiros quanto em sintonia com a manipulação das peças, bem como nas etapas de sopro, de movimentos que dão forma ao material ainda maleável, tesoura vidreira, acabamento, equilíbrio e lapidação, demonstrando que tais variações processuais têm se expandido.

### 3. Promoção

A categoria promoção ocorre após o processo de desenvolvimento e produção dos artefatos e integra os aspectos mercadológicos e comunicacionais, quando o artefato irá para a exposição nos circuitos artísticos ou comercialização, com disseminação, propaganda e apresentação para venda e consumo.

Figura 10: “A poltrona de mil olhos”, Estudio Campana, 2015



Fonte: Site Estudio Campana, <http://estudiocampana.com.br/pt/licensed-artworks/fendi/>, 2021.

“A poltrona de mil olhos” (Figura 10), dos irmãos Fernando e Humberto Campana é feita em parceria de criação e produção com a marca italiana Fendi, que já produzia a bolsa *Bag Bugs* com as pelúcias utilizadas no móvel. Comercializada em colaboração, a poltrona se aproveita do reconhecimento prévio do público da bolsa e alcança o mercado com a estratégia de tiragem limitada a 100 peças. A poltrona é um exemplo da categoria promoção que abarca os critérios de local de venda ou exposição; relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria; edição limitada e tiragem reduzida e autoria, assinatura dos designers artistas.

- Local de venda ou exposição

Segundo Adélia Borges, em entrevista para Moura (2010b), “o museu abre-se para além do espaço da arte apenas para a fruição estética, mas volta-se à arte que está no dia a dia das pessoas, com a qual elas estão convivendo” (p. 113). Com a expansão do mundo da arte, o design tem sido considerado parte desse mundo artístico contemporâneo, de maneira que museus e centros culturais exibem peças e mostras de design, admitido como uma expressão e prática da arte no cotidiano. Ao mesmo tempo que se encontram obras de arte em lojas e estabelecimentos comerciais, além dos circuitos artísticos mercantis de cotações e leilões específicos da arte. Moura (2010a) argumenta a respeito de instalações de design e arte, que:

Provavelmente, só poderemos indicar se elas pertencem ao campo do design ou ao campo da arte se soubermos em qual exposição ou espaço ocorreram. Porém, é importante lembrar que locais instaurados para a arte, tais como museus, galerias e espaços culturais, na contemporaneidade também abrigam exposições de design e de outras manifestações pulsantes do nosso tempo, como a moda. E há inúmeros museus especializados em design distribuídos pelo mundo. Então, até os locais de arte tornaram-se híbridos e não nos servem como referência única para distinguir design e arte, ao contrário, aproximam e fundem esses dois campos. (MOURA, 2010a, p. 428)

Assim, já foi possível considerar o local em que se comercializa ou expõe um objeto como uma linha divisória legitimadora entre design e arte, entretanto, desde as intervenções de Duchamp que mesclaram o universo cotidiano e o universo artístico esses limites foram embaralhados e então, como critério de distanciamento entre os campos, deve ser averiguado com cautela. Mas quando há divergência entre os locais convencionais de cada artefato, esse critério aborda um efetivo reconhecimento da união ou aproximação entre design e arte na cultura material, determinando como cada objeto vai ser conceituado socialmente, como produto de consumo do design, como obra de arte ou como uma combinação entre ambos.

- Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria

A arte por muito tempo procurou negar seus aspectos mercantis, em nome da visão da arte pura e desinteressada, não realizada por encomenda, mas fruto do desejo de expressão do artista. Contudo, na contemporaneidade há a desestabilização das separações tradicionais entre a economia e a arte ou cultura material e cultura artística, assim, a arte comercial cresce e os números envolvidos no seu mercado internacional também, além da relação com o design que só favorece o luxo e a exploração mercantil, sem amarras ou disfarces romantizados, mas associada ao utilitário, à estetização e ao entretenimento (LIPOVETSKY, SERROY, 2015). Como critério de aproximação, é apontada a característica do objeto de design e arte como mercadoria comum, inserida no comércio sem aspectos de separação para com os produtos de consumo, como instituições ou colecionadores de arte, mas feita para o consumo transestético da sociedade de sujeitos que querem demonstrar status e gostos refinados e cultos em peças que os cercam e representam.

- Peças exclusivas, edições limitadas, tiragens reduzidas

A peça única ou em pequenas quantidades, quando apontada como determinante para a relação entre design e arte traz o aspecto da unicidade, que propõe uma inovação e experimentação prática e poética com ações artesanais e manuais em que os vestígios da criação são revelados na peça, e essa excentricidade e singularidade resultante no objeto não torna possível a reprodução em tiragens maiores. Este fator indica também um caráter exclusivo das peças, o que as valoriza individualmente, fazendo com que pertençam, em grande parte das vezes, à esfera do luxo.

- Autoria, assinatura

Os artistas e designers do contemporâneo consumista buscam a inserção nas redes do mercado do design e da arte. Assim, suas atividades são semelhantes a de um empresário em um contexto de concorrência e seus nomes tornam-se marcas e produtos. Quando um artista assina um projeto de design, automaticamente o objeto ganha status de arte, e, quando um designer cria ou indica autoria de uma obra de arte, ele expande sua gama de atuações e valoriza também suas outras criações que devem conter a mesma poética artística. Dessa forma, é demonstrada a aproximação entre design e arte por meio da assinatura que associa as marcas a profissionais consagrados que validam o coeficiente artístico nos projetos desenvolvidos para o consumo.

#### 4. Relação com sujeitos

A relação dos objetos com os sujeitos é modificada no contemporâneo pois expande-se para interações mais profundas e subjetivas, principalmente com a inserção da arte no design e é apontada em diversos critérios elencados e analisados abaixo. Essa categoria ocorre após a etapa de processo, com o objeto concluído sendo apresentado e relacionando-se com os sujeitos, espectadores ou usuários nos aspectos biofisiológicos, psicológicos, culturais ou ideológicos, tratando de apreciações pessoais ou coletivas.

Figura 11: Vasos da coleção “Conserta-se Móveis – tratar aqui”, Fetiche Design, 2012



Fonte: Site Casa Vogue, <https://casavogue.globo.com/Design/noticia/2012/03/conserta-se-moveis-tratar-aqui.html>, 2021.

Os vasos (Figura 11) da coleção ‘Conserta-se móveis - tratar aqui’ do Fetiche Design são montados experimentalmente a partir de peças de cerâmica e barro quebradas no processo de produção, com uma estética que permite a visualização das marcas do tempo, da história das partes que compunham cada peça, explorando as características de cada elemento. Apresentam critérios de relação com os sujeitos como a produção de um estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento; e podem gerar interpretações e abstrações individuais; fruição ou exploração da experiência sensível; atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias e provocação crítica e reflexiva.

- Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento

A provocação de estados de estranhamento é apontada ao examinar as ações e reações de pessoas mediante objetos desafiadores da percepção, que recebem as influências do design e da arte, geralmente drasticamente inovadores e não convencionais sobre o que se espera deles. Surgem, portanto, dúvidas quanto à utilidade prática ou ação contemplativa, escolhas criativas dos autores, mensagens comunicadas, significados propostos, expressões mais complexas, gerando uma intensa experiência com a alteridade.

- Interpretações e abstrações individuais

As particularidades das interpretações e abstrações trazem à tona os pensamentos e sentimentos mais reservados e peculiares de cada sujeito. Quando os envolvimentos propõem tratar de recordações e memórias, preferências, associações simbólicas, reflexões sobre relações humanas, experiências vividas, emoções intangíveis, a relação passa a ser individualizada. Segundo Cole (2017):

Um objeto só pode ser evocado pela imaginação quando presente na memória de quem imagina. Assim ocorre também com os objetos, para habitar a memória e a imaginação das pessoas eles devem ser dotados de imagens elaboradas, de identidade própria, e quanto mais claramente for definida sua identidade, mais nos identificaremos com seus aspectos objetivos e subjetivos, mais nos ocuparemos com eles e a imaginação poderá trabalhar sobre sua imagem. A imaginabilidade dos objetos, quando existente, torna-os presentes aos sentidos afetando seu espectador, convidando-o a uma participação mais intensa, no processo mesmo de constituição da realidade. Assim, quem entrar em contato com estas obras, e se deixar penetrar por elas, passará a ter um novo olhar sobre esses objetos. (COLE, 2017, p. 96, 98)

Como cada indivíduo é um universo em si mesmo, a leitura experiencial, o modo de interpretação, o nível de abstração e o toque ativador ou sensibilizador na relação com os artefatos são exclusivos.

- Fruição ou exploração da experiência sensível

As publicações que mencionam objetos dotados de função subjetiva ou função estética podem também indicar a relação com os usuários neste critério. A experiência sensível tem a capacidade de potencializar a percepção e apreciação do artefato em questão e intensificar a apreensão da significação. Pedreiro (2018) comenta:

Identifico, em trabalhos de artistas e designers, formas de trabalho sensorial que partem de uma aproximação objetiva aos sentidos e às suas possibilidades de comunicação. Por outro lado, a abordagem sensorial também se pode desenvolver refletindo de que forma é que o estímulo de um sentido pode trocar informações com outros sentidos, com a razão e as emoções, e produzir percepções novas, sendo isto o que refiro neste momento com o termo sensação. Por sua vez, estas duas áreas de atuação,

ao poderem estar articuladas, parecem-me importantes para a caracterização de uma comunicação sensorial. (PEDREIRO, 2018, p. 142)

Essa sensação produzida pela comunicação material e imaterial dos artefatos encontra-se, portanto, no âmbito dos sentidos e proporciona fruição estética em suas relações e interações.

A estética se faz presente no design, além da mera função visual a atrativa, interfere na experiência, na vivência que induz ao prazer, à satisfação, às emoções propiciadas pela interação objeto e sujeito usuário determinando o envolvimento na ação da experiência estética. (MOURA, 2016, p. 81)

- Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias

Próximo da fruição, porém mais contínuo que uma experiência, este critério é apontado quando há conexões intimistas entre os sujeitos e os objetos, que ultrapassam a delimitação de serem meros utensílios. Esses vínculos podem ser afetivos como suprimento de carências, ou pela via das recordações, memórias e sentimentos revisitados que são associadas aos objetos gerando significados mais profundos a esses bens materiais de design e arte.

- Provocação crítica e reflexiva

Críticas e reflexões são frequentemente constatadas no universo das obras de arte contemporânea. Na união com o design contemporâneo, a funcionalidade dos objetos não impede a provocação crítica realizada por meio de determinados elementos presentes nos objetos. As dimensões cultural, estética, irônica ou satírica de objetos são capazes de produzir reflexões políticas, éticas ou sociais que buscam alcançar o coletivo.

- Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização

As mediações com os sujeitos, seja nos processos de criação, seja nas práticas interativas com objetos, são fruto das evoluções do contemporâneo na arte e no design, que colocaram o ser humano em primeiro plano em suas proposições. As interações propõem o convite do público à participação contemplativa, integração com ambientes, ação como integrante ou performer que aproxima arte e vida, comunicação entre participantes da obra e sujeitos desavisados em espaços públicos, envolvimento

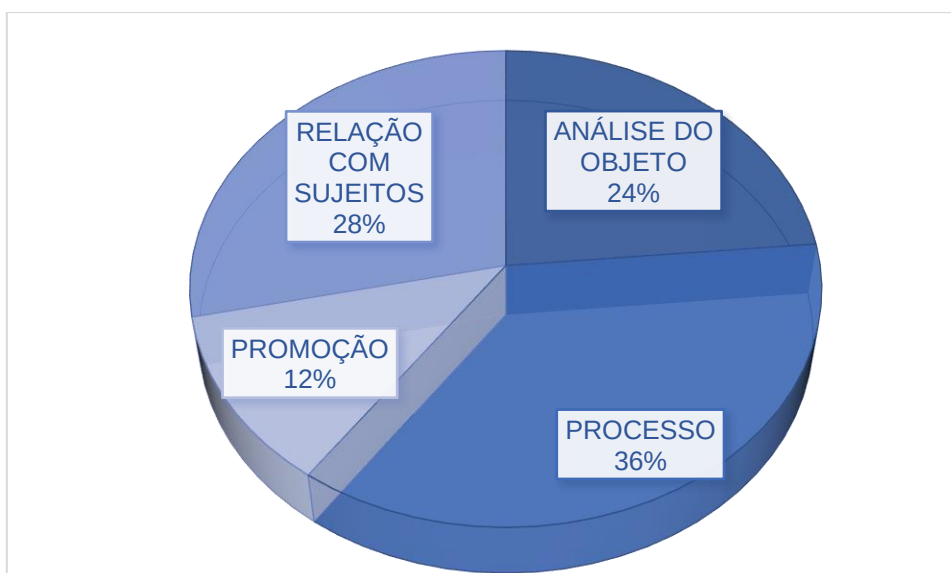
em metodologias colaborativas e experimentais, cocriação, escolhas criativas sobre individualizações de objetos próprios, entre outros. Além de conceitos como design participativo, design centrado no usuário, estética relacional, de modo que em cada um deles é possível a existência da relação entre design e arte, é necessária a análise para que as relações sociais não se realizem indiscriminadamente sem considerar os sujeitos envolvidos, seus contextos e complexidades (COLE, 2017; SOLFA, 2017).

- Relação de veneração ou culto a objeto

O consumo cultural da contemporaneidade seleciona produtos que são colocados em um patamar diferenciado com relação aos demais bens de consumo, mas como bens cultos, culturais, com um acréscimo de status, que poderão perdurar por muito tempo constituindo um símbolo de ostentação (MOURA, CASTILHO, 2013). O diálogo entre design e arte possui características em suas produções que tornam passível de admitir esse status de veneração na relação dos sujeitos com os objetos.

Retornando para a análise da RBS e as aplicações desses critérios, é constatado que a maioria dos autores indicaram em seus trabalhos mais de uma categoria e também mais de um critério. No Gráfico 3 é demonstrada a porcentagem de publicações que apresentou cada uma das 4 categorias.

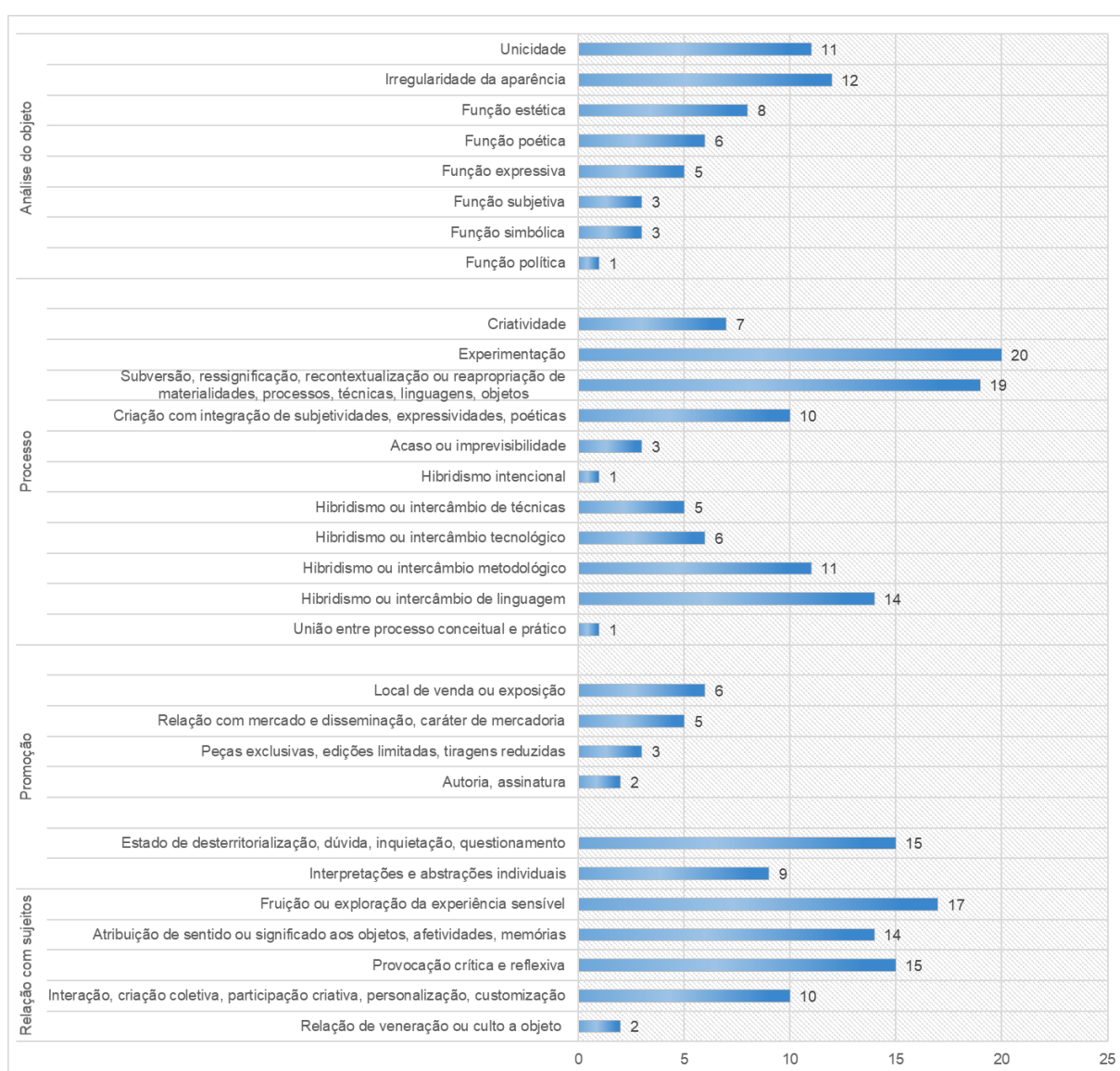
Gráfico 3: Porcentagem de publicações por categoria



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

A categoria Processo foi a que mais recebeu apontamentos, com 37 publicações que indicavam seus diferentes critérios, seguido da Relação com sujeitos com 29, Análise do objeto com 24 e Promoção com apenas 12 publicações. Quando um critério é apontado mais vezes, torna-se possível que surjam mais variações de critérios, pois eles muitas vezes coincidem com outros e encaixam-se entre si pela aproximação das ideias, já outras vezes é necessária a criação de novos critérios. A categoria Processo, por exemplo, possui mais apontamentos e também mais critérios, e a categoria Promoção possui menos apontamentos e menos critérios.

Gráfico 4: Número de apontamentos dos critérios que determinam a relação entre arte e design



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Acerca dos critérios, o Gráfico 4 exibe os apontamentos de cada um deles na revisão. Os critérios não foram selecionados quando tratavam unicamente do design ou da arte separados, mas sempre quando evidenciaram a relação entre ambos os campos referidos.

Quadro 6: Autores e apontamentos dos critérios que determinam a relação entre design e arte

| Autor (es)                            | Unicidade | Irregularidade da aparência | Função estética | Função poética | Função expressiva | Função subjetiva | Função simbólica | Função política | Criatividade | Experimentação | Subversão, ressignificação, recontext... | Criação / Int. de subjetividades, exp... | Acaso ou imprevisibilidade | Hibridismo intencional | Híbrido ou interc. de técnicas | Híbrido ou interc. tecnológico | Híbrido ou interc. metodológico | Híbrido ou interc. de linguagem | União entre proc. conceitual e prático... | Local de venda ou exposição | Rel. / mercado, caráter de mercadoria | Peças exclusivas, edições limitadas... | Autoria, assinatura | Estado de desterritorialização, dúvida... | Interpretações e abstrações individuais | Fruição ou exploração exp. Sensível | Atrib. de sentido ou significado, afetiv... | Provocação crítica e reflexiva | Interação, criação coletiva, particip. creat. | Relação de veneração ou culto a objeto |
|---------------------------------------|-----------|-----------------------------|-----------------|----------------|-------------------|------------------|------------------|-----------------|--------------|----------------|------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------|------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------|
| Corrêa, Rossi (2016)                  |           |                             |                 |                | X                 |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           | X                           | X                                     |                                        |                     |                                           | X                                       |                                     |                                             |                                | X                                             |                                        |
| Fuchs (2016)                          |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        |                                          | X                          |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       | X                                   |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Gazana (2016)                         |           | X                           | X               |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                | X                              |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       | X                                   |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Maciel, Engler, Rosa (2016)           | X         | X                           | X               | X              |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           | X                           |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         |                                     |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Nolasco, Bárrios (2016)               |           |                             |                 |                | X                 |                  |                  |                 |              |                |                                          | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       | X                                   |                                             | X                              | X                                             |                                        |
| Alves et al. (2017)                   |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       |                                     |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Cole (2017)                           | X         | X                           |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              | X                                             |                                        |
| Gosch (2017)                          |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        |                                          |                            | X                      |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Lorusso, Colizzi (2017)               |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             | X                                     |                                        | X                   |                                           |                                         |                                     | X                                           |                                |                                               |                                        |
| Petit-Laurent, Bargeño (2017)         |           |                             |                 |                |                   | X                |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             | X                                     |                                        | X                   |                                           | X                                       |                                     | X                                           |                                |                                               |                                        |
| Tosello, Colombo, Zorzón (2017)       |           |                             |                 |                | X                 |                  |                  |                 | X            | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             | X                              | X                                             |                                        |
| Álvarez (2018)                        |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 | X            | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                | X                               |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Crispim, Canas, Machado Junior (2018) |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           | X                           |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       | X                                   |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Moreno (2018)                         | X         | X                           |                 | X              |                   | X                |                  |                 |              |                |                                          | X                                        | X                          |                        |                                |                                | X                               | X                               |                                           |                             |                                       | X                                      |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              | X                                             |                                        |
| Branco, Lameira, Farias (2018)        |           |                             | X               |                |                   |                  |                  |                 |              | X              |                                          |                                          |                            | X                      |                                | X                              |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Nebessayeva et al. (2018)             |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 | X            | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         |                                     |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Pedreiro (2018)                       | X         | X                           |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           | X                           |                                       |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              | X                                             |                                        |
| Santos, Cruz, Perini (2017)           |           |                             |                 |                |                   |                  |                  | X               |              |                |                                          |                                          |                            | X                      |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Martins, Campos (2016)                | X         |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Fernandes, Mariño, Gordilho (2019)    |           | X                           |                 | X              |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        | X                                        |                            |                        |                                |                                | X                               |                                 |                                           | X                           |                                       | X                                      |                     | X                                         | X                                       | X                                   |                                             |                                |                                               |                                        |
| Lafuente et al. (2019)                |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         | X                                   | X                                           |                                |                                               |                                        |
| Leroy (2019)                          | X         |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 | X            | X              | X                                        | X                                        |                            |                        |                                |                                | X                               |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         | X                                   |                                             |                                |                                               |                                        |
| Maeda, Silva, Oliveira (2019)         |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        | X                                        |                            |                        |                                |                                | X                               |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Santos, Campos (2019)                 | X         | X                           |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               | X                                         |                             |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         | X                                   | X                                           |                                |                                               |                                        |
| Storaro (2019)                        |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                | X                              | X                               |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Tavares (2019)                        | X         |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              |                                          | X                                        | X                          | X                      |                                | X                              |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                | X                                             |                                        |
| Terra, Cipiniuk (2019)                |           |                             |                 |                |                   |                  |                  | X               |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 | X                                         | X                           |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Tiane, Sousa, Oliveira (2019)         |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                | X                              |                                 |                                 |                                           | X                           | X                                     |                                        |                     |                                           |                                         | X                                   |                                             |                                | X                                             |                                        |
| Alexander, Oliveira (2020)            |           | X                           |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 | X                                         |                             |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         |                                     | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Barbosa, Facca (2020)                 |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Campos (2020)                         |           |                             | X               |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                | X                               | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Duque, Máximo, Penha (2020)           | X         |                             |                 | X              |                   |                  |                  |                 |              | X              |                                          | X                                        |                            |                        |                                | X                              |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Passos, Maschietto, Carneiro (2020)   | X         | X                           | X               |                | X                 |                  | X                |                 |              | X              | X                                        | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             | X                                     |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Peixoto, Moura (2020)                 |           | X                           | X               | X              | X                 |                  |                  | X               |              | X              | X                                        | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Ribeiro (2020)                        |           | X                           |                 |                |                   |                  |                  |                 |              | X              | X                                        |                                          |                            |                        |                                | X                              |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         | X                                       | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |
| Silva, Ribeiro (2020)                 |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Silva (2020)                          |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                | X                                        |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        | X                   | X                                         |                                         | X                                   |                                             |                                |                                               |                                        |
| Silva, Moraes (2020)                  |           |                             | X               |                |                   | X                |                  |                 |              |                |                                          | X                                        |                            |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Silva, Siqueira, Oliveira (2020)      |           |                             | X               |                |                   |                  |                  | X               |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                |                                 | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Trentin (2020)                        |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          | X                          |                        |                                | X                              | X                               |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           |                                         |                                     |                                             |                                |                                               |                                        |
| Zingale (2020)                        | X         | X                           |                 | X              | X                 | X                |                  |                 |              | X              | X                                        | X                                        | X                          |                        |                                |                                |                                 |                                 |                                           |                             |                                       |                                        |                     | X                                         |                                         | X                                   |                                             | X                              |                                               |                                        |
| Oliveira, Felipe, Pereira (2021)      |           |                             |                 |                |                   |                  |                  |                 |              |                |                                          |                                          |                            |                        |                                |                                | X                               | X                               |                                           |                             |                                       |                                        |                     |                                           | X                                       | X                                   | X                                           | X                              |                                               |                                        |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Os critérios mais apontados são Subversão, resignificação, recontextualização ou apropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos, com 20 apontamentos e Experimentação, com 19 apontamentos,

o que vem ao encontro das colocações das análises bibliográficas assistemáticas sobre a relação entre design e arte pautados em inovações relacionadas à divergência e quebra de regras ou expectativas. Na sequência, Fruição ou exploração da experiência sensível, Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento e Provocação crítica e reflexiva são indicados em 17 e 15 publicações, respectivamente, que, juntos com Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias (13), na categoria de Relação com sujeitos, assinalam a importância da dimensão sensível e subjetiva da relação design e arte baseada na vivência ou no contato dos usuários ou espectadores com os objetos.

No entanto, até mesmo critérios com menos apontamentos quantitativos são fortemente argumentados qualitativamente por autores, como a Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização em Cole (2017) e Tavares (2019), a Unicidade em Moreno (2018), Leroy (2019) e Passos, Maschietto e Carneiro (2020), a Irregularidade da aparência em Zingale (2020) e Cole, e Peças exclusivas, edições limitadas, tiragens reduzidas em Passos, Maschietto e Carneiro (2020).

No Quadro 7 são identificados os autores que apontam cada um dos critérios elencados.

Por meio da revisão tornou-se possível verificar a existência, constatar a abrangência quantitativa e das áreas do design que indicaram as aproximações entre design e arte, bem como estabelecer os critérios que determinam esses diálogos.

## **2.9 Distanciamentos entre Design e Arte**

Design e arte não possuem apenas diálogos, em casos em que se evidenciam suas inegáveis aproximações, mas há também conflitos e seus campos distintos e separados coexistem na contemporaneidade.

Aproximação ou distanciamento entre design e arte há longo prazo vêm sendo discutidos, e no Brasil os discursos de distinção entre os campos foram muito difundidos, por motivos da necessidade de afirmação do design como um campo genuíno e autônomo, da forma como ocorreu a industrialização no país e da educação em design voltada para o funcionalismo. Para Moura (2016):

As questões relacionadas à produção industrial e de massa geram uma formação em design, então denominado desenho industrial que estabeleceram uma negação da arte, do subjetivo, do artesanal, adotando e reafirmando além do funcionalismo os preceitos do moderno com seu discurso contrário ao ornamento, fatos que resultaram na divisão reafirmada pelo discurso de separação e oposição entre arte e design e entre design e artesanato. (MOURA, 2016, p. 71)

Dentre os argumentos que sustentam a separação entre os campos estão que o design pertence ao âmbito produtivo, diferente do âmbito artístico. Esse ideal foi formado na Revolução Industrial e validado pelo modernismo, desassociando a arte pura da arte aplicada (VILLAS-BOAS, 2003).

No mesmo sentido, Costa Júnior (2009) comenta sobre a diferença da arte na questão produtiva do design, com a justificativa que objeto industrializado é produzido por muitas pessoas, desde o designer que atua no desenvolvimento do projeto, passando pelos trabalhadores da fábrica, até a distribuição e promoção do produto, enquanto a obra de arte é realizada apenas pelo artista que atua na concepção, manufatura e comercialização. Porém este entendimento já foi contestado na contemporaneidade que flexibilizou processos e com a informatização das profissões, em que um único designer digital, por exemplo, é capaz de atuar em todas as dimensões de um projeto, assim como um artista pode requerer outros profissionais de diferentes áreas para a produção de uma obra e pode até mesmo utilizar processos industriais.

A partir disso, a questão das diferenças intencionais de cada campo é discutida, entendendo que a finalidade do design é projetar para a funcionalidade, enquanto a arte tem o propósito de expressão pessoal e contemplação, possuindo liberdade para criar sem preocupação com os aspectos práticos da usabilidade, ainda que ambos os campos carreguem a mesma intenção de beleza e estética ou utilizem as mesmas técnicas e métodos (CHAUI, 1997; SILVA, SIQUEIRA, OLIVEIRA, 2020). “Quanto ao Design, seu propósito último é atender às necessidades comerciais do mercado, podendo utilizar-se de técnicas artísticas” (SILVA, SIQUEIRA, OLIVEIRA, 2020, p. 48), entretanto, grande parte dos objetos que apresentam a relação entre design e arte estão inseridos no mercado de consumo, pois o design direciona-se ao consumo e a arte contemporânea também está incorporada ao mercado e muitas vezes é produzida para ele, como um produto de coleção ou decoração comercializável.

O design é disciplina que vem de pouca crítica sobre sua própria prática, de pouca especulação e de uma crença aguerrida na capacidade do projeto de solucionar problemas e encontrar respostas. Essa característica do modernismo de acreditar que dado o devido tempo e energia, todos os problemas seriam solucionados através da interferência inteligente e criativa do ser humano, é uma fábula que a grande maioria das disciplinas, reconhecendo o óbvio e as aporias, já deixou de lado; mas o design, talvez por sua origem de formação como estrutura produtiva, mercadológica, por vezes parece ainda se manter na ingenuidade da crença de seu próprio valor como instrumento genérico de solução. A arte sempre se interessou mais sobre perguntas do que sobre respostas, enquanto campo, do que o design. (TRENTIN, 2020, p. 59)

A objetividade do design na busca por soluções em oposição à subjetividade da arte é outro tema que fomenta a divergência entre os campos. Mas sobretudo no contemporâneo, o design possui também aspectos subjetivos, principalmente no que diz respeito à forma estética dos objetos, sendo justamente essa dimensão subjetiva que mais o aproxima da arte e embaralha as percepções sobre os campos. Enquanto a arte pode também possuir aspectos objetivos, como em Ribeiro (2020), ao investigar o trabalho de Regina Silveira, artista que cria por meio de projetos e processos tecnicamente ordenados.

Para Groys (2017), há diferença entre a estetização do design e da arte, em que no design a estética se direciona à funcionalidade tornando o objeto mais atrativo e menos hostil ao uso, e diferentemente, a arte promove a estetização contrariamente à utilidade prática e efetividade de um objeto, em busca de uma poética que subverte conceitos. Bonsiepe (1982, apud BELCHIOR, RIBEIRO, 2014, p. 48; 2011), da mesma forma, afirma que o design tem criado apenas estilizações cosméticas sem conteúdo que fomentam o consumo, e por mais que o design contemple a experiência estética, não é arte, pois não é guiado pela intuição subjetiva, e que a estética pode ter outras perspectivas além da arte.

Chaves (2003) infere que a estética não é o único ponto em que há a aproximação do design com a arte, pois ela está também em outras atividades, e que o design não é legitimamente arte, pois se trata de um campo estritamente técnico, porém há algum consenso social que valida essa relação na vida cotidiana, para além da dimensão estética. Para ele, os objetos que apresentam essa relação não podem

ser considerados projetos de design eficientes, nem mesmo obras de relevância para a arte, encontrando-se em um espaço de grave imprecisão.

Segundo Wollner (1982, apud BELCHIOR, RIBEIRO, 2014, p. 48), design não é arte, mas ele reconhece que o design é influenciador e também é influenciado por linguagens diversas de forma orgânica, social e cultural.

Quando apostam na autonomia do design, os autores buscam fortalecê-lo como campo do conhecimento que não surge a partir de outros, mas com técnica e desenvolvimento independentes que evoluíram a partir da industrialização (SOUZA, 2008). Melo (2020, p. 324) aponta como diferenças entre os campos: o design ter “a sistematização lógica e objetiva dos processos de criação, a padronização das qualidades do objeto criado, a reprodução seriada, a previsibilidade de uso e a univocidade de significado nos processos de fruição” e a arte possuir “unicidade das qualidades do objeto criado, a irregularidade nos processos criativos, a indeterminação da função e a ambiguidade nos processos de fruição”. Porém os objetos contemporâneos já não possuem determinações específicas que designem o modo como devem se dar as relações e aplicações ou que os qualifiquem dentro do campo do design ou da arte separadamente, visto que os critérios usuais de diferenciação entre eles não se aplicam, pois se mostram imprecisos e flexibilizados.

São numerosas as oposições que confrontam estas duas áreas [...] tais como: considerar o Design a esfera do prático e o usável e a Arte como a esfera da cidadania e do sublime; a oposição entre razão e sentimento; entre o objeto e o sujeito; entre a auto expressão e o mercado; entre o trabalho e o jogo; entre a heteronomia e a autonomia. Muitas destas oposições foram derogadas pela POP Arte, pela estetização, pela customização, pela artificação, pelos “duchampianos”. O mercado dominou ambas as áreas e a Arte e o Design estão prontos para transformar nossas vidas. (BARBOSA, FACCA, 2020, p. 1)

Entre essas oposições, Schneider (2010, p. 224-226) elenca fatores que já não diferenciam o design da arte, muito embora ainda sejam indicados por autores, dentre eles: o ato de criação, pois a identificação de obras de arte teve seus padrões rompidos com os ready-mades; a união (ou separação) entre projeto e execução; a produção em série ou a peça única, pois o design contemporâneo tem objetos que não são produzidos industrialmente, e sim artesanalmente e manualmente e a arte

contemporânea utiliza também produtos industriais; a criação por encomenda ou a criação livre, pois arte e design atuam das duas formas e os resultados de ambos assumem caráter de mercadoria na atualidade; o status de culto de obras de arte que se diferencia da relação com os objetos, pois também passaram a ser cultuados. Para ele, o design preenche o lugar da arte como dominante no meio visual na contemporaneidade, utilizando a estética e quando bem-sucedido, causa um impacto duradouro no mercado.

As investigações exploradas acima enriquecem as dimensões do distanciamento entre design e arte, porém devem ser analisadas com cuidado. Apesar de haverem objeções, é fato que são constatadas produções contemporâneas que relacionam os campos e tornam incerta a especificação desses artefatos, logo, é preciso diferenciar a observação concreta da realidade, da argumentação em favor de convicções.

A aproximação do design para com a arte parece ser considerada um desprestígio para um campo que opera em parceria com a indústria, mas ao polarizar a questão afirmando com veemência a dimensão técnica e funcional do design, é possível recair em uma falha de entendimento do design, que deve ser direcionado ao ser humano, o sujeito principal que vai se relacionar direta e pessoalmente com a produção do design, muito mais complexo que dimensões objetivas e racionais. Ao reduzir o design à lógica e pragmatismo, não se percebe o prejuízo dos objetos sem a dimensão subjetiva e informacional que promovem a principal conexão e admiração de seus usuários.

É evidente que há na atualidade um design extremamente estetizante, superficial e mercantil que é produzido para o consumo, e muitos autores podem fazer generalizações, englobando todo o tipo de design produzido atualmente que enfatize a dimensão estética. No entanto, há também diferentes produções contemporâneas com densidade poética e expressividade que são atrativas visualmente, mas pertencem a um universo distinto, com processos mais elaborados e potencial de relações mais profundas.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1 Diretrizes das análises

Com base nos capítulos do desenvolvimento da pesquisa, temos apontada a existência de relações e diálogos entre arte e design na contemporaneidade brasileira. São também elencados critérios que determinam esses diálogos e constatamos que o contexto brasileiro tem pluralidade para desenvolver férteis mesclas entre esses campos, o que já ocorre e se intensifica no contemporâneo.

Quadro 7: Exemplo do quadro de informações gerais dos estudos de caso

| Título    | Ano de criação | Dimensões                  | Edição | Materiais |
|-----------|----------------|----------------------------|--------|-----------|
|           |                |                            |        |           |
| Autoria   |                | Identificação profissional | Local  | Produção  |
|           |                |                            |        |           |
| Descrição |                |                            |        |           |
|           |                |                            |        |           |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Estudos de caso foram realizados para explorar na prática a produção da década de 2010 no Brasil e observar as aproximações do design e da arte. A imagem do objeto será inserida e as análises serão iniciadas com um quadro de informações gerais sobre o objeto (Quadro 8).

Quadro 8: Exemplo do quadro de análise do objeto

| Funções do objeto                                            |  |
|--------------------------------------------------------------|--|
|                                                              |  |
| Características da linguagem do design                       |  |
|                                                              |  |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte |  |
| Análise do objeto                                            |  |
| Processo                                                     |  |
| Promoção                                                     |  |
| Relação com sujeitos                                         |  |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Depois disso, a análise será composta pelas funções do objeto de acordo com Löbach (2001) e Bürdek (2006) (cf. p. 37), que são a função prática (ou indicativa), a função estética (ou estético-formal) e a função simbólica. A análise também incluirá as características da linguagem do design, propostas por Moura e Castilho (2013) (cf. p. 81-82) e os critérios apontados na RBS (cf. p. 88-89), conforme o Quadro 9.

A análise será completa então com a apresentação do autor do objeto, o contexto, os dados simbólicos e especulativos do objeto. A análise do objeto é assim chamada porque engloba mais que uma análise formal/visual da imagem do objeto, visto que trata também da percepção da usabilidade dos objetos selecionados, os materiais utilizados, suas viáveis características práticas, além das simbólicas e estéticas. Afora as imagens, são utilizados vídeos para a análise, pois, por se tratarem de objetos de tiragens pequenas ou exclusivas, ou em alguns casos, instalações temporárias que já foram finalizadas – evidenciando ainda mais a aproximação com a arte –, torna-se mais complexa a relação direta com os objetos. Nas dimensões ambiental e multimidiática, principalmente, uma análise puramente imagética – e não uma análise do objeto, ou sem o auxílio de vídeos além das imagens fotográficas –, dificultaria o entendimento das propostas e das dinâmicas de funcionamento das instalações.

As diretrizes e critérios de estudo poderão ser alterados e expandidos conforme novos apontamentos surgirem em cada objeto, portanto, as diretrizes são passíveis de continuidade.

### **3.2 Estudos de caso**

Foram demonstradas aproximações entre design e arte em diferentes aspectos e áreas do design, como na Figura 7 de nuvem de palavras (cf. 87), que aponta o design de produto, design gráfico, design editorial, design de ambientes, design de moda, design e corpo, design e artesanato, design e tecnologia, design digital, design comunicacional, entre outros.

Como tentativa de obter como resultado uma análise ampla dessas relações design e arte no Brasil no recorte temporal de 2010 a 2020, serão realizados estudos de casos em 5 dimensões diferentes, que mesclam, a partir de direcionamentos sobre

as categorias e qualidades de objetos da contemporaneidade e suas aplicações, a geometria euclidiana e a morfologia dos objetos de design, que se dão no nível objetivo (BOMFIM, 1997): tridimensional, bidimensional, corporal, ambiental e multimidiática. Em cada dimensão serão estudados 2 casos diferentes.

### 3.2.1 Tridimensional

#### • Estudo de caso 1

Figura 12: Vaso “Raízes”, Carol Gay, 2017



Fonte: Site Carol Gay, <http://carolgay.com.br/pieces/raizes/>, 2021.

Quadro 9: Informações gerais sobre o Vaso “Raízes”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Ano de criação | Dimensões                  | Edição             | Materiais     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------|--------------------|---------------|
| Vaso “Raízes”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 2017           | 36x38x36cm                 | Limitada (3 peças) | Cobre e vidro |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                | Identificação profissional | Local              | Produção      |
| Carol Gay (1976-)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | Designer e arquiteta       | São Paulo/SP       | Artesanal     |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                |                            |                    |               |
| O objeto contém estrutura de metal composta por quatro tubos de cobre que formam a base da peça e vários tubos que se elevam organicamente gerando a forma estrutural do recipiente, realizado pela técnica de serralheria artística em que é dobrado e soldado manualmente. O vidro tem formato arredondado, é transparente e soprado de maneira que se molda internamente à base de cobre e ocupa espaços que ultrapassam e encaixam na estrutura de metal. |                |                            |                    |               |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Como objeto tridimensional, foi escolhido o vaso “Raízes” (Figura 12) da designer Carol Gay, que possui ateliê próprio em São Paulo. Seu trabalho consiste na

produção de objetos que são fruto de sua expressão. Inspirada por memórias afetivas da infância, propõe novos significados a partir das suas criações. A experimentação, o trabalho manual e a busca por novos materiais estão sempre presentes e são características essenciais das suas peças (GAY, 2017).

Quadro 10: Análise do objeto Vaso “Raízes”

| Funções do objeto                                                               |                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                                  |                                                                                                                                                                                                                                           |
| Características da linguagem do design                                          |                                                                                                                                                                                                                                           |
| Conceituais e referenciais, sensíveis, funcionais, psicológicas e tecnológicas. |                                                                                                                                                                                                                                           |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                    |                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Análise do objeto</b>                                                        | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função simbólica.                                                                                                                                    |
| <b>Processo</b>                                                                 | Criatividade;<br>Experimentação;<br>Subversão de linguagens e materialidades;<br>Criação com integração de poéticas;<br>Acaso ou imprevisibilidade;<br>Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagens. |
| <b>Promoção</b>                                                                 | Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                  |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                     | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível.                                                                                                                    |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

O objeto tridimensional analisado possui a característica funcional, pois tem a capacidade de uso pleno em sua função prática de vaso que armazena flores, ou qualquer item desejado. Ao mesmo tempo, a criação é composta por subjetividades e formas que demonstram a função estética prevalecente, seguida pela função simbólica, que é notada por remeter a raízes que lembram as plantas e também pelo aspecto orgânico do vidro que traz a sensação de irregularidade e desarmonia, como se estivesse derretido, murcho ou envelhecido, apontando para a transgressão estética. O critério do acaso ou imprevisibilidade é indicado por serem aplicadas

técnicas de execução que não são completamente controladas, tornando cada peça única, experimental e o resultado, derivado de determinados processos físicos que ocorrem naturalmente.

O hibridismo de técnicas e linguagens apresenta-se no trabalho artesanal, empregado na arte e no design, da dobra dos fios e do sopro do vidro de cada objeto de edição limitada assinado pela designer.

O vaso é vendido no mercado como uma peça de design, mas provoca um estado de inquietação na relação com os sujeitos, capazes de usufruir de experiências sensíveis ao explorar o contato com o objeto, integrando os campos do design e da arte.

#### • Estudo de caso 2

Figura 13: *Chaise* “Damanivá”, Hugo França, 2016



Fonte: Site Hugo França, <http://www.hugofranca.com.br>, 2020.

Quadro 11: Informações gerais sobre a *Chaise* “Damanivá”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                     | Ano de criação | Dimensões                  | Edição      | Materiais     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------|-------------|---------------|
| <i>Chaise</i><br>“Damanivá”                                                                                                                                                                                                                                | 2016           | 195x310x100cm              | Peça única  | Madeira pequi |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                    |                | Identificação profissional | Local       | Produção      |
| Hugo França (1954-)                                                                                                                                                                                                                                        |                | Artista                    | Trancoso/BA | Artesanal     |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                  |                |                            |             |               |
| O objeto mobiliário é composto de madeira pequi, contendo uma base com dois apoios, uma extensão horizontal para assento e arcos altos que formam a <i>chaise</i> . A peça de formas orgânicas tem cor natural e veios que são marcas do próprio material. |                |                            |             |               |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

A Figura 13 exibe a *Chaise* “Damanivá” de Hugo França. Sua produção é auxiliada por equipes de trabalho na Bahia e em São Paulo. A partir da questão do desperdício da madeira, seu trabalho se inicia pela coleta do material que seria inutilizado em florestas ou áreas urbanas; podem ser raízes, troncos, toras de árvores, que no decorrer do processo de desenho, cortes e acabamento, são transformadas em obras únicas que despertam a sensibilidade.

Quadro 12: Análise do objeto Chaise “Damanivá”

| Funções do objeto                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Simbólica, estética e prática.                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Características da linguagem do design                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Conceituais e referenciais, sensíveis, funcionais, biofisiológicas, psicológicas e sociológicas. |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                         | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                |
| <b>Processo</b>                                                                                  | Criatividade;<br>Experimentação;<br>Subversão de linguagens e materialidades;<br>Criação com integração de poéticas;<br>Acaso ou imprevisibilidade;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem.                                                                        |
| <b>Promoção</b>                                                                                  | Local de venda ou exposição;<br>Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                              |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                                      | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado, afetividades, memória;<br>Provocação crítica e reflexiva. |

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

As principais funções do objeto são estética e simbólica, pois suas formas e aparência impressionam os sentidos, remetendo diretamente a um tronco de árvore, a um “pedaço de floresta” inserido em um ambiente como um banco, uma *chaise*. Em

último plano a função prática é também suprida possibilitando o ato de sentar e também recostar-se nas laterais do objeto.

Ao denominar suas peças “esculturas mobiliárias”, já podemos notar a aproximação dos campos do design e da arte, pois se tratam de esculturas da arte e de móveis do design. Hugo França explora o aproveitamento criativo da matéria-prima de resíduos florestais e urbanos na elaboração de objetos orgânicos e únicos, beneficiando-se da poética que a própria natureza propõe em suas formas e materialidades, trazendo a unicidade, bem como a irregularidade da aparência.

A função poética trata das diversas leituras poéticas que são proporcionadas a partir da visão do artista para o seu objeto desenvolvido. Por meio do processo criativo e experimental, o artista desenvolve as peças e os recortes inusitados, subvertendo linguagens e materialidades que permitem a variação dos modos de sentar, recostar ou deitar no móvel. A imprevisibilidade encontra-se presente na aleatoriedade das formas, vincos, cores das peças que são formadas na natureza e aproveitadas no processo de desenvolvimento, que intercambia as linguagens da arte e do design.

Considerado uma obra de arte, o objeto também se relaciona com o mercado como um produto para a venda, sendo uma peça exclusiva e assinada com autoria de Hugo França.

As relações com os sujeitos geram estado de dúvida e questionamento quanto à interação com o objeto mobiliário, além de interpretações individuais, fruição sensível no contato, em que se pode atribuir significados e memórias afetivas da infância, quando se escalava árvores, por exemplo. Pode também provocar reflexivamente os sujeitos a respeito da materialidade reaproveitada e trabalhada em uma forma mais original e rústica do que costuma ser apresentada em mobiliários.

Além da funcionalidade, que o classifica como um objeto de design, ao subverter o ato comum de sentar, promover uma experiência estético-sensível com a alteridade e propiciar o prazer da contemplação, o objeto é incluído também no campo da arte. É possível afirmar então que a *chaise* se posiciona em um ponto intermediário entre design e arte.

### 3.2.2 Bidimensional

- Estudo de caso 3

Figura 14: Capas do livro “A Pedra”, Casa Rex, 2017



Fonte: Site Casa Rex, <http://casarex.com/narrativas/a-pedra/>, 2021.

Quadro 13: Informações gerais sobre as Sobrecapas do livro “A Pedra”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Ano de criação | Dimensões                  | Edição                                 | Materiais |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------|----------------------------------------|-----------|
| Sobrecapas do livro “A Pedra”                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2017           | 14x21cm                    | 1ª edição do livro com 1000 sobrecapas | Papel     |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                | Identificação profissional | Local                                  | Produção  |
| Gustavo Piqueira (1972-) - Casa Rex                                                                                                                                                                                                                                                                             |                | Designer e escritor        | São Paulo/SP                           | Manual    |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                |                            |                                        |           |
| A capa do livro é composta pela impressão das informações escritas como: título do livro, autor e editora. Além disso, possui marcas azuis com o papel amassado, pois uma pedra envolta em papel carbono foi prensada contra a capa do livro, fazendo com que a capa de cada exemplar possua marcas diferentes. |                |                            |                                        |           |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A Figura 14 exibe a imagem de algumas capas do livro “A Pedra”. O trabalho bidimensional de design gráfico foi realizado em um papel extra que é uma sobrecapa para o livro, tendo sido confeccionadas mil diferentes capas únicas. Samia Jacintho, à frente da Casa Rex juntamente com Gustavo Piqueira, afirma em entrevista que no processo criativo foram testadas diversas opções que representassem a pedra na capa, sem que uma pedra literal estivesse presente, mas a ideia criativa escolhida foi de utilizar a prensa giratória com a pedra envolta em papel carbono que marca e, às vezes, até mesmo rasga o papel da capa (Figura 15) (LAB DESIGN CONTEMPORÂNEO UNESP, 2020).

Figura 15: Projeto gráfico em execução da sobrecapa do livro “A Pedra”, Casa Rex, 2017



Fonte: Site Editora Lote 42, <http://lote42.com.br/project/a-pedra/>, 2022.

Quadro 14: Análise do objeto Sobrecapa do livro “A Pedra”

| Funções do objeto                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Características da linguagem do design                              |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Sensíveis, psicológicas, culturais, tecnológicas e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte        |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Análise do objeto</b>                                            | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                  |
| <b>Processo</b>                                                     | Experimentação;<br>Subversão ou reapropriação de processos, técnicas, linguagens;<br>Criação com integração de poéticas;<br>Acaso ou imprevisibilidade;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;<br>Hibridismo ou intercâmbio metodológico. |
| <b>Promoção</b>                                                     | Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                              |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                         | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;                                                                                                                                                        |

|  |                                                                                                                |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado, afetividades, memória. |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função prática seria a função primordial para a capa de um livro, acima das funções estética e simbólica, mas como o caso selecionado se trata de uma sobrecapa, ou seja, um material extra que se encontra acima da capa do livro, a função prática não é a função prioritária, pois a existência da sobrecapa está mais condicionada a atender uma demanda estética e simbólica do livro em foco. A função estética está na atenção que o espectador direciona ao livro, partindo do título, em correspondência ao conteúdo visual e tátil. Por consistir em um material amassado, foge da convenção de que livros devem apresentar um papel liso, não amarrotado ou enrugado, já atestando também o critério da irregularidade da aparência. A função simbólica identifica-se no formato e nas manifestações visuais que remetem diretamente a uma pedra que passou pela sobrecapa, ela não está palpável no momento, mas de modo não óbvio, passou por esse material, esteve presente e deixou seus vestígios.

O critério da unicidade é demonstrado pela exclusividade de cada uma das mil sobrecapas, feitas com a mesma técnica, porém com a aleatoriedade de cada impressão realizada no papel, que resulta em desenhos de capa únicos e diferentes uns dos outros, já apontando para o critério do acaso ou imprevisibilidade da categoria processo.

A experimentação é notada no processo criativo, em que por meio de práticas experimentais atingiu-se o formato adequado e desejado, numa criação com integração de poéticas, com subversão e hibridismo técnico, metodológico e intencional, demonstrando a aproximação entre design e arte no planejamento do fazer, com quais técnicas e com os objetivos comuns entre os campos do conhecimento envolvidos.

Na categoria promoção, a exclusividade do design dos livros e a autoria do designer é colocada na questão mercadológica como um acréscimo qualitativo, possivelmente atraindo além de leitores do livro, também apreciadores e colecionadores dos trabalhos de Gustavo Piqueira.

A relação com os sujeitos traz o estado de dúvida, e, principalmente em razão do papel amarrotado, pode gerar abstrações individuais e explorações da experiência

sensível, como também o tópico da confecção manual com efeitos finais exclusivos pode proporcionar uma atribuição de afetividades aos objetos.

A sobrecapa do livro pode ser considerada então uma criação do design com aproximações com a arte em termos processuais, especialmente, e relacionais, além da observação do objeto e questões promocionais.

- Estudo de caso 4

Figura 16: Mural “Coexistência”, Eduardo Kobra, 2021



Fonte: Site Eduardo Kobra, <https://eduardokobra.com/projeto/6/coexistencia>, 2021.

Quadro 15: Informações gerais sobre o mural “Coexistência”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Ano de criação | Dimensões                  | Edição       | Materiais             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------|--------------|-----------------------|
| “Coexistência – memorial da fé por todas as vítimas da Covid”                                                                                                                                                                                                                                          | 2021           | 2800x700cm / 28x7m         | Única        | Parede e tintas spray |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                | Identificação profissional | Local        | Produção              |
| Eduardo Kobra (1975-)                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                | Artista                    | São Paulo/SP | Manual                |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                |                            |              |                       |
| Mural de grafite colorido representando 5 espaços com 5 crianças fazendo preces e utilizando máscaras da pandemia da Covid-19 com os símbolos religiosos das 5 principais religiões do mundo (islamismo, budismo, cristianismo, judaísmo e hinduísmo), representando também os 5 continentes do globo. |                |                            |              |                       |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após um período de quarentena em razão da pandemia da Covid-19, Kobra, artista muralista brasileiro de grande projeção internacional, teve momentos de reflexão sobre seu processo criativo e seu trabalho que ocorre nas ruas, resultando em um mural que alerta para a importância da ciência e transmite uma mensagem de esperança e fé homenageando as vítimas da pandemia.

Foram 20 dias de pintura escondida por tapumes em frente à Igreja do Calvário, localizada na zona oeste da cidade natal do artista, São Paulo, com inauguração no dia 6 de maio de 2021 em celebração ecumênica, representando a diversidade étnica, cultural e religiosa de todos os povos que enfrentaram essa doença, um surto da saúde pública global. A frase utilizada pelo artista da obra representa a contradição entre a união e a separação: “Vamos vencer isto juntos, mas separados. [...] Independente da localização geográfica, de nossa etnia e de nossa religião, estamos unidos em uma mesma oração” (KOBRA, 2021, p. 1).

Figura 17: Detalhe do Mural “Coexistência”, Eduardo Kobra, 2021



Fonte: Bráulio Costa Couto/CASACOR, <https://eduardokobra.com/projeto/6/coexistencia>, 2021.

Quadro 16: Análise do objeto Mural “Coexistência”

| Funções do objeto                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Características da linguagem do design                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Conceituais, psicológicas, sociológicas, culturais, comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Análise do objeto</b>                                             | Unicidade;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função expressiva;<br>Função subjetiva;<br>Função simbólica;<br>Função política.                                                                                                                                                                 |
| <b>Processo</b>                                                      | Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;<br>Hibridismo ou intercâmbio metodológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem;<br>União entre processo conceitual e prático ou projeto e fabricação. |
| <b>Promoção</b>                                                      | Local de venda ou exposição;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                            |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                          | Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias;<br>Provocação crítica e reflexiva.                                                                                            |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética é a mais evidente na obra, que tem o poder de transformar o ambiente, o entorno e as reações dos espectadores que passam pela via pública. Além disso, a função simbólica se mostra com os significados de cada criança, suas características e signos escolhidos para a pintura, que exprimem os diferentes locais do mundo unidos pela fé, como um símbolo da união entre os povos. A função prática apresenta também a sua importância, já que o propósito do mural é marcar esse momento por meio da homenagem às vítimas da pandemia, além de ser um alerta para o valor da ciência. A imagem tem a função prática de lembrar e afetar as pessoas para essa realidade vivida globalmente.

O design é característico por se tratar de um local que se torna um memorial, que comunica uma mensagem inteligível e poética, criado por meio de um projeto de design gráfico e arte realizado pelo artista em uma tela no ano anterior e transferido na ocasião para o mural.

As funções expressiva e subjetiva são notadas pelo resultado de um trabalho não apenas funcional ou objetivo, mas por suas qualidades expressivas que transmitem mensagens não verbais e também complexidades de significados que a carga temática do mural propõe. A função política está presente na tentativa de conscientização, não apenas sobre a questão do uso das máscaras, que adverte sobre a responsabilidade individual que influencia o coletivo, mas também a questão de empatia e solidariedade ao notar a mutualidade internacional e a dimensão do problema de saúde enfrentado.

No processo há a criação com subjetividades, expressividades e poéticas que foram integradas durante a fase de concepção da obra. Os hibridismos ou intercâmbio intencional, técnico, metodológico e de linguagens assinalam a união entre o design e a arte no trabalho. A união entre o processo conceitual e prático, já que o próprio criador é aquele que executa a obra, é característica da arte, apontada como aproximação com o design no objeto em questão.

A categoria da promoção traz a peça exclusiva, já que a pintura é aplicada exclusivamente em um local – a rua –, espaço de manifestações artísticas, e a assinatura de um artista prestigiado.

Na relação com os sujeitos, a obra permite interpretações individuais, fruição sensível, atribuição de memórias e provocação crítica e reflexiva, dialogando com as recordações da maioria da sociedade, tanto da cidade brasileira quanto de todo o mundo.

O mural, portanto, evidencia as aproximações contemporâneas entre os campos da arte e do design, em termos projetuais e de suas expressividades e poéticas.

### 3.2.3 Corporal

- Estudo de caso 5

Figura 18: “Kit Somamos Casaco Mosaico”, Fernanda Yamamoto, 2020



Fonte: Site Fernanda Yamamoto, <https://www.fernandayamamoto.com.br/produto/kit-somamos-casaco-253>, 2021.

Quadro 17: Informações gerais sobre o "Kit Somamos Casaco Mosaico"

| Título                                                                                                                                                                                                                      | Ano de criação | Dimensões                                                                                      | Edição            | Materiais                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "Kit Somamos Casaco Mosaico"                                                                                                                                                                                                | 2020           | Comprimento: 60cm,<br>Largura barra: 148cm,<br>Largura manga: 19cm,<br>Comprimento manga: 52cm | Tiragem comercial | 12 formas geométricas de tecido 100% algodão com acabamento, 1 agulha, 2 carretéis de linha de bordado, 10 alfinetes |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                     |                | Identificação profissional                                                                     | Local             | Produção                                                                                                             |
| Fernanda Yamamoto (1982-)                                                                                                                                                                                                   |                | Estilista                                                                                      | São Paulo/SP      | Manual                                                                                                               |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                   |                |                                                                                                |                   |                                                                                                                      |
| O kit para a confecção do casaco com costura à mão traz tecidos com recortes em modelagem pronta para serem costurados e material de apoio como linhas e agulhas, além das instruções para a montagem da peça de vestuário. |                |                                                                                                |                   |                                                                                                                      |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Na dimensão corporal, que relaciona o objeto com o corpo, apresentamos as relações entre o design de moda e a arte. No contexto da pandemia da Covid-19, com isolamento social, medos e incertezas, o kit “somamos” de Fernanda Yamamoto traz o “faça você mesmo” como uma proposta de reflexão, introspecção, personalização e significação da peça por meio do fazer manual. O novo modo de pensar que expressa o desejo de compartilhar conhecimento entre os demais com a disseminação on-line, por falta dos encontros presenciais, também é o pano de fundo da proposta do casaco.

A peça tem modelagem simples e 5 formas básicas que podem ser personalizadas com a escolha das cores em diferentes posições do casaco pela pessoa que recebe o kit para realizar a confecção do mesmo. A embalagem feita de plástico reciclado também compõe o kit, em uma visão de consumo e moda consciente que o ateliê brasileiro desenvolve em seus projetos, materiais e desfiles.

Quadro 18: Análise do objeto “Kit Somamos Casaco Mosaico”

| Funções do objeto                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, prática e simbólica.                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Características da linguagem do design                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Conceituais, funcionais, biofisiológicas, psicológicas, mercadológicas e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                  | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função expressiva;<br>Função subjetiva;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Processo</b>                                                                           | Criatividade;<br>Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem.                                                              |
| <b>Promoção</b>                                                                           | Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                               | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias;<br>Provocação crítica e reflexiva;<br>Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização. |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética, que se relaciona com a sensibilização dos sentidos é a dominante, pois tem o tato dos tecidos e a relação com o objeto pela produção manual, seguida pela função prática de utilização do casaco no corpo. A função simbólica

aponta para o significado pessoal que o objeto possibilita e a ligação com os recortes de um mosaico.

As características do objeto de design apresentam os aspectos funcionais da personalização e biofisiológicos da relação com o corpo e a sinestesia entre o sujeito e o objeto.

Entre os critérios de aproximação do design com a arte, a unicidade é apontada. Ainda que haja um padrão a ser seguido na confecção do casaco, as cores e tecidos podem ser distribuídos de diferentes formas, e há possibilidades de diferentes pontos de costura para a customização da peça, já que a mesma não é comprada pronta, mas é feita à mão pessoalmente pelo sujeito que adquire o kit seguindo as instruções, como a montagem de um quebra-cabeças. A irregularidade da aparência traz formas diferenciadas se comparado a um casaco comum feito por máquina de costura já pronto para o uso.

As funções expressiva e subjetiva também são indicadas, pois há mais questões envolvidas na composição do objeto, como subjetividades e expressividades próprias da pessoa que se relaciona com a produção do objeto.

No processo, a criatividade é percebida tanto na criação projetual do casaco, desenvolvido para ser fácil e interativo para um sujeito comum realizar a composição, mesmo que não tenha noção de costura, quanto na execução da montagem e costura da peça, em que é necessário fazer escolhas criativas.

A categoria de promoção traz a peça única individualmente, já que cada pessoa terá seu próprio casaco customizado, apesar do kit ser comercializado em uma edição padronizada para a venda. A autoria do casaco se torna compartilhada, pelo ateliê Fernanda Yamamoto e pela pessoa que realiza a montagem e costura, elaborando criativa e efetivamente sua forma definitiva e finalizando a peça.

Na relação com os sujeitos, o estado de dúvida é indicado por motivo da provocação estética que as suas formas trazem, por se parecerem realmente pedaços de tecido unidos que formam o casaco, como uma obra de arte em mosaico, que permite abstrações individuais e a fruição da experiência sensível.

A atribuição de sentido e significado ao objeto é apontada principalmente na questão do fazer manual, que gera uma interação direta com a peça de vestuário. Ao adquirir o kit, o objetivo final não deve ser apenas ter o casaco pronto para o uso, mas a própria participação e criação coletiva que possibilita o momento reflexivo e a personalização.

A proposta do objeto denota a aproximação entre design e arte por meio dos critérios apresentados, especialmente a participação das pessoas na execução da obra e a sua singularidade, características da arte contemporânea.

- Estudo de caso 6

Figura 19: Figurino da coleção “Guerra e Paz”, inspirada em Portinari para desfile SPFW, Ronaldo Fraga, 2019



Fonte: Site FFW, <https://ffw.uol.com.br/desfiles/sao-paulo/n47/ronaldo-fraga/1726439/colecao/42/>, 2021.

Quadro 19: Informações gerais sobre figurino da coleção “Guerra e Paz”

| Título                                                                                                                                                                                      | Ano de criação | Dimensões                           | Edição       | Materiais          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------|--------------|--------------------|
| Figurino da Coleção “Guerra e Paz”, São Paulo Fashion Week N47, 2019                                                                                                                        | 2019           | Comprimento: 130cm<br>Largura: 85cm | Única        | Plástico reciclado |
| Autoria                                                                                                                                                                                     |                | Identificação profissional          | Local        | Produção           |
| Ronaldo Fraga (1967-)                                                                                                                                                                       |                | Estilista                           | São Paulo/SP | Artesanal          |
| Descrição                                                                                                                                                                                   |                |                                     |              |                    |
| O objeto é um vestido da coleção inspirada nos painéis “Guerra e Paz” de Portinari, com impressão da estampa em pequenas peças de plástico reciclado que são montadas e formam o vestuário. |                |                                     |              |                    |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

O estilista brasileiro Ronaldo Fraga apropria-se das cores, texturas, narrativas e objetos da obra mais importante do pintor modernista brasileiro Cândido Portinari, Guerra e Paz, realizada entre 1952 e 1956 e presenteada à sede da Organização das Nações Unidas (ONU), em Nova York, pelo governo brasileiro.

Figura 20: Painéis “Guerra e Paz”, Cândido Portinari, 1956



Fonte: Site Isto é, [https://istoe.com.br/436157\\_CAMINHO+PARA+A+PAZ/](https://istoe.com.br/436157_CAMINHO+PARA+A+PAZ/), 2022.

Os painéis medem 14x10m cada um e apresentam traços dicotômicos: aflição e desalento da Guerra em contraste com harmonia e esperança da Paz (Figura 20). A partir da inspiração, Ronaldo Fraga traz, em uma “coleção manifesto” e um desfile quase performático, a expressão do medo e da violência sentida politicamente na atualidade brasileira. Trilha musical ao vivo, roupas, maquiagens, acessórios e cenários foram compostos para a ambientação de uma nova versão da obra de Portinari, com o questionamento de quais símbolos seriam utilizados pelo pintor em uma representação contemporânea.

Figura 21: Detalhe de peça da coleção “Guerra e Paz ”de Ronaldo Fraga



Fonte: Instagram Ronaldo Fraga, <https://www.instagram.com/p/Bw4iYy5A-Lr/>, 2022.

O cenário contou com grãos de café pelo caminho, trazendo sensorialmente o clima do desfile e sendo o café tema frequente nas obras do pintor. A maquiagem buscou trazer referência às hienas ensanguentadas – modo como o pintor representava os políticos. Os acessórios da coleção trazem o militarismo armamentista com chapéus, armas e flores. E as roupas remontam aos recortes, às cores e texturas da obra de arte. A peça específica selecionada para o estudo de caso é produzida com plástico reciclado modular estampado, que, montado, forma o vestido (Figura 19). Essa técnica de patchwork relaciona-se também com o imaginário dessa coleção, que vê a realidade histórica como o agrupamento de sujeitos, percursos, discursos e afinidades.

Quadro 20: Análise do objeto: figurino da coleção “Guerra e Paz”

| Funções do objeto                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Características da linguagem do design                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Conceituais, sensíveis, funcionais, biofisiológicas, psicológicas, sociológicas, culturais, tecnológicas e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                                                    | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função expressiva;<br>Função subjetiva;<br>Função simbólica;<br>Função política.                                                                                                                                                                    |
| <b>Processo</b>                                                                                                             | Experimentação;<br>Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio metodológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem. |
| <b>Promoção</b>                                                                                                             | Local de venda ou exposição;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                                                                 | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias;<br>Provocação crítica e reflexiva.                                                       |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

As funções estética e simbólica se apresentam como principais para o figurino, pois buscam fazer a referência à obra de arte, tanto da sensação quanto da mensagem a serem transmitidas. No entanto, a função prática também é considerada, ao tratar-se de uma peça de moda que se relaciona com o corpo como vestimenta.

Os critérios de análise do objeto são as diversas funções poética, expressiva, subjetiva e em especial a função política, que é impressa em toda a comunicação não verbal do objeto em análise, desde a obra de arte, como também no figurino completo, estabelecendo o significado de uma narrativa de militância lírica. A unicidade e

irregularidade da aparência são também indicados pela criação do mosaico com as pequenas peças que se assemelham muito à visualidade da obra de arte, forjando a união de uma peça de design de moda com a arte por meio da apropriação ou inspiração direta.

Na categoria de processo, a experimentação e a reapropriação de linguagens são evidentes, bem como a integração de poéticas e expressividades no objeto de estudo. O hibridismo intencional é demonstrado na força política do figurino, não usado apenas para o vestir (design), mas com conteúdo simbólico (arte), assim a intenção se mescla entre os campos. Os intercâmbios metodológicos e de linguagem são observados semelhantemente tanto na obra de arte como na peça de moda.

O local de exposição é apontado, já que o figurino é apresentado como uma obra de arte no desfile, e também em uma segunda exposição da coleção, chamada "Brazil Through The Eyes of Portinari" by Ronaldo Fraga ("O Brasil pelos olhos de Portinari" por Ronaldo Fraga), realizada em 2019 em Miami, nos Estados Unidos. Trata-se de uma peça exclusiva, como é característico da aproximação entre design e arte, e possui autoria de um designer de moda com grande reconhecimento, em associação com a pintura do artista Portinari.

O critério principal de relação com os sujeitos é a provocação crítica e reflexiva, que claramente leva o sujeito a pensar e responder a essa provocação com a interpretação individual, fruição sensível e atribuição de significado ao objeto. O estado de questionamento tem o objeto como um acréscimo além do que seria um figurino apenas, mas algo que leva a inquirir e observar a realidade por trás da mensagem que o objeto propõe.

A peça de figurino traz a arte como referência criativa com a apropriação da obra de arte em uma relação de inspiração direta para o design de moda, além da provocação crítica da temática abordada.

#### 3.2.4 Ambiental

- Estudo de caso 7

Figura 22: Instalação em bambu *Phyllostachys*, Regina, Eduardo e Sergio Fittipaldi, 2011



Fonte: Site Fittipaldi Arquitetura, <https://www.fittipaldi.arq.br/casacor2011>, 2021.

Quadro 21: Informações gerais sobre a instalação de bambu CASACOR 2011

| Título                                                                                                                                                                                                                | Ano de criação | Dimensões                                             | Edição      | Materiais                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------|
| Instalação de abertura da CASACOR Brasília 2011                                                                                                                                                                       | 2011           | Comprimento linear: aproximadamente 50m<br>Altura: 4m | Única       | Bambu <i>Phyllostachys</i> e tubos de aço |
| Autoria                                                                                                                                                                                                               |                | Identificação profissional                            | Local       | Produção                                  |
| Regina (1951-), Sergio (1950-2013) e Eduardo Fittipaldi (ano de nascimento não encontrado)                                                                                                                            |                | Arquitetos e Urbanistas                               | Brasília/DF | Manual                                    |
| Descrição                                                                                                                                                                                                             |                |                                                       |             |                                           |
| Instalação composta de um longo tubo de aço horizontalmente instalado a 3m do chão em que perpendicularmente foram instalados 750 bambus de 4m de comprimento, formando a aparência e o movimento de uma fita de DNA. |                |                                                       |             |                                           |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Na dimensão ambiental, um dos objetos de estudo é uma mescla entre design, arte e sustentabilidade, desenvolvido para a fachada da CASACOR 2011 – maior mostra de arquitetura, design de interiores e paisagismo das Américas. A instalação proposta pelo Fittipaldi Arquitetura, escritório brasiliense desde 1978, levou, além de beleza, uma solução ambientalmente responsável ao propor o bambu, renovável, como opção à madeira, e o aço, que é reciclável. Os bambus foram firmados em seu eixo, permitindo equilíbrio em qualquer direção, mobilidade e interação com o público, impactado com a obra premiada como projeto mais sustentável da edição da mostra.

Quadro 22: Análise do objeto: instalação de bambu CASACOR 2011

| Funções do objeto                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Características da linguagem do design                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Conceituais, sensíveis, funcionais, sociológicas, culturais e tecnológicas. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Análise do objeto</b>                                                    | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função poética;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Processo</b>                                                             | Criatividade;<br>Experimentação;<br>Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio tecnológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem. |
| <b>Promoção</b>                                                             | Local de venda ou exposição;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                 | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização;<br>Provocação crítica e reflexiva.                                                               |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética é muito mais significativa no objeto, que compôs uma fachada com o objetivo de ser ousado e visualmente marcante para os visitantes. A função simbólica se dá com as curvas e formas que podem ser alcançadas remetendo a um tapume ou cerca estilizados, às festas juninas brasileiras em que o bambu muitas vezes se faz presente na decoração e ambientação, aos traços orgânicos de uma fita de DNA ou demais associações que possam ser feitas pelos espectadores. A função prática da instalação é a serventia de divisória de ambientes, no caso, interativo, que convida à participação e aos olhares para o que está dentro da sua estrutura.

A unicidade é notada por ser uma instalação de design inédita e única, com aparência irregular, diferente do habitual esperado pelo público. Com a interpretação e linguagem utilizada pelos criadores no objeto e a possibilidade de diferentes observações e novas leituras artísticas está a função poética.

A criatividade e experimentação são apontadas no processo projetual e construtivo, resultando em um objeto que subverte e recontextualiza as materialidades, técnicas e linguagens, integrando poéticas em sua criação. O hibridismo intencional demonstra a união do propósito de produzir uma instalação artística que é também um objeto de design, com intercâmbios de linguagem e tecnológicos.

O local de exposição é uma mostra, onde ocorrem exposições de objetos destinados à venda e também objetos que não serão comercializados, mas desempenham a função de compor os ambientes e trazer arte e beleza com a temática do evento, como a instalação de bambu, uma peça exclusiva assinada por prestigiados arquitetos da capital nacional.

A relação com os sujeitos se dá primeiramente com o estado de dúvida ao deparar-se com a instalação inovadora, que pode ser interativa ao permitir a movimentação das varas de bambu e criação de suas novas configurações. As abstrações individuais são livres na exploração da experiência sensível e a provocação reflexiva é idealizada a partir da proposta de sustentabilidade incluída no projeto.

A aproximação design e arte é notada na instalação contemporânea ao propor funcionalidade e ao mesmo tempo poéticas experimentais e interações humanas.

- Estudo de caso 8

Figura 23: Instalação “Vento Nordeste/Alagoas”, Rodrigo Ambrosio, 2019



Fonte: Site Associação Municípios Alagoanos, <https://ama-al.com.br/feito-a-mao-pecas-da-arte-popular-de-alagoas-sao-destaques-na-semana-do-design-em-sao-paulo/>, 2021.

Quadro 23: Informações gerais sobre a instalação “Vento Nordeste/Alagoas”

| Título                                                                                                                                                                                                                 | Ano de criação | Dimensões                     | Edição       | Materiais                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------|--------------|---------------------------------------|
| Instalação “Vento Nordeste/Alagoas”                                                                                                                                                                                    | 2019           | Aproximadamente 7x7m          | Única        | Madeira, rendas, bordados e cestarias |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                |                | Identificação profissional    | Local        | Produção                              |
| Rodrigo Ambrosio (ano de nascimento não encontrado)                                                                                                                                                                    |                | Designer, arquiteto e curador | São Paulo/SP | Artesanal                             |
| Descrição                                                                                                                                                                                                              |                |                               |              |                                       |
| Instalação composta de estruturas de madeira que formam um pergolado com rendas, bordados e materiais têxteis típicos da região nordestina suspensos por sua extensão, com iluminações direcionadas na cor alaranjada. |                |                               |              |                                       |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Sempre homenageando a arte popular nordestina, Rodrigo Ambrosio levou a instalação Vento Nordeste/Alagoas para o Lounge Bienal no Design Weekend 2019. Uma pluralidade de artesanatos de rendas, bordados e cestarias tradicionais da região de Alagoas, como filé, singeleza, boa noite, redendê, bilro, labirinto, ouricuri, amor caseado, taboa e talo de coqueiro, foram expostos na instalação, gerando interesse e apreciação sobre essa atividade realizada com as mãos, tão rica culturalmente e com tantas variações desconhecidas pelo grande público. As peças possuem qualidade tal que podem estar em qualquer lugar do mundo sendo empregadas no design de interiores. Tramas, tranças e traços que têm assinatura do nordeste brasileiro e se

tornam objetos de afetividade, possuem histórias, expressões, emoções e proporcionam experiências.

Figura 24: Curador da instalação, Rodrigo Ambrosio, 2019



Fonte: Site Agência Alagoas, <http://www.agenciaalagoas.al.gov.br/noticia/item/30786-producao-artesanal-alagoana-ganha-novos-mercados-consumidores-em-todo-o-brasil>, 2021.

Quadro 24: Análise do objeto: instalação “Vento Nordeste/Alagoas”

| Funções do objeto                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Características da linguagem do design                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Conceituais, sensíveis, sociológicas, psicológicas, sociológicas, culturais e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                       | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função expressiva;<br>Função subjetiva;<br>Função simbólica.                                                                                                                                             |
| <b>Processo</b>                                                                                | Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem. |
| <b>Promoção</b>                                                                                | Local de venda ou exposição;<br>Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;                                                                                                                           |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             | Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Relação com sujeitos</b> | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias. |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética é a principal da instalação, com o objetivo de tocar e sensibilizar os sentidos dos espectadores. A função simbólica se faz presente ao remeter a uma praia alagoana ensolarada com pergolados na areia rodeados por leves tecidos esvoaçantes; mas, nesse caso, as rendas compõem as pérgolas e trazem novos significados para o ambiente. A função prática pode ser observada de dois modos, o primeiro, com a divulgação das peças e variedade de produtos têxteis nordestinos para o público do outro lado do país, homenageando e disseminando novos mercados para o artesanato local. O segundo, com os produtos de design e arte empregados na instalação – rendas, bordados e cestarias –, que possuem funções práticas claras, sendo utilizados à mesa e no design de interiores.

A unicidade encontra-se nos aspectos inovadores da união de peças e materiais para a instalação e com irregularidade da aparência, pois costumeiramente as rendas são estendidas em mesas e não expostas como uma peça de arte. A função expressiva dá significado à comunicação, ao mostrar as composições e traços diferenciados e únicos de um trabalho feito à mão. A função subjetiva vai além da objetividade das materialidades, trazendo a possibilidade de relação experiencial com cada peça apresentada e seus sentidos mais complexos.

Na categoria de processo, há a formulação da recontextualização de materialidades e objetos, como uma espécie de tática duchampiana, com as peças artesanais deslocadas de seu contexto original e trazidas para exposição como obras de arte, para a geração de observação profunda e fruição. A integração de subjetividades e expressividades é demonstrada na investigação do designer autor da instalação, que enxergou além de objetos de uso cotidiano, objetos que podem ser apreciados subjetiva e expressivamente, de modo a produzirem uma experiência artística. O hibridismo intencional é encontrado na união do design com a arte na intencionalidade da realização da instalação. E o intercâmbio de linguagem entre design e arte está na multifuncionalidade dos objetos empregados para compor a instalação.

Na categoria promoção, o local de exposição da instalação em uma feira de design, com objetos apresentados como objetos artísticos, valida a aproximação entre design e arte. A relação com o mercado de apresentação do trabalho regional, exclusividade da instalação e assinatura do designer e curador (Figura 24) também são fatores da promoção que indicam proximidades do design com a arte.

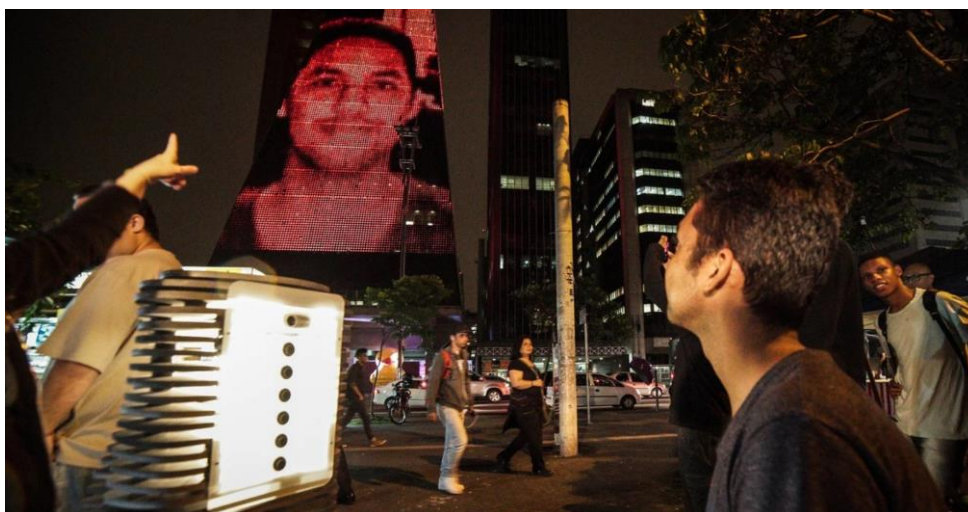
A relação com os sujeitos aponta o estado de dúvida e inquietação ao observar o espaço criado para a observação poética das peças. A fruição e possibilidade de interpretações individuais também são indicadas no momento de percorrer o interior da instalação e deparar-se com cada objeto exibido, além da questão da atribuição de sentido, afetividades e memórias, com objetos que contêm passado, contextos e narrativas.

O design e a arte são aproximados então, por meio de várias facetas de comprovação, destacando a expressividade das peças de design apresentadas, recontextualizadas e capazes de gerar fruição, apego e recordações.

### 3.2.5 Multimidiática

- Estudo de caso 9

Figura 25: Instalação interativa “Eu estou”, Guto Requena, 2015



Fonte: Site Guto Requena, <https://gutorequena.com/iam/>, 2021.

Quadro 25: Informações gerais sobre a instalação interativa “Eu estou”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Ano de criação | Dimensões                  | Edição       | Materiais                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------|--------------|-------------------------------|
| Instalação interativa “Eu estou”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2015           | -                          | Única        | Placas de tetrapak recicladas |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                | Identificação profissional | Local        | Produção                      |
| Guto Requena (1979)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                | Arquiteto e designer       | São Paulo/SP | Fabricação digital            |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                |                            |              |                               |
| Instalação composta de mobiliário urbano e projeto de visualização de dados, em que o participante pode se sentar, escolher qual emoção está sentindo no momento: amor, alegria, surpresa, raiva, medo ou tristeza, e a foto da pessoa com um filtro da cor da sua emoção é projetada na fachada do prédio da FIESP, na Avenida Paulista, em São Paulo. Com as imagens, são produzidos gráficos de quais emoções são mais ou menos sentidas pelas pessoas. |                |                            |              |                               |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A instalação selecionada para a dimensão multimidiática fez parte de um projeto chamado Arquinterface: a cidade expandida pelas redes, promovido pelo SESI-SP, que contou com a presença de designers, arquitetos e pensadores da comunicação e do áudio visual para dialogar a respeito da tecnologia na vida urbana e as relações com as artes e a arquitetura. A instalação de Guto Requena integra seu trabalho e suas pesquisas sobre emoções, memória e tecnologias interativas, instigando à reflexão sobre os cenários emocionais que conectam os indivíduos coletivamente (EU ESTOU, 2022).

Figura 26: Mobiliário e ambiente da instalação interativa “Eu estou”, 2015



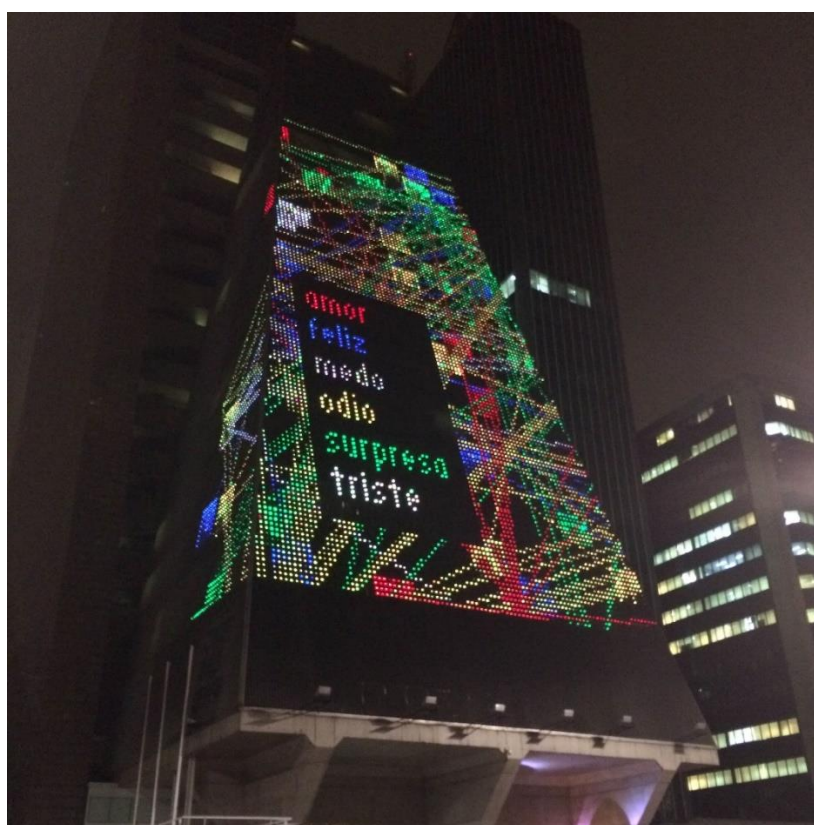
Fonte: Site Galeria da Arquitetura, [https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/estudio-guto-requena\\_/eu-estou/2819/](https://www.galeriadaarquitetura.com.br/projeto/estudio-guto-requena_/eu-estou/2819/), 2021.

Figura 27: Detalhe da instalação interativa “Eu estou”, 2015



Fonte: Site Guto Requena, <https://gutorequena.com/iam/>, 2021.

Figura 28: Projeção da instalação interativa “Eu estou”, 2015



Fonte: Site DesVirtual, <https://www.desvirtual.com/arquinterface-a-cidade-expandida-pelas-redes/>, 2021.

Quadro 26: Análise do objeto: instalação “Eu estou”

| <b>Funções do objeto</b>                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Características da linguagem do design</b>                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Conceituais, sensíveis, sociológicas, sociológicas, psicológicas, culturais, tecnológicas e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Critérios que determinam as aproximações entre design e arte</b>                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                                     | Unicidade;<br>Irregularidade da aparência;<br>Função estética;<br>Função expressiva;<br>Função subjetiva;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Processo</b>                                                                                              | Criatividade;<br>Experimentação;<br>Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio tecnológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem.                |
| <b>Promoção</b>                                                                                              | Local de venda ou exposição;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida;<br>Autoria, assinatura.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                                                  | Estado de desterritorialização, dúvida, inquietação, questionamento;<br>Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Atribuição de sentido ou significado aos objetos, afetividades, memórias;<br>Provocação crítica e reflexiva;<br>Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização. |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética se faz muito mais presente que as demais, com o foco principal da instalação voltado para as emoções dos participantes envolvidos, desde o primeiro contato ao escolher uma emoção individual até o mapeamento emocional coletivo, assim ocorrendo a sensibilização estética. A função simbólica também é parte do projeto, trazendo como conteúdo da instalação a percepção da inserção

cultural e o pertencimento a essa comunidade urbana. A função prática é verificada com a interatividade que proporciona com os transeuntes e pessoas que fazem parte da cidade ao apresentarem suas fotografias e emoções projetadas no prédio, além de informar qual o estado de espírito individual e socialmente na ocasião.

As características da linguagem do design a serem destacadas são as comunicacionais, pois a instalação estimula os diálogos entre as pessoas, e as tecnológicas, com a provocação interativa realizada através da tecnologia empregada, seja interação com a própria instalação tecnológica, seja entre os sujeitos envolvidos.

A unicidade é apontada ao tratar de uma instalação única, de caráter experimental, com uma irregularidade da aparência marcada pela originalidade da proposta, extraordinária para o cotidiano da cidade. As funções expressiva e subjetiva são notadas com os aspectos transcendentais à objetividade ou a singularidade discursiva da instalação, tratando-se de um objeto aberto a diversas perspectivas.

A criatividade e experimentação são observadas no processo criativo que faz uma ressignificação das linguagens do espaço urbano, inserindo-o em um contexto de diálogo aberto, com apresentação de imagens e assimilação das emoções do outro. O processo teve a intenção híbrida de produzir design e também subjetividades e expressividades artísticas, utilizando intercâmbios tecnológicos e de linguagens.

A arte, especialmente contemporânea, já se apropriou do espaço das cidades, e a instalação de design foi realizada no ambiente urbano, de maneira que o local do objeto de estudo se manifesta como um critério de aproximação entre design e arte. Também na categoria promoção, a exclusividade da proposta e a assinatura do designer criador Guto Requena são indicadas como critério de aproximação design e arte.

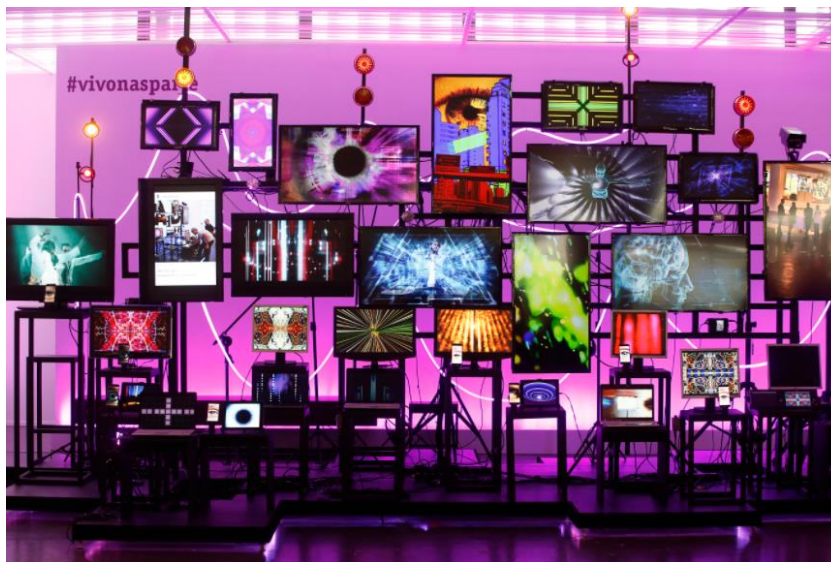
A relação com sujeitos tem o estado de desterritorialização e questionamento, que ocorre em razão da experiência com a alteridade da proposta. A interpretação individual é apontada como mais um critério, assim como a fruição ou exploração da experiência sensível, atribuição de sentido, afetividades e memórias, pois permitem enxergar e considerar o outro, aquele que passa despercebido todos os dias, e a apreensão dos sentimentos da coletividade, as sensações que a paisagem urbana propõe e que o agrupamento de pessoas gera em uma cidade.

A provocação crítica e reflexiva se dá a partir dessas noções de corresponsabilidade social, solidariedade e companheirismo com os demais e suas emoções, em tempos que a vida é tão acelerada e individualista. A interação, criação

coletiva e participação criativa é apontada como mais um critério de aproximação entre o design e a arte, proposição da arte contemporânea que é levada também ao design contemporâneo.

- Estudo de caso 10

Figura 29: Instalação “#MinhaÓtica”, Carlos Pazetto e Giuliano Scandiuizzi, 2018



Fonte: Site Ponto.mídia, <http://pontomidia.com/vivo-na-sp-arte-2018/>, 2021.

Quadro 27: Informações gerais sobre a instalação “#MinhaÓtica”

| Título                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Ano de criação | Dimensões                                                            | Edição       | Materiais                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------------------------|
| Instalação<br>“#MinhaÓtica”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2018           | Aproximadamente 8x3m                                                 | Única        | Painéis de led e estrutura metálica |
| Autoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                | Identificação profissional                                           | Local        | Produção                            |
| Carlos Pazetto (1961-) e Giuliano Scandiuizzi (ano de nascimento não encontrado)                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                | Diretor criativo (Pazetto) e arquiteto e vídeo artista (Scandiuizzi) | São Paulo/SP | Montagem manual                     |
| Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                |                                                                      |              |                                     |
| Instalação composta de diferentes tecnologias e telas (painéis de led, notebooks, televisões, tablets, celulares, circuitos de monitoramento) em que são projetados videoartes e diferentes expressões artísticas. A participação do público é bem-vinda com imagens ou vídeos que são reproduzidos na instalação quando o visitante menciona o evento nas redes sociais. |                |                                                                      |              |                                     |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A feira SP Arte, maior encontro de design e arte do Brasil, recebeu no ano de 2018 a instalação #MinhaÓtica promovida pela Vivo, patrocinadora do evento. A

criação foi assinada por uma dupla de profissionais com atuações diversificadas, um diretor criativo e um arquiteto e videoartista. A instalação tecnológica e artística que utiliza objetos de design propõe uma análise das diferentes conexões e relações com as redes cotidianas na contemporaneidade, além de divulgar as impressões e postagens dos espectadores sobre o evento.

Quadro 28: Análise do objeto: instalação “#MinhaÓtica”

| Funções do objeto                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Estética, simbólica e prática.                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Características da linguagem do design                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Conceituais, sensíveis, funcionais, psicológicas, sociológicas, culturais, tecnológicas, mercadológicas e comunicacionais. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Critérios que determinam as aproximações entre design e arte                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Análise do objeto</b>                                                                                                   | Unicidade;<br>Função estética;<br>Função expressiva;<br>Função simbólica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Processo</b>                                                                                                            | Experimentação;<br>Subversão, ressignificação, recontextualização ou reapropriação de materialidades, processos, técnicas, linguagens, objetos;<br>Criação com integração de subjetividades, expressividades, poéticas;<br>Hibridismo intencional;<br>Hibridismo ou intercâmbio de técnicas;<br>Hibridismo ou intercâmbio tecnológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio metodológico;<br>Hibridismo ou intercâmbio de linguagem. |
| <b>Promoção</b>                                                                                                            | Local de venda ou exposição;<br>Relação com mercado e disseminação, caráter de mercadoria;<br>Peça exclusiva, edição limitada, tiragem reduzida.                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Relação com sujeitos</b>                                                                                                | Interpretações e abstrações individuais;<br>Fruição ou exploração da experiência sensível;<br>Provocação crítica e reflexiva;<br>Interação, criação coletiva, participação criativa, personalização, customização.                                                                                                                                                                                                           |

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A função estética é prioritária na instalação, pois intenciona sensibilizar e impactar os visitantes com a aglomeração de telas e possibilidades de interações contemporâneas. A função simbólica está no significado que os painéis multi-imagem

carregam, primeiramente de como atraem os olhares por meio das imagens e vídeos, demonstrando a centralidade da estetização contemporânea, além da questão da conexão constante em todo tipo de aplicativos e redes móveis que até mesmo monitoram seus usuários em algum nível, e assim levanta-se a reflexão sobre a ascensão do virtual sobre o real, e o imaginário criado ao redor dessa dicotomia. A função prática se encontra na funcionalidade das telas, objetos de uso do design, que são aplicados para a apresentação da arte e para a divulgação da ótica das pessoas sobre a arte e o design apresentados na feira, formando um banco de informações com as sensações, exposições e produções mais badaladas pelo público.

Os critérios que determinam a aproximação entre o design e a arte na instalação por meio da análise do objeto são a unicidade, por ser uma criação com objetivos e composição singulares, as funções estética e simbólica já comentadas acima, e a função expressiva, em que os espectadores podem expressar-se através da instalação e não apenas contemplá-la.

No processo de criação, a experimentação é observada com a ressignificação e recontextualização dos objetos, transportados da casa das pessoas e dos usos convencionais para uma mistura com a união de diferentes formatos de telas demarcados entre si, não com a intenção de formar uma tela única, mas com as suas divisões e peculiaridades evidenciadas. A integração de expressividades é notada no processo de criação com a reprodução de videoartes e a finalidade de expressar as impressões do público. Os intercâmbios entre design e arte nos aspectos da intenção, técnica, tecnologias, metodologias e linguagem são apontados, pois estão direcionados para ambos os campos e poderiam servir para quaisquer um deles unicamente.

O local, uma feira de arte e design, é um critério de aproximação entre design e arte, assim como a relação com o mercado, pois a instalação é da empresa de telefonia Vivo, que aproveita para realizar a propaganda da sua marca para o público. A exclusividade da instalação é também critério da categoria de promoção, valorizando a experiência das pessoas que estiverem em contato com o objeto de design e arte.

A relação do objeto com os sujeitos é marcada pelas abstrações individuais, com a exploração da experiência sensível, em que o espectador pode mergulhar na variedade de estímulos visuais apresentados e fruir. A provocação crítica e reflexiva

também atinge os sujeitos que são convidados a interagir participando coletivamente da instalação.

### **3.3 Análise dos resultados**

Em todos os estudos de caso, são observadas as funções estética, simbólica e prática combinadas em diferentes níveis de cada uma delas. Na maioria dos casos, a função estética é a principal dos objetos selecionados, assim como caracteristicamente se verifica nos objetos artísticos. Apenas o estudo de caso 2, a *Chaise Damanivá* de Hugo França, apresenta a função simbólica como prioritária antes da função estética. E em todos os objetos a função prática está presente, indicando a funcionalidade do design, porém, em sua maioria, com menos importância que as outras duas funções, pois os objetos são selecionados, analisados e classificados como objetos de aproximação entre o design e a arte. O Kit Somamos, do Casaco Mosaico de Fernanda Yamamoto, é o único que tem a função prática do fazer à mão e do uso do casaco com maior relevância que a função simbólica do objeto.

Figura 30: Gráfico comparativo dos estudos de caso em suas proximidades entre design e arte



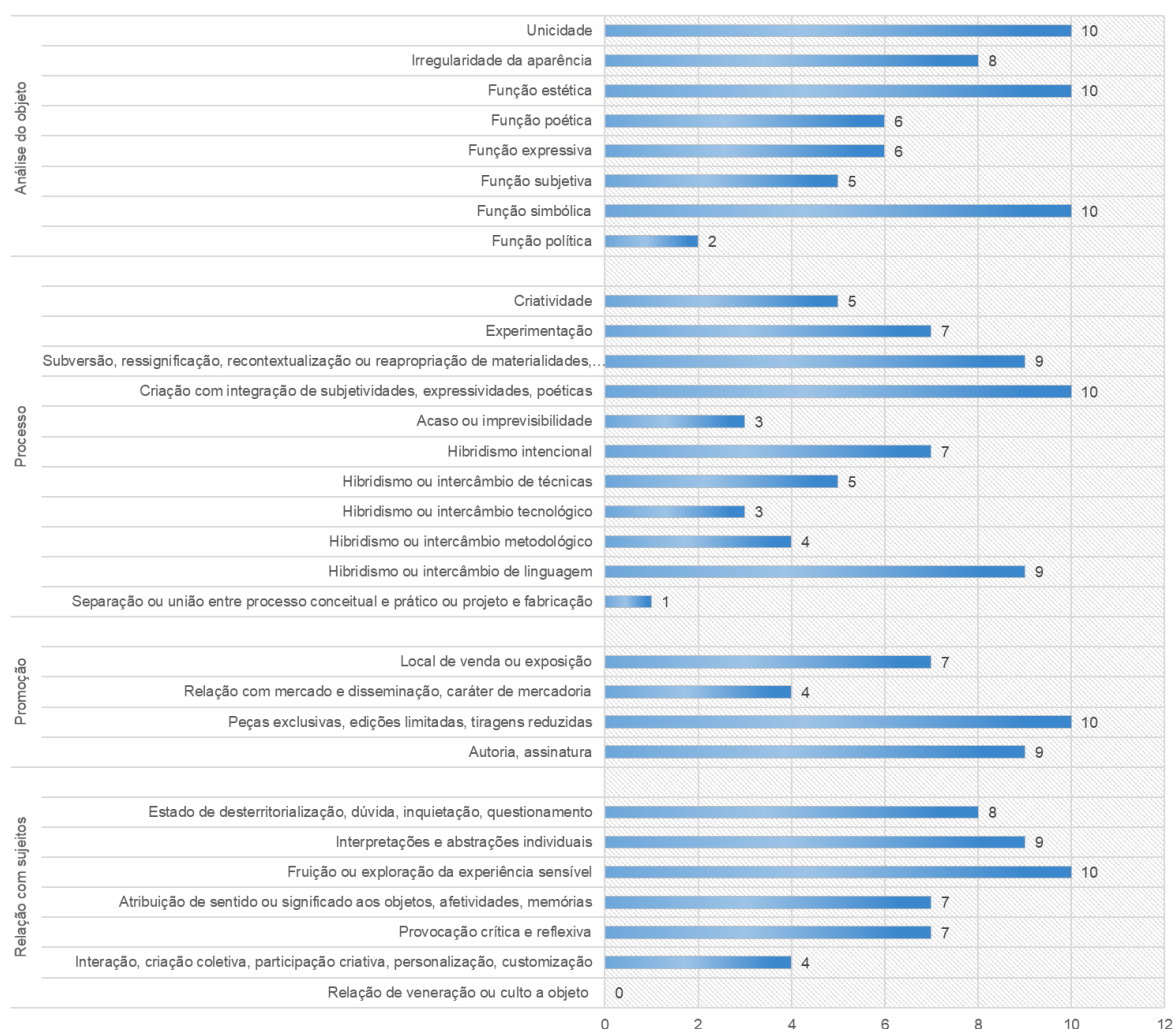
Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

É possível afirmar que os 10 resultados dos estudos de caso são objetos de design que possuem aproximações com a arte, por meio dos estudos e dos critérios de aproximação entre os campos apontados. O objeto que obteve menos apontamentos recebeu 17 critérios (estudo de caso 1 – Vaso Raízes de Carol Gay), indicando a proximidade maior com o design em comparação com os outros objetos, conforme apresentado na Figura 25. À esquerda, temos representado o campo do design, e, à direita, o campo da arte, quanto mais critérios que indicam a relação dos objetos de design com a arte, mais eles se aproximam da arte, sem que deixem de ser do design e arte e pertençam a apenas um campo, nenhum pode ser considerado apenas design ou apenas arte. Estão no intermédio entre os dois campos, em níveis diferentes de aproximações.

As dimensões dos objetos, ainda que os classifiquem em tipos e aplicações particulares, não demonstraram ser tão pertinentes quanto à aproximação ou

distanciamento da arte. Cada uma das dimensões possui objetos mais próximos do design ou da arte, conforme a figura, como a dimensão corporal, que o Casaco Mosaico, de Fernanda Yamamoto, apresenta maior aproximação do design e o figurino da coleção Guerra e Paz de Ronaldo Fraga apresenta maior aproximação com a arte. As diferentes dimensões do design são passíveis de proximidades com a arte na contemporaneidade, e elas são aplicadas nos casos brasileiros selecionados.

Gráfico 5: Número de apontamentos dos critérios que determinam a relação entre arte e design nos estudos de caso



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

O Gráfico 5 faz a união e a soma dos critérios apontados nos 10 estudos de caso, sendo possível perceber a partir da observação do estudo dos próprios objetos de design brasileiro contemporâneo a aproximação com a arte. Os critérios que possuem mais apontamentos são a Unicidade, as Funções Estética e Simbólica, a Criação com integração de subjetividades, expressividades e poéticas, a questão das

Peças exclusivas, edições limitadas e tiragens reduzidas e a Fruição ou exploração da experiência sensível. Tais critérios estabelecem diálogos entre si, a Unicidade da categoria Análise do objeto, com a Exclusividade das peças da categoria Promoção, assim como a Criação com subjetividades, expressividades e poéticas da categoria Processo com a Fruição ou exploração da experiência sensível, da categoria Relação com sujeitos. Torna-se possível a constatação desses critérios de aproximação com grande relevância, sem reduzir a importância de outros também significativos, como a Irregularidade da aparência (Análise do objeto), a Experimentação, a Subversão, os Intercâmbios de linguagens (Processo), a Autoria e assinatura (Promoção), o Estado de desterritorialização e dúvida e as Interpretações e abstrações individuais (Relação com sujeitos), dentre outros.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar os fatores que levam à composição da sociedade e da cultura da atualidade, é possível notar as complexidades, pluralidades e novas demandas de um mundo estetizado, consumista e experienciável.

A arte contemporânea se apresenta expandida, diversa e relacionada à vida, com a beleza como um aspecto dispensável para seu estabelecimento, ao mesmo tempo que são estetizados os espaços e produtos de consumo com os quais a arte se relaciona.

O design contemporâneo propõe leituras do tempo presente assimilando as questões complexas da realidade, tendo como foco o ser humano. Desse modo, a contextualização da contemporaneidade indica as valorizações e afinidades do design e, assim, suas criações passam a traduzir novas aspirações, que se distinguem das propostas usuais do design.

A partir deste estudo realizado na recente década de 2010, a abrangência da estética na contemporaneidade é evidenciada, aplicada aos objetos que são desenvolvidos e estão presentes no mercado e na vida cotidiana, com importância tal que, nos casos considerados, sobrepõem as outras funções dos objetos, especialmente os aspectos da usabilidade. A estética, no caso da aproximação do design com a arte, traz o surpreendente e a quebra de expectativas, e assim possibilita uma relação com os objetos que é mais própria da arte que do design, da contemplação e da fruição, de aspectos sensíveis percebidos pela via das emoções e dos sentidos.

Esta pesquisa propôs uma leitura da contemporaneidade com olhares de autores da filosofia, da sociologia, da história, das artes e do design para fundamentar os tópicos que permeiam a temática, notar os conflitos e diálogos entre o design e a arte e estabelecer critérios para essa manifestação contemporânea. A partir das bases teóricas, foi possível realizar a seleção de uma amostra de dez casos exemplares que apresentam diferentes abordagens e são de diferentes dimensões dos objetos do contexto brasileiro.

Esses estudos levaram à confirmação das aproximações entre o design e a arte na contemporaneidade brasileira, com diferenças e limites imprecisos entre eles, e, visto que se trata de campos abrangentes, complexos e dinâmicos, que cada dia

mais assimilam novas tendências e integram interdisciplinaridades e transdisciplinaridades, apresentam instabilidades e definições ainda em curso.

Foram levantados critérios que determinam essas aproximações do design e da arte, e dentre os mais importantes e com maiores evidências, estão: a valorização da função estética e também da simbólica sobre a função prática, além de assimilar as funções subjetiva, expressiva e poética; a unicidade dos objetos que se enquadram nesse cenário; a irregularidade da aparência; a experimentação; a criação com integração de subjetividades, expressividades e poéticas; os intercâmbios de linguagem; as peças exclusivas, edições limitadas e tiragens reduzidas; a autoria e assinatura e a fruição ou exploração da experiência sensível. Tais critérios auxiliam no entendimento e na análise de como se dão essas aproximações, ainda que não se tratem de fórmulas prontas ou de combinações semelhantes ou replicáveis, mas podem ser observados em cada caso particular.

Os diálogos do design e da arte podem abranger as diferentes dimensões dos objetos, conforme verificado neste trabalho, em que foram analisados casos de objetos tridimensionais, bidimensionais, corporais, ambientais e multimidiáticos, e na totalidade dos casos foi possível levantar as aproximações do design com a arte.

Nos estudos de caso foram encontrados diversos elementos da cultura brasileira, do artesanato, de pintores da história da arte, da sustentabilidade, da tecnologia, de envolvimento dos sujeitos, experimentações variadas e vieses políticos, demonstrando a multidirecionalidade do olhar por diferentes pontos de vista da contemporaneidade, fruto de um pensamento crítico que envolve toda a concepção do design e da arte brasileiros.

O diálogo do design com a arte é um dos aspectos do design contemporâneo, não o único, já que uma diversidade de fatores movimenta o tempo presente, mas é um aspecto que se relaciona com a estetização da vida, com a busca por significados, afetos e experiências e com o consumo e suas estratégias. O universo do luxo está presente e fomenta essas aproximações, mas além desse setor restrito, há uma tendência de mercados de segunda linha que trazem as aproximações do design e da arte sendo ampliados, com manifestações e produções interdisciplinares mais populares que surgem para suprir essa demanda que é abrangente.

Apesar das preocupações mercadológicas que envolvem parte da produção de design e arte na contemporaneidade, os processos que cercam tais soluções e objetos parecem ir além do estímulo às vendas.

O pensamento funcionalista procura evidenciar a utilidade dos objetos, compreendendo a aparência estética como fútil e dispensável. No entanto, a percepção da arte fazendo parte dos objetos de design por meio das linguagens poéticas, expressivas e subjetivas que envolvem a sua concepção, projeto e execução revela ser mais que uma estetização que meramente embeleza de modo superficial um objeto ou o cosmetiza para uma estratégia de marketing para o consumo, mas um acréscimo real em significação, que é produzido muitas vezes naturalmente, como uma consequência da expressão advinda da mente artística de seu criador. Sendo a arte uma forma de expressão humana, pode vir a ser uma necessidade e urgência do próprio designer, artista, estilista, arquiteto ou indivíduo comum. Em outras palavras, o diálogo do design com a arte traz à tona os desejos, os deleites, as angústias, as memórias, as expressividades poéticas daquele que produz um objeto, seja uma peça gráfica, uma vestimenta, uma instalação. E o resultado é materializado em uma diferenciação ou singularização desse objeto desenvolvido, como efeito, não como causa.

À vista disso, é possível postular também uma dilatação da conexão dos sujeitos (usuários ou espectadores) com os objetos, de modo que ultrapassa a usual relação física e mental, mas também subjetiva, que vai mais além na experiência sensível, no fruir, na abstração, criando um vínculo intimista ao exprimir uma multiplicidade de sentidos.

Uma proposição que visa contribuir para essa compreensão é o aperfeiçoamento na educação em arte e em design da coletividade brasileira, para que as pessoas de diferentes circunstâncias possam usufruir e assimilar plenamente essa ampliação na profundidade do design e da relação com os objetos multidimensionais e desenvolvam uma melhor comunicação, expressão e apreensão de significados e abstrações.

Apesar de ainda haverem conflitos e aspectos contraditórios, parte da fértil produção de objetos da contemporaneidade brasileira constitui um domínio interdisciplinar entre o design e a arte, em que a atividade projetual não busca diretamente a solução de problemas ou a produção em série, mas muitas vezes contradiz essa lógica em processos criativos, em aspectos promocionais, em geração de relação com os sujeitos e, por meio de aspectos próprios desses objetos, esses campos dialogam.

O design contemporâneo assimila a amplitude do seu tempo ao manifestar-se com dinâmicas e expressões que se assemelham e se aproximam da arte, permitindo uma atuação mais livre e autônoma de designers e artistas entre os campos do design e da arte. O desejo é que essas observações progridam e se desenvolvam em novas expressões e elucidações.

## 5. REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

ARAÚJO, Gessé Almeida. Poética(s): A criação artística em fricção com o(s) tempo(s) presente(s). **Cena**, n. 23, p. 111-120, 2017.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: uma história concisa. Tradução de Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural (Coleção Pensadores), 1991.

BARBOSA, Ana Mae; FACCA, Cláudia. Ensino do design e da arte. **DAT Journal**, v. 5, n. 2, p. 1-6, 2020.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Loyola, 1996.

BAUMAN, Zygmunt, DONSKIS, Leonidas. **Cegueira moral**: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, R. A. C. **Design & arte**: entre os limites e as interseções. Contagem, MG: Ed. do Autor, 2014.

BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial**. São Paulo: Cultrix, 1974.

BIGAL, Solange. O processo criador no ensino da arte e do design: paradigma da representação & paradigma da diferença. *In*: FIORIN, Evandro; LANDIM, Paula; LEOTE, Rosangela S. (Orgs.). **Arte-Ciência: processos criativos**. 1.ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, v. 01, p. 49-60.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. *In*: **Estudos em Design**, n.2, v.5, RJ, Aend- BR, 1997, p. 27-41.

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

BOMFIM, Gustavo Amarante. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. *In*: COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. (Orgs.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999. (Série design).

BONI, Cláudio; MOURA, Mônica; LANDIM, Paula da Cruz. Práticas contemporâneas do design. **ESTUDOS EM DESIGN** (ONLINE), v. 27, n. 3, p. 29-45, 2019.

BONSIEPE, Gui. **Las siete columnas del diseño**. Havana: ONDI/ ISDI, 1993.

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Santa Catarina: CTAI/LBDI Laboratório Brasileiro de Design, 1997.

BONSIEPE, Gui. Design, **Cultura e sociedade**. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Editora Ática, 1986.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRAIDA, Frederico. **A linguagem híbrida do design**: um estudo sobre as manifestações contemporâneas. 2012. 297f. Tese (Doutorado em design), Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: PUC, 2012.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lucia; MOURA, M. Quatro pressupostos do design como linguagem. **Tríades em Revista**, v. 2, p. Fascículo -1-16, 2013.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Arte, design e linguagem visual. *In*: MOURA, Mônica (Org.). **Faces do design 2**: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias. São Paulo: Rosari, 2009, p.65-79.

CAMPOS, Daniela Queiróz. O Atlas Mnemosyne e o Painel Semântico. A História da Arte em diálogo com a pesquisa visual em Design. **Convergências**: Revista de Investigação e Ensino das Artes, v. 13, p. 1-6, 2020.

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

CASARIN, Marcela R. Hoje é dia de Maria: a influência das artes visuais nas direções de arte e fotografia. XXXI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Natal, RN, 2 a 6 set. 2008, **Anais...** Natal, RN, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação**: economia, sociedade e cultura. Vol. 1 - O Poder da Identidade. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1999.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 1997.

CHAVES, Norberto. El diseño: ni arte ni parte. *In*: CALVERA, Anna. (Org.) **Arte ¿? Diseño**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

CIPINIUK, A. **Design**: O livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2014.

COLE, Ariane Daniela. Interlocuções, confluências e expansões na obra de Guto Lacaz. **Gama**, v. 5, p. 92-101, 2017.

COMO Vai Você, Geração 80?. *In*: **ENCICLOPÉDIA** Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento83465/como-vai-voce-geracao-80>. Acesso em: 3 mar. 2021. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

CONFORTO, E. C.; AMARAL, D. C.; SILVA, S. L. DA. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. *In*: **8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto**. Porto Alegre, 2011.

CORRÊA, Glaucinei Rodrigues; ROSSI, Lucas. DESIGN É ARTE?, p. 70-81. *In*: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.

COSTA, Carlos Zibel. **Além das formas**: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.

COSTA, Carlos Zibel. Novas demandas para o design brasileiro contemporâneo. *In*: Mônica Moura. (Org.). **Design brasileiro contemporâneo**: reflexões. 1.ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014, p. 47-67.

COSTA JÚNIOR, Hely Geraldo. **Entre arte e design**: sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz. 2009. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG.

COSTELLA, Antônio F. **Para apreciar a arte:** roteiro didático. São Paulo: Editora Mantiqueira/Editora SENAC São Paulo, 1997.

DANTO, Arthur C. **O filósofo como Andy Warhol.** Tradução de Nara Beatriz Milioli Tudida. **ARS**, v.2, n. 4, São Paulo, 2004.

DANTO, Arthur C. **Andy Warhol.** Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.

DE DUVE, Thierry. O que fazer da Vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20?. *In*: CAVALCANTI, Ana; TAVORA, Maria Luisa (org.). **Arte & ensaios.** Rio de Janeiro, n. 20, p. 180-193, jul. 2010.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DORFLES, Gillo. **O desenho industrial.** História da Arte. (Tomo 10). São Paulo: Salvat Editora, 1978.

DORFLES, Gillo. **As oscilações do gosto.** Lisboa: Horizonte, 1989.

EU ESTOU. **Estúdio Guto Requena**, 2022. Disponível em: <<https://gutorequena.com/iam/>>. Acesso em: 20 abr. 2022.

FARIAS, Agnaldo. Design é arte? **Arquitextos**, São Paulo, 01.006, Vitruvius, nov. 2000. <http://vitruvius.es/revistas/read/arquitextos/01.006/959>.

FAVARETTO, Celso. Por entre rastros e restos. **Cadernos Benjaminianos**, Número especial. Belo Horizonte, 2013.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo.** Tradução de Julio Assis Simões. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FERNANDES, Adriana Sousa; MARIÑO, Suzi Maria; GORDILHO, Maria Virginia. A cadeira como retrato do corpo humano: a representatividade do objeto para os designers/artistas. **DAT Journal**, v. 4, n. 1, p. 65-79, 2019.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FREITAS, Verlaine. **Adorno e a arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

GAY, Carol. **Site Carol Gay**, 2017. Disponível em: <http://carolgay.com.br>. Acesso em: 30 jun. 2021.

GAZANA, Cleber. Arte digital e design visual: estética e tecnologia como território de aproximação. **6º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa**: convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia & Realidades Mistas. Instituto de Artes da UNESP, São Paulo, 2016.

GROYS, Boris. Sobre o ativismo artístico. **Revista Poiésis**. Niterói: PPGCA- UFF, v.18 n.29, p. 205-2019, jan-jun, 2017.

GULLAR, Ferreira. **Arte contemporânea brasileira**. São Paulo: Lazuli Editora Companhia Editora Nacional, 2012.

HUME, David. Do padrão do gosto. In: DUARTE, Rodrigo (Org.). **O belo autônomo**: textos clássicos de estética. Tradução de João Paulo Gomes Monteiro. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.

KOBRA, Eduardo. Coexistência. **Site Eduardo Kobra**, 2022. Disponível em: <<https://eduardokobra.com/projeto/6/coexistencia>>. Acesso em: 03, fev. 2022.

KOSUTH, Joseph. Para Joseph Kosuth, maior artista conceitual vivo, 'arte não é sobre beleza'. [Entrevista concedida a] Audrey Furlaneto. **O Globo Cultura**, 2013.

Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/para-joseph-kosuth-maior-artista-conceitual-vivo-arte-nao-sobre-beleza-9320102>. Acesso em: 20 abr. 2021.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. In: **Arte & Ensaios**, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA, UFRJ, ano XV, n. 17, 2008, p. 128-137.

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. Tradução Gabriela Meirelles. In: **Estudos em design**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 87-98, set. 2000.

LAB DESIGN CONTEMPORÂNEO UNESP. **Processos experimentais da Casa Rex com Samia Jacintho** | Encontros em Design Contemporâneo. Youtube, 3 dez. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KGBV5STI2K0>>. Acesso em: 8 mar. 2022.

LAURENT, S. **Chronologie du design**. Guide culturel. Paris: Flammarion, 1999.

LEROY, Najla. Estar presente: união da prática e teoria sob o pensamento em arte e design na concepção do Livro de Artista. In: **MEETING ON**. 2019. p. 54.

LIPOVETSKY, Gilles e CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. Tradução: Mário Vilela. São Paulo: Barcarolla, 2004. 129 p.

LIPOVETSKY, Gilles.; SERROY, Jean. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. Tradução de Maria L. Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 207 p.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**. Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ª ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MCCOY, K. Good citizenship: design as a social and political force. *In*: HELLER, Steven; VIENNE, Véronique (Eds.). **Citizen Designer: perspectives on design responsibility**. 2. ed. New York: Allworth Press, 2018. p. 188-195.

MELO, Desirée Paschoal de. **Abertura dos assentos de edição única e limitada à contemplação, disrupção e mudança de hábitos: uma investigação peirciana sobre as relações entre arte e design**. 2020. 340 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

MICHAUD, Yves. **La crise de l'art contemporain**. Paris: PUF, 1997.

MOLES, Abraham. **Teoria dos objetos**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1981.

MOURA, Mônica. **O design de hipermídia**. 2003. 362 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP, São Paulo.

MOURA, Mônica. A moda entre a arte e o design. *In*: PIRES, Dorotéia Baduy. (Org.). **Design de moda: olhares diversos**. 1.ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008, p. 37-73.

MOURA, M.; ANDRADE, R.; MARTINS, R. Poéticas do design contemporâneo: a reinvenção do objeto. *In*: III SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM CULTURA VISUAL – apresentação de artigo, 2010, Goiânia. **Anais...** Goiânia: Editora da UFG, 2010a.

MOURA, M. Adélia Borges: design brasileiro: muito além das fronteiras. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [s.l.], v. 4, n. 10, p. 106-119, 2010b. DOI: 10.26563/dobras.v4i10.171. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/171>. Acesso em: 26 maio 2021.

MOURA, Mônica. Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo. *In*: MENEZES, Marizilda; PASCHOARELLI, Luis Carlos; MOURA, Mônica. (Orgs.). **Metodologias**

**em Design:** inter-relações. 1ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011, p. 274-290.

MOURA, Mônica; CASTILHO, K. Moda e Design: linguagens contemporâneas na construção teórica e crítica. **Revista Contemporânea** (UERJ. Online), v. 1, p. 1, 2013.

MOURA, Mônica. **Design Brasileiro Contemporâneo:** Reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

MOURA, Mônica. Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. *In:* FIORIN, Evandro; LANDIM, Paula; LEOTE, Rosangela S. (Orgs.). **Arte-Ciência:** processos criativos. 1.ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, v. 01, p. 61-80.

MOURA, Mônica. Design e arte no contemporâneo: sentidos, estética e poéticas. *In:* MELO, Desirée Paschoal de; CUNHA, Daiane S. S. da; GOMES, Erica Dias; CEBULSKI, Márcia Cristina. (Orgs.). **Arte na Atualidade.** 1. ed. São Paulo: Paco Editorial, 2016, v. 1, p. 68-83.

MOURA, Mônica. **Design contemporâneo.** Disciplina Design Contemporâneo. 2 abr. 2019. Notas de aula. FAAC/UNESP.

MOURA, Mônica; PORTUGAL, Cristina; RODRIGUES, Carlos Delano; GUIMARÃES, Márcio; NUNES, Valdirene Vieira; PEREZ, Iana Uliana; ROMANO, Raquel Bosso; TORRES, Maria Alice; MAGRO Jr., José Carlos. Design Contemporâneo para Além do Design, o Humanismo. **Ensaio em Design.** Bauru, SP: Canal 6, 2021. 242 p. DOI 10.52050/9786586030891. Disponível em: <https://ensaioemdesign.com.br/livros/ensaio-em-design-ensino-pesquisa-e-sociedade/>. Acesso em: 14 jan 2022.

MORAES, Dijon. **Análise do design brasileiro:** entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MORENO, Hugo. Los Carpinteros: diálogos entre arte e design contemporâneos. **Estúdio**, v. 9, p. 67-73, 2018.

MUMFORD, Lewis. **Arte e técnica**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

MUNARI, Bruno. **A arte como ofício**. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. 3.ed. Lisboa: Edições 70, 2001.

NIEMEYER, Lucy. Design contemporâneo no Brasil. *In*: MOURA, Mônica. (Org.). **Design brasileiro contemporâneo: reflexões**. 1.ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014, p. 35-46.

NOJIMA, Vera Lúcia; BRAIDA, Frederico; MOURA, Mônica. A contemporaneidade híbrida nas artes e no design. *In*: MOURA, Mônica. (Org.). **Design brasileiro contemporâneo: reflexões**. 1ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014, p. 69-92.

NOLASCO, Ana; BÁRRIOS, Jorge. Experiência estética na arte e no design: casos de estudo. **Atas do VII Encontro do CIED – II Encontro Internacional, Estética e Arte em Educação**, p. 348-360, 2016.

O RESTO, o rastro e a arte na contemporaneidade. **Vídeo produzido pela Revista Cultura no Divã – Relações contemporâneas entre psicanálise e cultura**, São Paulo, v. 1, n. 5, 4 jun. 2018. Disponível em: <https://www.culturanodiva.com/o-resto-o-rastro-e-arte-na-contemporaneidade/>. Acesso em: 6 abr. 2021.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PASSOS, Ravi Figueiredo; MASCHIETTO, Camila Moreira; CARNEIRO, Gabrielle. Uma discussão entre a arte e o design da informação a partir da configuração do livro-objeto: “O diário de Anne Frank”. **Revista Vazantes**, v. 4, n. 2, p. 23-45, 2020.

PEDREIRO, Eduardo. Uma Mensagem Sensorial. Problematizar horizontes na experiência da comunicação e criatividade em arte e design. **Configurações** [Online], 22 | 2018. Acesso em: 08 jun. 2021. URL: <http://journals.openedition.org/configuracoes/6196>.

PEIXOTO, Irene de Mendonça, MOURA, Renata Loureiro de. Projeto Feme. ar: a (in)compreensão do corpo feminino e sua visualidade na fronteira entre a arte e o design contemporâneo. **Revista Vazantes**, v. 4, n. 2, p. 213-225, 2020.

PEREZ, Iana Uliana. **Manual para condução de revisão bibliográfica sistemática**. Apostila do Laboratório de pesquisa em Design Contemporâneo da FAAC-UNESP Bauru, 2020.

PROENÇA, Graça. **Descobrimos a história da arte**. São Paulo: Ática, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: 2009.

RESTANY, Pierre. The New Realists. In: HARRISON, C.; WOOD, P. (Org.). **Art in Theory 1900-2000: An Anthology of Changing Ideas**. 2.ed. Oxford: Blackwell Publishing, 2003. p. 724-725.

RIBEIRO, Juliana Pontes. Desvios críticos: códigos projetivos entre arte, arquitetura e design a partir da obra de Regina Silveira. **Estudos em Design**, v. 26, n. 2, p. 123-140, 2018.

ROBERTSON, Roland. **Globalização: teoria social e cultura global**. Petrópolis: Vozes, 2000.

ROSENFELD, Kathrin H. **Estética**. 2ª reimpressão. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SÁ, Josivan Moura de, SILVA JUNIOR, Almir Ferreira da. A delicadeza do gosto em Hume. **Cadernos de Pesquisa**, v. 22, n. 3, p. 71-86, 2015.

SALGADO, Luiz Antonio Zahdi. **Arte digital**. Curitiba: InterSaberes, 2020.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.

SILVA, Sérgio Luciano da. **Os fundamentos ontológicos das relações entre design e arte**. 2019. 224 f. Tese (Doutorado) – Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

SILVA, Sérgio Luciano da. Warhol e Duchamp: o cotidiano e o design incorporados à arte. **PORTO ARTE**: Revista de Artes Visuais, v. 25, n. 43, 2020.

SILVA, Sérgio Luciano da; MORAES, Dijon de. Subjetividade e objetividade: antinomia kantiana do gosto na arte e no design. **Estudos em Design**, v. 27, n. 3, p. 62-78, 2019.

SILVA, Sérgio Luciano da; RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição. Design: entre ciência, técnica e arte, p. 426-436. *In*: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2020**. São Paulo: Blucher, 2020.

SILVEIRA, Cristiane. **Arte e pensamento**: uma introdução às teorias da arte no Ocidente. Curitiba: Intersaberes, 2021.

SILVA, Pablo Joevalner Bastos da; SIQUEIRA, Sônia Maria Gonçalves; OLIVEIRA, Wellington de. A interrelação entre arte e design e sua percepção no século XXI. **Ângulo**, n. 161, 2020.

SOLFA, Marília. **Design**: modos de [des] uso. Aproximações contemporâneas entre arte e design. 2017. 292 p. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo – USP, São Paulo.

SOUZA LEITE, João de. De costas para o Brasil, o ensino de um design internacionalista. *In*: MELO, Chico Homem de (Org.). **O design gráfico brasileiro**: anos 60. São Paulo: Cosac & Naify, 2006, p. 252-283.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. 4ªed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

SPARSHOTT, Francis Edward. **The future of aesthetics**. Toronto: University of Toronto Press, 1998.

SULZBACH, Ândrea. **Artes integradas**. Curitiba: Intersaberes, 2017.

TAVARES, Monica. Design, arte e artesanato: a retomada de relações pela via da customização. **PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais**, v. 24, n. 40, 2019.

TERRA, Mayra; CIPINIUK, Alberto. Design, artesanato e arte: algumas considerações sobre suas interseções e distinções. **Revista Scientiarum Historia**, v. 1, p. 10-10, 2019.

TRENTIN, Maurício. Aleatoriedade como tecnologia especulativa: o randômico como instrumento na arte e no design. **DAT Journal**, v. 5, n. 1, p. 56-74, 2020.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 5.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

ZINGALE, Salvatore. Infopoesia: l'enunciazione poetica dei dati. Una sperimentazione fra arte e design della comunicazione. **E|C Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici**. anno XIV, n. 30, 2020.

ZUGLIANI, Jorge Otávio; MOURA, Mônica. Design Editorial Contemporâneo na ação estética e política. *In*: ANDRADE, Ana Beatriz P.; DOMICIANO, Cassia L. C.; GOYA Claudio R. Y; ROSSI, Dorival C.; MEDOLA, Fausto O.; HENRIQUES, Fernanda; PASCHOARELLI, Luis C.; NAKATA, Milton K.; MOURA, Mônica; RODRIGUES, Osmar V.; LANDIM, Paula C.; BARATA, Tomás Q. F.; SILVA José Carlos P. (Orgs.). **Ensaio em Design 8: investigação e ação**. 1.ed. Bauru: Canal 6, 2019, v. 1, p. 165-207.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ALEXANDER, Mayra Ferreira Mártires; DE OLIVEIRA, Mirtes Cristina Marins. Design urbano e as rupturas da arte contemporânea na anarcoarquitetura de Gordon Matta-Clark. **ARJ – Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Artes**, v. 7, n. 1, 2020.

ÁLVAREZ, Laura De Miguel. Reflexiones sobre la propia experiencia: ser docente en áreas de Arte y Diseño= Reflections about my own experience: be a teacher in Arts and Design Areas. **Ardin. Arte, Diseño e Ingeniería**, n. 7, p. 69-93, 2018.

ALVES, Clarissa Martins; PRADO, Gilberto; LOPES, Priscilla Gonçalves; GOMEZ, Luiz Salomão Robas. Poéticas na arte, no design na antropologia: uma análise de dois projetos artístico-fotográficos. **Texto Digital**, v. 13, n. 1, p. 180-200, 2017.

BRANCO, Janaína Campos; LAMEIRA, Gregorio Bacelar; FARIAS, Daniella Rodrigues de. Design e arte/educação: a união metodológica pela Teoria da Complexidade. **8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)**, n. 1, v. 4, p. 422-431, 2018.

CRISPIM, Samara Ferreira; CANAS, Adriano Tomitão; JÚNIOR, Juscelino Humberto Cunha Machado. (Re) ativação do espaço público através da intervenção urbana: coletivo Raumlabor e o Cantiere Barca. **Revista Nacional de Gerenciamento de Cidades**, v. 6, n. 43, 2018.

DA SILVA, Sérgio Luciano; DA CONCEIÇÃO RIBEIRO, Rita Aparecida. Design: entre ciência, técnica e arte. **Colóquio Internacional de Design**, 2020.

DUQUE, Thatiane Mendes; MÁXIMO, Fabio Henrique Dias; PENHA, Bianca Furtado. Interseções entre arte, artesanato, design e eletrônica: I. **Transverso**, n. 9, p. 19-26, 2020.

FUCHS, Isabela Marques. Relações entre o design gráfico brasileiro e arte concreta a partir da obra de Luiz Sacilotto. **12º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, v. 2, n. 9, p. 334-345, 2016.

GOSCH, Maruan Coltro. O ensino de história da arte no contexto do design. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Xanxerê**, v. 2, p. e16358-e16358, 2017.

LAFUENTE, Víctor A. A, et al. What Art Can Teach in Industrial Design: A Workshop Experience from the Analysis of 'the Burial of the Count of Orgaz.' **Artseduca**, no. 23, 2019, pp. 184–207.

LORUSSO, Salvatore; COLIZZI, Lucio. Design Between Art, Technologies and Science. **Conservation Science in Cultural Heritage**, v. 17, p. 211-221, 2017.

MACIEL, Rosilene Conceição; DE CASTRO ENGLER, Rita; ROSA, Manoela Tarcila Martins. Design e arte urbana: paisagem modificada. **12º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, v. 2, n. 9, p. 3825-3834, 2016.

MARTINS, Vivian Suarez; CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Design gráfico e arte urbana como ferramentas para o desenvolvimento social. **Interações** (Campo Grande), v. 17, n. 4, p. 635-643, 2016.

MAEDA, Jamile; SILVA, Julia Lozzi Teixeira; DE OLIVEIRA, Ana Mansur. Multiplicidade de atitudes projetivas: uma investigação por meio da palavra gráfica em arte e design. **8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)**. Belo Horizonte, 2019.

NEBESSAYEVA, Zhanar; BEKBOLATOVA, Kuralay; MUSSAKULOV, Kussan; ZHANBIRSHIYEV, Sultanbek; TULEPOV, Lesbek. Promotion of Entrepreneurship Development by Art and Design by Pedagogy. **Opcion**, vol. 34, no. 85-2, 2018, pp. 729–751.

OLIVEIRA, Ana Beatriz Alonso de; FELIPE, Luciene Contiero; PEREIRA, Marcus Vinicius. Um olhar sobre formas e composições no design de interiores sob a ótica da arte. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, v. 5, n. 1, p. 98-110, 2021.

PETIT-LAURENT, C. Andrés; BARGUEÑO, Eugenio. Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño/Useful, useless and usefulness of the useless. The souvenir as a Marginal object between Art and Design. **Arte, Individuo y Sociedad**, v. 29, n. 1, p. 149, 2017.

SANTOS, Marko Alexandre Lisboa dos; DA CRUZ, Alexia Luanda Teske; PERINI, Bruna Inez. Experimentação em Design e Arte: Van Gogh, ponte entre a teoria da cor e a escala de ampliação. **Revista Digital do LAV**, v. 10, n. 1, p. 031-053, 2017.

SANTOS, Angela Maria dos; CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Obras de Arte Urbanas Híbridas entre Instalação Artística e Design Gráfico de Comunicação Visual. **Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais - Art&Sensorium**, v. 6, n. 2, p. 131-143, 2019.

STORARO, Francesca. Lighting design: la connotazione di un progetto esecutivo, unione di arte e tecnologia. **Techne**, v. 18, p. 40-48, 2019.

TIANE, Bianca; SOUSA, Geraldo; OLIVEIRA, Rebeca. As fronteiras entre design e arte: Aproximações entre os objetos ancestrais e os conectados em rede. **8º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI)**. Belo Horizonte, 2019. p.1455-1462

TOSELLO, María Elena; COLOMBO, María Georgina Bredanini; CECILIA VERÓNICA ZORZÓN, Marcelo Jereb. Mediaciones Distópicas. Artefactos, interfaces y representaciones para una cultura postdisciplinaria de diseño y arte. **Congreso de la Sociedad Ibero-americana de Gráfica Digital**. 2017.

## CRÉDITOS

Ana Cláudia Pinheiro Santos Faustinelli é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Design (PPG-Design) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (UNESP Bauru). Especialista em Docência do Ensino Superior e em Arte e Educação pela Faculdade de Tecnologia Paulista (2018). Possui Bacharelado em Desenho Industrial pela Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui (2011) e Licenciatura em Artes Visuais pelo Instituto Superior de Educação Alvorada (2015).

É pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP) e vinculada ao Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign). Seus interesses e pesquisa concentram-se na área de Design, Artes Visuais e Estética. Tem artigos e capítulos de livros publicados em eventos nacionais e internacionais.

Tem experiência profissional na área de design de calçados, desenho técnico, design gráfico, ilustração e artes visuais, além da experiência didática de monitora na disciplina de Design Contemporâneo no Programa de Pós-graduação em Design da FAAC/UNESP. Desde 2017 atua como professora de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico - Artes, do IFSP - Instituto Federal de São Paulo - Campus Tupã.

**Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/6165875993221224>

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-0905-4182>

**E-mail:** [ana.faustinelli@unesp.br](mailto:ana.faustinelli@unesp.br)