

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO

**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

São Paulo  
2020

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO

**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

**Versão Corrigida (versão original disponível na Biblioteca da ECA/USP)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação  
em Artes Visuais da Universidade de São Paulo  
para obtenção do título de Doutora em Artes  
Visuais.

Área de Concentração: Poéticas Visuais  
Orientadora: Profa. Dra. Monica Baptista  
Sampaio Tavares

São Paulo  
2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo  
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

---

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 / Desirée  
Paschoal de Melo; orientadora, Monica Baptista Sampaio  
Tavares. -- São Paulo, 2020.  
339 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes  
Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São  
Paulo.

Bibliografia  
Versão Corrigida (versão original disponível na Biblioteca  
da ECA/USP)

1. Arte e design 2. Poéticas artísticas 3. Charles Sanders  
Peirce 4. Semiótica I. Baptista Sampaio Tavares, Monica  
II. Título.

CDD 21.ed. - 700

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. 339 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

Aprovada em 25 de fevereiro de 2021

**Banca Examinadora:**

Profa. Dra. Monica Baptista Sampaio Tavares – Orientadora (ECA-USP)

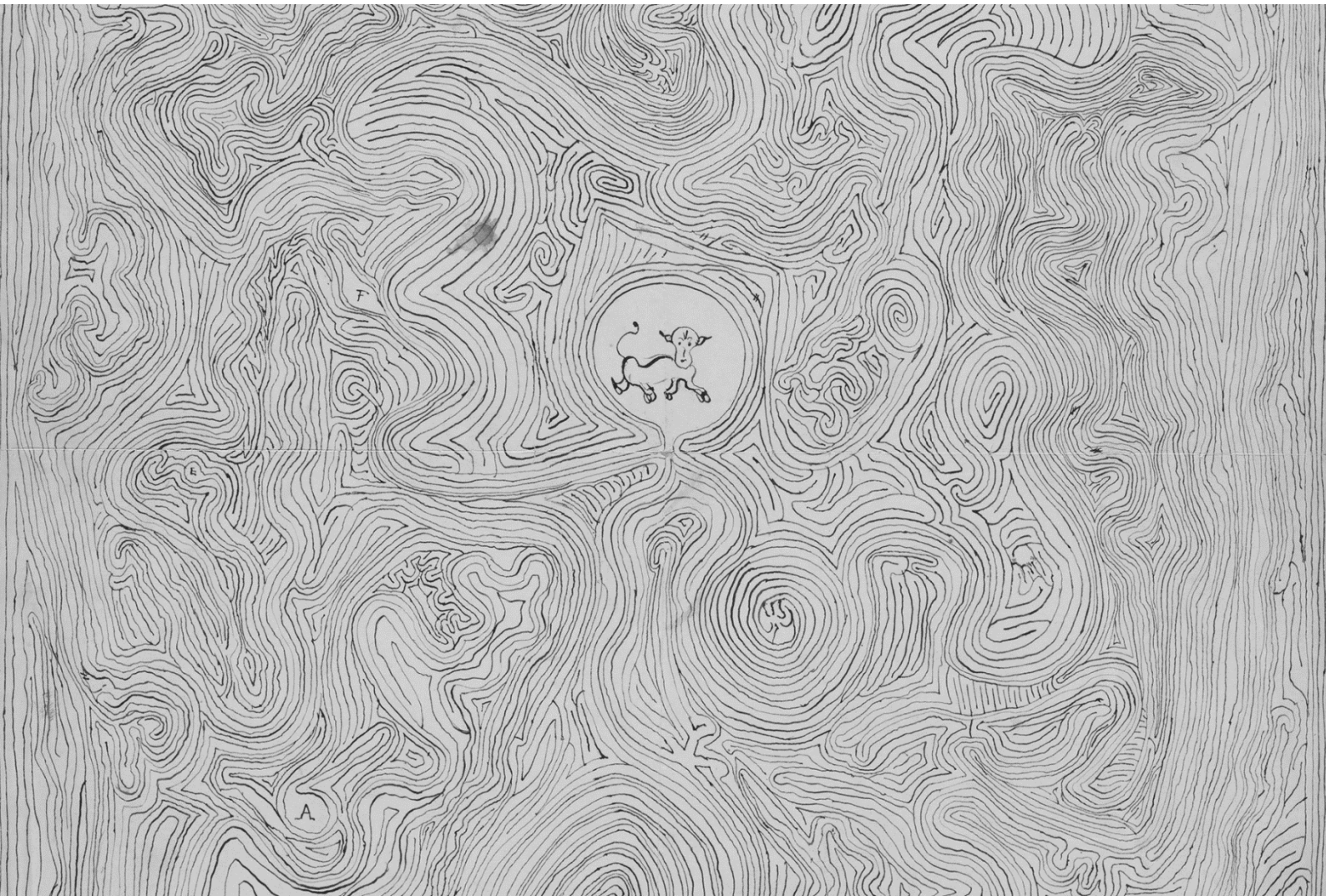
Profa. Dra. Monica Cristina de Moura (UNESP)

Profa. Dra. Lucrecia D'Alessio Ferrara (FAU-USP)

Prof. Dr. Anderson Vinícius Romanini (ECA-USP)

Profa. Dra. Silvia Regina Ferreira de Laurentiz (ECA-USP)





Representação do labirinto do signo por Peirce. Fonte: BRENT, Joseph. 1993, p. 309

À memória de meu irmão Giam,  
que já em nossa infância me despertou para o labirinto da investigação.

Para  
meus pais Ana Maria fofinha e Paulo Melo

## Agradecimentos

Como observação, esta tese adotou a primeira pessoa do plural para a narrativa desta pesquisa. Gosto de pensar que esta escolha não é meramente uma formalidade acadêmica, mas também um ato poético. Um modo de mencionar a efetiva contribuição das várias mentes que transformaram minhas doces possibilidades em um enorme fato bruto. Neste processo, depois de tantos diálogos, francamente, eu não saberia distinguir as minhas genuínas reflexões daquelas que me levaram a este profundo labirinto da investigação que, somente com a generosidade e sabedoria dessas mentes brilhantes, pude entender o valor da preciosa alteridade. Certamente, se a pesquisa dependesse unicamente do meu *eu*, *eu* ainda estaria a voar entre o campo distante da pura possibilidade e da descoberta. Naquele rico espaço da imaginação, mas ausente da concretude do *outro*.

No texto vocês encontrarão essas mentes, ora difusas com meus próprios pensamentos, ora claras como o dia. Da possibilidade a alteridade, da alteridade a aprendizagem: a estas pessoas, minha eterna gratidão. Da maior importância, meus agradecimentos à minha orientadora de tese Profa. Monica Tavares e ao grupo de Pesquisa Arte, Design e Mídias Digitais (USP); ao orientador de Estágio de Pesquisa no Exterior Prof. Vincent Colapietro (*University of Rhode Island e Pennsylvania State University*, Estados Unidos) e a sua querida esposa Josephine Carubia.

Agradeço também Prof. Jeremiah Dyehouse (*University of Rhode Island*, Estados Unidos); Prof. Salvatore Zingale (*Politecnico di Milano*, Itália); Profa. Rossella Fabbrichesi, Prof. Andrea Parravicini e o Grupo de Pesquisa Pragmatismo (*Università degli Studi di Milano*, Itália); Prof. Ivo Ibri e o Grupo de Pesquisa Estética e Pragmatismo coordenado pela Profa. Lucia de Souza Dantas e pelo Prof. José Luiz Zanette (PUC-SP); Profa. Eluiza Bortolotto Ghizzi (UFMS); Prof. Richard Perassi Luiz de Sousa (UFSC); Prof. Vinicius Romanini (ECA-USP); Profa. Monica Moura (UNESP); Profa. Raquel Pontes (UERJ); colegas peircianos da USP e da PUC-SP; João Vitor Schmidt (UNICAMP) e Aniely Cristina Mussoi (USP).

A realização desta pesquisa não seria possível sem o apoio dos alunos e dos professores do Departamento de Arte, do Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes e do Conselho Universitário da Universidade Estadual do Centro-Oeste, Paraná. Agradeço imensamente os esforços das professoras Márcia Cristina Cebulski; Eglecy Lippmann; Daiane Solange Stoeberl da Cunha e Érica Dias Gomes.

Por fim, meu especial agradecimento aos meus amores Gus Minter e nosso pequeno Liam; aos meus pais Ana e Paulo; às minhas irmãs Ana Paula e Venise, bem como aos meus sobrinhos João e Arthur e aos meus cunhados Daniel e Cleison; à tia Eliane, à Família Castiglione Minter, em especial aos meus sogros Mary e Scot e ao querido Poppi; às amigas Aniely Mussoi; Juliana Fernandes e Natália Hoffmann. Gratidão. <3

O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Paraná (FA) em parceria com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) - CONVÊNIO N° 022/2016.

*“I hear you say: ‘All that is not fact; it is poetry’ . Nonsense! Bad poetry is false, I grant; but nothing is truer than true poetry. And let me tell the scientific men that the artists are much finer and more accurate observers than they are [...]”.*

Charles Peirce (CP, 315)

## RESUMO

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. 339 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

Ao desconsiderar os sistemas pré-estabelecidos de leis e regras que prescrevem tradicionalmente os artefatos de uso (como a sistematização do processo de criação, a padronização das qualidades da aparência do objeto criado e a univocidade do processo de fruição) e ao priorizar as qualidades que geralmente caracterizam um objeto artístico (como a liberdade do processo de criação, a unicidade das qualidades da aparência do objeto criado e a ambiguidade do processo de fruição), esta tese tem como objetivo defender a hipótese de que a recente produção de assentos de edição única e limitada (cadeiras, poltronas, bancos, banquetas e *chaises*) exibida nos espaços de artes revela aberturas nas características convencionalmente esperadas para um objeto de uso, aproximando-se das propriedades dos objetos de arte: abertura à contemplação, à disrupção e à mudanças de hábitos. A abertura à contemplação é caracterizada como puro sentir diante das qualidades únicas das propostas criadas. A abertura à disrupção é relativa ao choque bruto da alteridade diante das indeterminações dos objetos apreciados. Por fim, a abertura à mudança de hábitos é referente ao processo de transformação das ações desempenhadas diante da ambiguidade das peças. Para a averiguação dessa hipótese, percorremos o caminho de investigação proposto por Charles Peirce (1839-1914) pautado nas mudanças do estado de crença-dúvida-crença. Este percurso investigativo foi organizado em seis capítulos, divididos em duas partes. De modo geral, a primeira parte apresenta o problema de pesquisa situado no contexto onde ele foi identificado, evidencia a abrangência e a diversidade de práticas e discursos sobre o universo de estudo e explica o recorte dado para esta pesquisa, bem como a relevância do método adotado. A segunda parte realiza três análises interdependentes de um conjunto de assentos representativos do problema levantado. De modo específico, o primeiro capítulo reúne um panorama da formação do pensamento dicotômico entre arte e design e evidencia as convencionais diferenciações subsistentes entre os artefatos de design e as obras de arte a partir do modo como essas atividades se comportam diante da experiência de alteridade. O segundo capítulo problematiza as diferenciações apresentadas como consequência da identificação de práticas e discursos que divergem dos preceitos inicialmente apontados. O terceiro capítulo apresenta um caminho para a investigação dos desafios do problema levantado à luz do pensamento pragmático peirciano. O quarto capítulo apresenta uma investigação fenomenológica por meio da observação da aparência das qualidades de um conjunto de assentos enquanto fenômeno. O quinto capítulo expõe uma investigação semiótica a partir do estudo do processo de significação do mesmo conjunto de assentos enquanto signo em ação. O sexto capítulo mostra como as propriedades identificadas nos assentos analisados nos exercícios fenomenológico e semiótico revelam aberturas nos hábitos de conduta. Finalmente, a conclusão apresenta os resultados de pesquisa, a partir da exposição de uma concepção sobre esses artefatos, que se aproxima um pouco mais dos fatos observados, na tentativa de revelar sua natureza aberta, expandida e conectada com o campo de arte. Ao término desta pesquisa, mostramos como as aberturas identificadas nas condutas desempenhadas nas relações dinâmicas e interdependentes entre os modos de produção, a aparência dos artefatos analisados e os processos de fruição afetam o modo de perceber, de interpretar, de agir e, por fim, de conceituar o que são esses objetos.

**Palavras-chave:** Arte e design. Charles Sanders Peirce. Unicidade. Alteridade. Ambiguidade.

## ABSTRACT

MELO, Desirée Paschoal de. **Openness of Unique and Limited-Edition Seats to Contemplation, Disruption and Changing Habits: A Peircean Inquiry on the Relationship between Art and Design.** 2020. 339 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

By disregarding the pre-established systems of laws and rules that traditionally prescribe the use artifacts (such as the systematization of the creation process, the standardization of the appearance qualities of the created object and the uniqueness of the fruition process) and by prioritizing the qualities that they generally characterize an artistic object (such as the freedom of the creation process, the uniqueness of the appearance qualities of the created object and the ambiguity of the fruition process); this thesis aims to defend the hypothesis that the recent production of unique and limited-edition seats (chairs, armchairs, benches, stools and chaises) displayed in the arts spaces reveals openness in the characteristics conventionally expected for an object of use, approaching those of the properties of art objects: openness to contemplation, disruption and changes in habits. Openness to contemplation is characterized as pure feeling before the unique qualities of the proposals created. The openness to disruption is related to the gross shock of otherness in the face of the indeterminations of the objects appreciated. Finally, the openness to changing habits is related to the transformation process of the actions performed in the face of the ambiguity of the pieces. To investigate this hypothesis, we followed the path of investigation proposed by Charles Peirce (1839-1914) based on changes in the state of belief-doubt-belief. This investigative path was organized in six chapters divided into two parts. In general, the first part presents the research problem located in the context where it was identified, highlights the scope and diversity of practices and discourses on the universe of study and explains the focus given to this research, as well as the relevance of the method adopted. The second part performs three interdependent analyzes of a set of seats representative of the problem raised. Specifically, the first chapter gathers an overview of the formation of dichotomous thought between art and design and highlights the conventional subsistent differences between design artifacts and works of art from the way these activities behave in the face of the experience of otherness. The second chapter discusses the differences presented as a consequence of the identification of practices and discourses that differ from the precepts initially pointed out. The third chapter presents a way to investigate the challenges of the problem raised in the light of Peircean pragmatic thought. The fourth chapter presents a phenomenological inquiry by observing the appearance of the qualities of a set of seats as a phenomenon. The fifth chapter presents a semiotic inquiry based on the study of the meaning process of the same set of seats as a sign in action. The sixth chapter shows how the properties identified in the seats analyzed in the phenomenological and semiotic exercises reveal openness in the habits of conduct. Finally, the conclusion presents the research results, from the exposition of a conception about these artifacts, which is a little closer to the observed facts, in an attempt to reveal their open, expanded and connected nature with the art field. At the end of this research, we show how the openness identified in the conducts performed in the dynamic and interdependent relationships between the modes of production, the appearance of the analyzed artifacts and the fruition processes affect the way of perceiving, interpreting, acting and, finally, to conceptualize what these objects are.

**Keywords:** Art and design. Charles Sanders Peirce. Uniqueness. Alterity. Ambiguity.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Bone Chaise</i> , 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979) .....	76
Figura 2 - <i>Smears</i> , 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012).....	77
Figura 3 - <i>Slipova Sculptural Chair</i> , 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984) .....	78
Figura 4 - Alguns assentos da coleção do Museu Metropolitan de Arte de Nova York, Estados Unidos .....	84
Figura 5 - Alguns assentos da coleção do Centro Georges Pompidou em Paris, França .....	87
Figura 6 - Alguns assentos da coleção do Museu de Arte Moderna de Nova York, Estados Unidos .....	89
Figura 7 - Exposição <i>Just In</i> no Museu de Arte Moderna de Nova York .....	90
Figura 8 - Exposição <i>This is for everyone: design experiments for the common good</i> no Museu de Arte moderna de Nova York .....	90
Figura 9 - Alguns assentos da coleção do Museu Victoria e Albert em Londres, Inglaterra ...	92
Figura 10 - Alguns assentos da coleção do Museu de Artes Decorativas em Paris, França ....	93
Figura 11 - Alguns assentos da coleção da Galeria <i>Themes &amp; Variations</i> em Londres, Inglaterra .....	95
Figura 12 - Alguns assentos da coleção da Galeria David Gill em Londres, Inglaterra .....	96
Figura 13 - Alguns assentos de designers da Galeria de Arte Gagolian .....	97
Figura 14 - Alguns assentos expostos na Galeria de Arte <i>Salon 94</i> .....	98
Figura 15 - Alguns assentos da coleção da Galeria <i>R &amp; Company</i> .....	100
Figura 16 - Alguns assentos da coleção da Galeria <i>The Future Perfect</i> .....	101
Figura 17 - Alguns assentos da coleção da Galeria Ammann .....	102
Figura 18 - Alguns assentos da coleção da Galeria <i>Carpenters Workshop</i> .....	103
Figura 19 - Alguns assentos da coleção da Galeria Fumi.....	104
Figura 20 - Alguns assentos da coleção da BSL .....	104
Figura 21 - Alguns assentos da coleção da galeria Friedman Benda .....	105
Figura 22 - Alguns assentos da coleção da galeria Todd Merrill .....	106
Figura 23 - Alguns assentos da coleção da galeria <i>Southern Guild</i> .....	107
Figura 24 - Alguns assentos da coleção da galeria Carwan .....	108
Figura 25 - Alguns assentos da coleção da galeria Seomi <i>International</i> .....	109
Figura 26 - Alguns assentos da coleção da <i>Gallery All</i> .....	109
Figura 27 - Alguns assentos de designers que participaram da SP-Arte .....	111
Figura 28 - Exposições de assentos apresentados na Design Miami / Basel.....	112
Figura 29 - Exposições de assentos apresentados na <i>Salon Art + Design</i> .....	112
Figura 30 - Corpo de uma cadeira plástica monobloco .....	133
Figura 31 - Estudos antropométrico e ergonômico da cadeira em uso.....	134
Figura 32 - Assentos diversos.....	134
Figura 33 - Uma e Três Cadeiras, 1965 de Joseph Kosuth (nascido nos Estados Unidos em 1945) .....	135



Figura 34 - Mostra em tamanho reduzido do conjunto de assentos de edição única e limitada .....	158
Figura 35 - Qualidades lineares dos elementos expressivos.....	161
Figura 36 - Qualidades geométricas dos elementos expressivos.....	162
Figura 37 - Qualidades amórficas dos elementos expressivos .....	163
Figura 38 - Qualidades brutas dos elementos expressivos .....	164
Figura 39 - Qualidades avariadas dos elementos expressivos.....	165
Figura 40 - Qualidades antropomórficas ou zoomórficas dos elementos expressivos.....	167
Figura 41 - Qualidades paradoxais dos elementos expressivos.....	168
Figura 42 - Os vestígios da ação criativa nos fios e fibras .....	172
Figura 43 - Pedra Munaia, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil) .....	173
Figura 44 - Processo de Criação das Peças de Ines Schertel (nascida no Brasil).....	174
Figura 45 - Vista traseira e frontal da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> , 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	175
Figura 46 - Detalhe da assimetria das extremidades das camadas e da variação de cores da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	176
Figura 47 - Detalhe da textura criada pela sobreposição de camadas e pela variação de cores da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	176
Figura 48 - Detalhe da variação de cores e de textura exibida na superfície da camada sobreposta da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	177
Figura 49 - Detalhe de uma das estruturas cilíndricas da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962).....	177
Figura 50 - Detalhe da parte inferior da peça da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	178
Figura 51 - Detalhe da parte superior da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	179
Figura 52 - Referência visual da poltrona <i>Custom Lotta Leh</i> de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962).....	179
Figura 53 - Detalhes das texturas criadas pela Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	180
Figura 54 - Detalhes do processo de criação de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962) .....	181
Figura 55 - Detalhes de uma textura criada pelo processo de feltragem à mão divulgado na website da designer Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962).....	181
Figura 56 - Vista traseira e frontal da Poltrona <i>Caveman Chair</i> , 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963).....	182
Figura 57 - Detalhes da poltrona <i>Caveman Chair</i> , 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963).....	183
Figura 58 - Os vestígios da ação criativa na madeira .....	184
Figura 59 - Vista lateral da <i>Chaise Amandaba</i> , 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954) .....	185
Figura 60 - 0121-1110=1090419, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coréia do Sul em 1965) .....	186

Figura 61 - <i>L'infini Lounge Chair</i> , 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961) .	186
Figura 62 - Detalhe da <i>Chaise Amandaba</i> , 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954) .....	187
Figura 63 - Detalhe da peça 0121-1110=1090419, de Jaehyo Lee (nascido na Coréia do Sul em 1965) .....	188
Figura 64 - Detalhe da peça <i>L'infini Lounge Chair</i> , 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961) .....	188
Figura 65 - Processo de Criação das Peças de Jaehyo Lee (nascido na Coréia do Sul em 1965) .....	190
Figura 66 - Os vestígios da ação criativa no metal.....	191
Figura 67 - Vista lateral da espreguiçadeira <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971).....	192
Figura 68 - Detalhe das extremidades diversas, curvilíneas e assimétricas da espreguiçadeira <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971) ..	193
Figura 69 - Detalhe das irregularidades da peça da espreguiçadeira <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971).....	193
Figura 70 - Vista lateral da espreguiçadeira <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971).....	194
Figura 71 - <i>Slipova Sculptural Chair</i> , 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984) .....	195
Figura 72 - Detalhe do serrilhado das extremidades da <i>Slipova Sculptural Chair</i> , 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984).....	196
Figura 73 - Detalhe do processo de criação do designer Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984) .....	196
Figura 74 - Detalhes da <i>Slipova Sculptural Chair</i> , 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984).....	197
Figura 75 - <i>Orchestra No.2</i> , 2018 de Daishi Luo (nascida na China).....	198
Figura 76 - Detalhe da peça <i>Orchestra No.2</i> de Daishi Luo (nascida na China) .....	199
Figura 77 - Detalhes dos experimentos do crescimento espontâneo de cobre realizados por Daishi Luo (nascida na China).....	199
Figura 78 - <i>33 Step Bar Chair</i> , 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993).....	200
Figura 79 - Processo de criação de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993) .....	201
Figura 80 - Vista frontal e traseira do banco <i>Möbius</i> , 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975).....	202
Figura 81 - Detalhe da lateral do banco <i>Möbius</i> , 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975).....	202
Figura 82 - Processo de criação de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975).....	203
Figura 83 - Vista lateral e frontal da cadeira <i>Mudha Walla Throne</i> , 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974) .....	205
Figura 84 - Vista traseira da cadeira <i>Mudha Walla Throne</i> , 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974) .....	205
Figura 85 - Referência visual da cadeira <i>Mudha Walla Throne</i> , 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974) .....	206
Figura 86 - <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979).....	209

Figura 87 - Estudos de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979).....	210
Figura 88 - Modelos de propostas em escala reduzida de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979) .....	210
Figura 89 - Preparação, junção e montagem das lâminas no formato planejado da peça <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979) .....	211
Figura 90 - Secagem das lâminas no formato determinado, lixamento e acabamento da peça <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979) .....	211
Figura 91 - Pessoas sentadas na <i>Magnus V</i> de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)	212
Figura 92 - <i>Buisson</i> , 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977).....	213
Figura 93 - Detalhes da peça <i>Buisson</i> , 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977) .....	214
Figura 94 - <i>Low Chair</i> , 2010 de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003).....	215
Figura 95 - Exposição <i>Primitives Series</i> de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003) .....	216
Figura 96 - Projeto de construção dos fractais da forma da <i>Primitives Series</i> de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003) .....	217
Figura 97 - Roda de conversa na Bienal de Veneza, 2010 .....	218
Figura 98 - Visão frontal e traseira da espreguiçadeira <i>Bone Chaise</i> , 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979).....	219
Figura 99 - Processo de criação da espreguiçadeira <i>Bone Chaise</i> , 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979).....	220
Figura 100 - <i>Bada 140929-02</i> , 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967) .....	222
Figura 101 - Móveis de Arte de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967).....	223
Figura 102 - Detalhes da peça <i>Bada 140929-02</i> de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967) .....	224
Figura 103 - <i>Ladycross Sandstone Chair</i> , 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980) .....	226
Figura 104 - Fragmentos do vídeo do processo de criação de <i>Ladycross Sandstone Chair</i> , 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980).....	227
Figura 105 - Estudos de colher, 2008 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980) ....	228
Figura 106 - <i>Hermaphroditee</i> , 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) .....	229
Figura 107 - Detalhe da peça <i>Hermaphroditee</i> de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972).....	229
Figura 108 - Banco-balanço <i>Jeppestown Play Bench</i> , 2017 de David Krynauw (nascido em África do Sul em 1984).....	231
Figura 109 - Usuários explorando as possibilidades de uso da <i>Jeppestown Play Bench</i> , 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984) .....	232
Figura 110 - <i>Savage Chair</i> , 2011 de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982).	233
Figura 111 - Detalhe da peça <i>Savage Chair</i> de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982) .....	234
Figura 112 - Assentos convencionais: espreguiçadeira, cadeira de balanço e banco.....	250

Figura 113 - Espreguiçadeira convencional e <i>Chaise</i> Amandaba de Hugo França (nascido no Brasil em 1954).....	253
Figura 114 - Diversos e comuns assentos ripados de madeiras.....	253
Figura 115 - Cadeira balanço convencional e Cadeira balanço <i>Jeppestown Play Bench</i> , 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984) .....	256
Figura 116 - Banco convencional e Banco Escultura <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979).....	258
Figura 117 - <i>Composition VII</i> , 1913 de Wassily Kandinsky (nascido na Rússia, 1866-1966) .....	262
Figura 118 - Bicho, 1962 de Lygia Clark (nascida no Brasil, 1920-1988) .....	265
Figura 119 - L.H.O.O.Q, 1919 de Marcel Duchamp (réplica de 1930)(nascido na França, 1987-1968).....	267
Figura 120 - Diagrama da Máxima Pragmática de Peirce elaborado por Salvatore Zingale .	275
Figura 121 - Mostra em tamanho reduzido da diversidade do conjunto de assentos de edição única e limitada .....	279
Figura 122 - Unicidade próprias do material em seu estado bruto e natural .....	280
Figura 123 - Detalhes das peças de Hugo França, Adam Birch e Zanini de Zanine .....	281
Figura 124 - Unicidade próprias de uma ação criativa casual e espontânea.....	282
Figura 125 - <i>Möbius</i> , 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975) .....	284
Figura 126 - <i>Bada</i> 140929-02, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967) .....	284
Figura 127 - <i>Decadence</i> , 2019 de OrtaMiklos (nascido na França em 1993).....	284
Figura 128 - Unicidade próprias de uma ação criativa ordenada.....	285
Figura 129 - 0121-1110=1090419, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965) .....	287
Figura 130 - <i>Custom Lotta Leh</i> , 2013 de Ayala Serfatystella (nascida em Israel em 1962) ..	288
Figura 131 - <i>Orchestra No.2</i> , 2018 de Daishi Luo (nascida na China).....	288
Figura 132 - Apagamento de vestígios referenciais .....	292
Figura 133 - <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979).....	294
Figura 134 - <i>Low Chair</i> , 2010 de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)...	295
Figura 135 - <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971) .....	295
Figura 136 - Transfiguração de vestígios referenciais.....	296
Figura 137 - <i>Caveman Chair</i> , 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963) .....	297
Figura 138 - <i>Hermaphroditee</i> , 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) .....	297
Figura 139 - <i>33 Step Bar Chair</i> , 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993).....	298
Figura 140 - Resignificação de vestígios referenciais .....	299
Figura 141 - <i>Mudha Walla Throne</i> , 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974) .....	300
Figura 142 - <i>Buisson</i> , 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977).....	301
Figura 143 - <i>Savage Chair</i> , 2011 de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982).	301
Figura 144 - <i>Magnus V</i> , 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979).....	309

Figura 145 - Vista lateral da espreguiçadeira <i>Growth Lounge</i> , 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971).....	309
Figura 146 - <i>Armchair Species III</i> , 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973).....	310
Figura 147 - <i>Low Chair</i> , 2010 de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)...	311
Figura 148 - <i>Smears</i> , 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012).....	314
Figura 149 - Usuários explorando as possibilidades de uso da <i>Jeppestown Play Bench</i> de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984).....	315
Figura 150 - <i>Mask</i> de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968) .....	316

## LISTA DE ABREVIATURAS

### **CP: Collected Papers**

[seguido pelo número do volume e número do parágrafo]

PEIRCE, Charles Sanders. (1931-35 e 1958)

The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Edited by Charles Hartshorne, Paul Weiss, and Arthur W. Burks. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1931-35 e 1958. 8 vols. Eletronic Edition

### **EP1: The Essential Peirce 1**

[seguido do número do volume e do número da página]

PEIRCE. The essential Peirce 1: selected philosophical writings. The Peirce Edition Project (Ed.). Bloomington: Indiana University Press, 1992. V. 1

### **EP2: The Essential Peirce 2**

[seguido do número do volume e do número da página]

PEIRCE. The essential Peirce 2: selected philosophical writings. The Peirce Edition Project (Ed.). Bloomington: Indiana University Press, 1998. V. 2

*As traduções dos originais em inglês dos textos de Charles Peirce são nossas. Salvo as exceções, cujos nomes dos autores estão indicados junto às citações, e os dados completos destas obras constadas na lista de referências.*

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
-------------------------	-----------

## **PARTE I**

<b>ARTE E DESIGN: O PROBLEMA DE PESQUISA E UM CAMINHO PARA SUA INVESTIGAÇÃO .....</b>	<b>22</b>
---	-----------

### **CAPÍTULO 1**

<b>PANORAMA DA FORMAÇÃO DO PENSAMENTO DICOTÔMICO ENTRE ARTE E DESIGN.....</b>	<b>24</b>
1.1 ARS E TECHNÉ: ARTE COMO DESTREZA TÉCNICA .....	25
1.2 ARTES LIBERAIS E ARTES SERVIS: ENTRE O INTELLECTUAL E O MANUAL .....	28
1.3 A BUSCA PELA ELEVAÇÃO DOS STATUS DAS ARTES .....	31
1.4 OS PRINCÍPIOS FORMADORES DAS BELAS-ARTES: GÊNIO, PRAZER, IMAGINAÇÃO E LIBERDADE .....	34
1.5 A EXPANSÃO DO MERCADO E DO VALOR DA OBRA DE ARTE .....	39
1.6 O DECLÍNIO DO ARTESANATO .....	41
1.7 O SURGIMENTO DO DESIGN .....	44
1.8 MOVIMENTOS DE RESISTÊNCIA A DIVISÕES DAS ARTES .....	45
1.9 A BUSCA PELA AUTONOMIA DO DESIGN ENQUANTO CONHECIMENTO DISTINTO DE ARTES .....	51
1.10 ARTES DIVIDIDAS: ENTRE ARTE E DESIGN .....	53
1.10.1 Alteridade prática no design .....	57
1.10.2 Poética da alteridade na arte .....	63
1.11 NOVAS CRÍTICAS E MUDANÇAS NO SISTEMA DE DESIGN: DO NORMATIVO AO FLEXÍVEL.....	69

### **CAPÍTULO 2**

<b>PRÁTICAS E DISCURSOS DIVERGENTES AO PENSAMENTO DICOTÔMICO ENTRE ARTE E DESIGN.....</b>	<b>76</b>
2.1 ARTEFATOS DE DESIGN EXIBIDOS NOS ESPAÇOS DE ARTES .....	81
2.1.1 A presença de artefatos de design nos museus de arte .....	83
2.1.2 A presença de artefatos de design nas galerias de arte e de arte-design.....	95
2.1.3 A presença de artefatos de design nas feiras de arte .....	110
2.2 ALGUMAS INVESTIGAÇÕES SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE ARTE E DESIGN NOS ARTEFATOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA.....	113

### **CAPÍTULO 3**

<b>UM CAMINHO PARA INVESTIGAÇÃO SOBRE OS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA .....</b>	<b>128</b>
3.1 A DÚVIDA DESTA INVESTIGAÇÃO.....	132
3.2 O LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO: O TRABALHAR COM A EXPERIÊNCIA AO INVÉS DE PALAVRAS E CONCEITOS.....	136
3.3 A HIPÓTESE DE PESQUISA E OS MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO .....	138
3.3.1 A investigação fenomenológica.....	140
3.3.2 A investigação semiótica .....	141
3.3.3 A investigação pragmática.....	142

## **PARTE II**

<b>UM DINÂMICO E INTERDEPENDENTE PROCESSO DE INVESTIGAÇÃO SOBRE OS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA.....</b>	<b>144</b>
---	------------

## **CAPÍTULO 4**

### **QUALIDADES DOS ELEMENTOS EXPRESSIVOS, VESTÍGIOS DA AÇÃO CRIATIVA E INTELIGIBILIDADE DAS FUNÇÕES: O MODO COMO OS ASSENTOS APARECEM NA EXPERIÊNCIA**..... 147

4.1 A FENOMENOLOGIA DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO .....	150
4.2 FENOMENOLOGIA DE UM CONJUNTO DE ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA .....	153
4.2.1 Os três focos da atenção fenomenológica: qualidades dos elementos expressivos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções .....	154
4.2.2 As qualidades dos elementos expressivos em si mesmos .....	157
4.2.3 As relações entre as qualidades dos elementos expressivos e os vestígios da ação criativa.....	170
a. <i>Os vestígios da ação criativa nos fios e fibras</i> .....	172
b. <i>Os vestígios da ação criativa na madeira</i> .....	184
c. <i>Os vestígios da ação criativa no metal</i> .....	191
d. <i>Os vestígios da ação criativa na assemblagem</i> .....	204
4.2.4 As relações entre as qualidades dos elementos expressivos e a inteligibilidade das funções .....	207
4.2.5 Considerações finais sobre a investigação fenomenológica.....	235

## **CAPÍTULO 5**

### **PERCEPÇÃO, PROVOCAÇÃO E INTERROGAÇÃO: OS EFEITOS INTERPRETATIVOS DOS ASSENTOS**..... 239

5.1 SEMIÓTICA DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO .....	239
5.2 SEMIÓTICA DE UM CONJUNTO DE ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA .....	242
5.2.1 O contexto onde os assentos de edição única e limitada estão inseridos.....	243
5.2.2 Os três focos de atenção da análise semiótica nesta pesquisa: percepção, provocação e interrogação .....	247
a. <i>O processo de semiose esmorecido dos assentos extremamente convencionais</i> .....	250
b. <i>Percepção: O prazer perceptivo - entre invisível e o visível</i> .....	252
c. <i>Provocação: O prazer do desconcerto - entre o descanso e o despertar do corpo</i> .....	255
d. <i>Interrogação: O prazer de conjecturar - entre a crença e a dúvida</i> .....	257
e. <i>A generalidade da tríade percepção-provocação-interrogação na diversidade das qualidades dos assentos de edição única e limitada</i> .....	259
5.2.3 As aproximações entre os efeitos interpretativos dos assentos de edição única e limitada e os processos de mediações semióticas das poéticas artísticas .....	261
5.2.4 Considerações finais da investigação semiótica.....	270

## **CAPÍTULO 6**

### **CONTEMPLAÇÃO, DISRUPÇÃO E MUDANÇA DE HÁBITOS: ABERTURA DOS ASSENTOS..... 273**

6.1 PRAGMATISMO DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO .....	274
6.2 OS HÁBITOS DE CONDUTA DOS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA E SUAS APROXIMAÇÕES À ARTE .....	278
6.2.1 A unicidade das qualidades de aparência dos assentos de edição única e limitada .....	278
a. <i>A revelação de unicidades em seu estado bruto</i> .....	280
b. <i>A provocação de unicidades por meio da gestualidade</i> .....	281
c. <i>A busca pela :modelização de unicidades por meio de um processo singular</i> .....	285
d. <i>Aproximações entre a unicidade dos assentos de edição única e limitada e a “aura” da obra de arte</i> .....	289
6.2.2 A ambiguidade na significação dos assentos de edição única e limitada .....	291
a. <i>O apagamento de vestígios referenciais</i> .....	291
b. <i>A transfiguração de vestígios referenciais</i> .....	295
c. <i>A resignificação de vestígios referenciais</i> .....	298
d. <i>Aproximações entre a ambiguidade dos assentos de edição única e limitada e a “obra aberta” à recepção</i> .....	302
6.2.3 Aberturas dos hábitos de conduta .....	303
a. <i>Abertura à contemplação: uma nova sensibilidade nos hábitos de perceber</i> .....	305
b. <i>Abertura à disrupção: alteridade nos hábitos de agir</i> .....	312
c. <i>Abertura à mudança de hábitos: transformação nos hábitos de pensar</i> .....	317
d. <i>Considerações finais sobre a análise dos hábitos de conduta</i> .....	319

### **CONCLUSÃO**..... 322

### **REFERÊNCIAS** .....



## INTRODUÇÃO

De modo geral, artefatos de design<sup>1</sup> e obras de arte<sup>2</sup> são tomados pela comunidade como coisas distintas. Convencionalmente, um dos preceitos mais comuns utilizados para diferenciar seus campos de atuação é a divergência no modo como os efeitos práticos observados nessas atividades (nas relações dinâmicas e interdependentes entre os *processos de criação*, as *qualidades da aparência* dos objetos criados e os *processos de fruição*) se apresentam diante de circunstâncias ou situações de irregularidade, imprevisibilidade e ambiguidade, próprias das experiências de alteridade<sup>3</sup>.

Ainda que na atualidade haja uma série de discursos e práticas críticas face aos parâmetros rigorosos que contribuíram com a formação da atividade de design, em termos gerais, no design (especialmente a leitura que reconhece esta atividade pelo seu caráter científico-tecnológico aproximado às ciências), as experiências de alteridade comumente são compreendidas de um modo *prático*. Nesse entendimento, as irregularidades, imprevisibilidades e ambiguidades são elementos que devem ser *eliminados*. Diante dessas ocasiões, os projetos são revistos e aprimorados na tentativa de transformar o irregular em regular, o imprevisível em previsível e a ambiguidade em certeza. Neste contexto, por meio de *leis e regras*, as *experiências estéticas*<sup>4</sup> dos produtos, isto é, o modo

---

<sup>1</sup> Os termos estrangeiros “design” e “designer” serão grafados nesta pesquisa sem o uso de itálico por se tratarem de termos incorporados na língua portuguesa e registrados na sua forma original, tantos nos dicionários desta língua quanto na Academia Brasileira de Letras.

<sup>2</sup> Tanto o termo “artefato” quanto “obra” apresentam-se como sinônimos para um objeto ou produto produzido pela ação humana sobre uma matéria-prima como resultado de um processo ou atividade intelectual. A raiz etimológica do termo “artefato” está no latim *artefactus* (que significa “feito com arte”), termo que também deu origem a palavra “artificial” (tudo aquilo que não é natural) (CARDOSO, 2012, p. 56-57; 24). Já a palavra “obra”, cuja origem etimológica está no latim *opera* (que significa “trabalho, esforço”), refere-se ao resultado de um trabalho intelectual. Embora esses termos sejam comumente associados às áreas mencionadas, sendo “artefato” associado ao trabalho manufaturado próprio do campo de design e “obra” relacionada ao enaltecimento das propostas de arte, entendemos que, de modo geral, as especificidades destas palavras não são limitadas às áreas referidas. Por reconhecer a abrangência de atuação destes termos, nesta pesquisa eles serão apresentados sempre acompanhados da especificação da área do objeto referido, na intenção de esclarecer qual objeto que está sendo abordado, se de arte ou de design.

<sup>3</sup> Como “experiência de alteridade” nos referimos à experiência singular de algo externo e alheio às nossas vontades e às nossas ações, como fatos autônomos àquilo que queremos deles, no qual a partir de uma força bruta contrária (por parte de um não-ego) se supõe esforço (executado por uma mente) para mediá-lo (CP, 8.330 *apud* CESTARI, 2016, p. 38; DANTAS, 2019, p. 15).

<sup>4</sup> Como “experiência estética” nos referimos à experiência de fruição que não pode ser reduzida à função mediadora do discurso lógico (IBRI, 2011). Neste sentido, trata-se de um processo cujo rigor não é direcionado à compreensão lógica objetiva da realidade, mas à criação de uma experiência estética-sensível em si mesma. Este processo é composto pelas dinâmicas e interdependentes relações entre: (1) uma mistura inextricável de elementos próprios do sentir (da porosidade sensória do deleite), (2) um esforço interpretativo implícito na percepção (na observação de um objeto, com mais ou menos atenção) e (3) uma

como se constituem as relações sensíveis entre os processos de criação, as qualidades da aparência das peças criadas e os processos de fruição, são sistematicamente projetadas e direcionadas, visando um assentimento intelectual *externo* ao objeto (como a univocidade, a usabilidade, a sedução, a persuasão e a venda) na promessa de *compreensão*.

Já na arte (comumente reconhecida dentro de um regime comunicacional de natureza estética-sensível), essas circunstâncias de *indeterminação* das experiências de alteridade são percebidas como *potencialidades poéticas* a serem *exploradas*. Abertas a tais situações, as poéticas artísticas se acendem às *liberdades* das diferentes possibilidades de criações e descobertas das experiências estéticas em seu aspecto de unicidade, vagueza, acaso e originalidade, experimentadas *em si mesmas*, em seu valor *polissêmico*.

No entanto, atualmente é possível identificar nos espaços de artes (como museus, galerias e feiras de arte) a crescente presença de um tipo de design que aparentemente se demonstra desinteressado de seguir os padrões almejados e esperados para um artefato de uso. No lugar da construção de sistemas e modelos que atendam de modo eficiente às demandas e necessidades previstas para um objeto de design, designers parecem deliberadamente explorarem o inverso: a *indeterminação*, a *unicidade* e a *ambiguidade* de processos e resultados que **não apenas não atendem** às expectativas criadas para um artefato de uso, como parecem intencionalmente **questioná-las**.

Tratam-se de peças que possuem, em menor ou maior medida, *qualidades de aparência* que intencionam ser *únicas e irregulares* (em oposição à seriação e padronização); cujos *processos de fruição* se revelam *polissêmicos* (no lugar de unívocos) e proporcionam uma *experiência estética-sensível em si* (ao invés de uma clara e determinada finalidade prática de uso); e cujos *processos de criação* são abertos a *improvisações e livres experimentações* (seus métodos não se prendem a uma sistematização lógica e objetiva). Disso, resultam peças aparentemente *únicas, de funções indefinidas e ambíguas*, deixando os espectadores confusos sobre estarem diante de artefatos de design ou de obras de arte. O fato dessas peças serem exibidas no mundo das artes só faz aumentar essa confusão.

---

promessa de compreensão e assentimento intelectual com que o objeto nos acena (SANTAELLA, 1994, p. 183). Embora essa experiência seja predominante no universo da arte, ela também é encontrada na natureza e no cotidiano, como no design. No entanto, (como veremos a seguir) se na arte esta experiência possui uma finalidade em si, no design, tradicionalmente, ela é sistematicamente projetada e aplicada para uma finalidade e um interesse externo ao objeto (como usabilidade, sedução, persuasão e venda).

Nos discursos teóricos sobre os artefatos de design que aparentemente se revelam divergentes dos preceitos tradicionais de design e convergentes com os preceitos de arte, as afirmações são controversas. Há uma diversidade de correntes e posicionamentos, muitas vezes opostos entre si. Tais confusões e divergências desafiam nosso entendimento sobre o que são, de fato, essas propostas e relações entre arte e design. Para tal desafio, esta tese apresenta um caminho de investigação.

O caminho proposto é o de iluminar as propriedades dos artefatos de design (representativos do problema) nas *dinâmicas e interdependentes relações* entre os *processos de criação*, as qualidades da aparência do *objeto criado* e os *processos de fruição*, na intenção de identificar os hábitos ou ações<sup>5</sup> de conduta que compõem essas relações. Diante da inexaurível multiplicidade de possibilidades de se analisar este fenômeno, este estudo irá observar, descrever e analisar as *qualidades da aparência dos elementos expressivos em si* e suas relações entre os *vestígios da ação criativa* e a *inteligibilidade das funções*.

Este caminho investigativo deve ser compreendido como *uma* possibilidade de análise e não como *a* análise *total e final*. Por exemplo, além da tríade proposta (qualidades dos elementos expressivos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções), há, também, a possibilidade da investigação da tríade formada pelo criador, pelo objeto criado e pelo espectador. Além disso, existe o objeto criado como uma mercadoria, um item a ser vendido e comprado (ou, a tríade de mercadoria, vendedor e colecionador). Podemos facilmente expandir a lista de tríades que compõem o mundo do fenômeno em questão. Para nosso propósito, no entanto, precisamos simplificar a complexidade deste mundo e nos concentrarmos na tríade que definimos como o foco da atenção da observação desta pesquisa: o objeto criado *em si* como um exemplo de *terceiridade*. Ou seja, devemos nos concentrar com cuidado na tríade das *qualidades dos elementos expressivos* moldados pela *ação criativa* que visa abrir-se à comunicação de sua *função* (ou *funções*). *Esse* objeto criado - esse caso singular ou único - é o que é porque é feito *destes* elementos expressivos, modelados *desta* maneira e projetados para servir a *estas* funções.

---

<sup>5</sup> Para Peirce, hábito é uma regra de ação, sua aquisição é dada quando um determinado modo de agir se torna regular no tempo. A ação, por sua vez, é derivada do modo como percebemos os fenômenos na experiência (CP, 5.401). Assim, um hábito de conduta é uma disposição de agir de modo regular, contínuo e geral, sendo identificável nas condutas humanas e não humanas, abertas à inspeção externa (EP2: 464 *apud* NÖTH, 2016, p. 36).

A escolha por esta tríade foi dada porque ela ilumina a natureza das propriedades que dificultam a identificação, de modo claro e objetivo, das convencionais diferenças entre um objeto artístico e um artefato de design, observadas nas relações entre as qualidades de sua aparência (única e singular *versus* familiar e padronizada), os vestígios de sua criação (improvisada e de livre experimentação *versus* orientada por leis e regras) e a inteligibilidade de suas funções comunicativas (polissêmica *versus* monossêmica).

A partir deste caminho investigativo, esta tese tem como objetivo defender a hipótese de que a recente produção de design exibida nos espaços de artes revela três níveis de abertura que as distanciam daquelas ações convencionalmente esperadas para um objeto de uso e as aproximam daquelas próprias aos objetos de arte: a abertura à *contemplação* (caracterizada como puro sentir diante das qualidades únicas das propostas); a abertura à *disrupção* (relativa ao choque bruto da alteridade diante das indeterminações dos objetos apreciados); e a abertura à *mudança de hábitos* (referente ao processo de transformação das condutas desempenhadas diante da ambiguidade das peças).

Para a averiguação dessa hipótese, percorremos a investigação proposta por Charles Sanders Peirce (1839-1914), pautada nas transformações do estado de crença-dúvida-crença, na intenção de explicar: enquanto *fenômeno*, como são apreendidas as qualidades da aparência desses artefatos de design; enquanto *signos*, como as qualidades analisadas provocam efeitos interpretativos similares às poéticas artísticas; e enquanto *hábitos*, como as qualidades e os efeitos interpretativos anteriormente analisados suspendem as condutas esperadas para um artefato de uso e se aproximam aos típicos comportamentos provocados por um objeto de arte.

Nossa intenção é reduzir a multiplicidade de impressões sobre esse fenômeno à unidade conceitual, por meio da observação, descrição e análise das irregularidades de seus elementos expressivos, dos vestígios de suas ações criativas e da inteligibilidade de suas funções, onde serão evidenciadas as *unicidades* de suas qualidades, as *ambiguidades* de seus processos de significação e a *desautomatização* de suas ações. Ao término desta pesquisa mostraremos como as aberturas identificadas nas condutas desempenhadas pelas relações dinâmicas e interdependentes entre os modos de produção, a aparência dos artefatos analisados e os processos de fruição afetam o modo de perceber, de interpretar, de agir e, por fim, de conceituar o que são esses objetos.

Para alcançar esses objetivos, primeiramente realizamos uma revisão de literatura sobre o problema. Estabelecemos um quadro teórico com seleção de conceitos e

definições sobre a formação do pensamento dicotômico entre arte e design, identificação de preceitos que convencionalmente distinguem uma obra de arte de um artefato de design, e reconhecimento dos principais movimentos e discursos de design que se opõem aos preceitos dicotômicos que diferenciam design de arte<sup>6</sup>. Também foram selecionadas algumas investigações sobre as relações entre arte e os artefatos de design de edição única e limitada<sup>7</sup> e outras, que tomam o pensamento filosófico de Charles Peirce para abordar as relações entre design e arte, mais especificamente sob a perspectiva do pragmatismo peirciano e do entendimento dos conceitos de experiência, fenômeno, crença, dúvida e investigação<sup>8</sup>; Fenomenologia e Doutrina das Categorias<sup>9</sup>; Semiótica, semiose, signo, objeto e interpretante<sup>10</sup>; Pragmatismo e hábitos<sup>11</sup>.

Posteriormente, realizamos um estudo exploratório para encontrar exemplos representativos do problema de pesquisa: a identificação de artefatos de design que não apenas ocupam os espaços tradicionais do campo de arte, mas que também possuem propriedades diferentes das esperadas para objetos de uso, e perceptivamente parecidas com as qualidades de objetos artísticos. Diante da diversidade de tipos de artefatos apresentados no campo de design, foi necessário delimitar o universo de estudo a um subgrupo deste fenômeno: os *assentos* (cadeiras, poltronas, bancos, banquetas e *chaises*).

A decisão de limitar como objeto de estudo a classe específica dos assentos foi feita por três razões. A primeira é por se tratar de uma peça que possui uma finalidade elementar e clara de uso: oferecer um suporte para um corpo na postura sentada. A segunda razão é por ser uma peça tão comum e trivial em nosso cotidiano que o modo convencional de seu uso é conhecido por todos. E por fim, como se trata de uma peça presente em toda a história dos artefatos, faz-se possível reconhecer as transformações das características do seu design por meio de seu estudo. Assim, a partir da clareza de sua finalidade, da familiaridade de seu modo de uso e da sua ampla presença na história do design, acreditamos que os assentos são peças estratégicas para analisar as relações entre arte e design na atualidade. Isto não significa que essas relações sejam restritas a este tipo de artefato, mas sim que didaticamente podem ser mais facilmente reconhecíveis nestes objetos.

---

<sup>6</sup> Apresentados no capítulo 1.

<sup>7</sup> Apresentados no capítulo 2.

<sup>8</sup> Apresentados no capítulo 3.

<sup>9</sup> Apresentados no capítulo 4.

<sup>10</sup> Apresentados no capítulo 5.

<sup>11</sup> Apresentados no capítulo 6.

Em seguida, frente a uma diversidade de espaços de arte que exibem assentos de design, foi definido que o estudo exploratório se limitaria aos museus, galerias e feiras, selecionados segundo critérios de *representatividade* (instituições internacionalmente reconhecidas no campo de arte) e de *organização curatorial* (instituições com curadorias preocupadas em organizar exposições de design em diálogo com as propostas de arte). A partir desses critérios foram selecionados cinco museus internacionais de arte<sup>12</sup>; dezesseis galerias internacionais de arte contemporânea e de arte-design<sup>13</sup> e três feiras internacionais de arte-design<sup>14</sup>. Essas instituições apresentam uma diversidade de designers e artistas de diferentes partes do mundo, como Londres, Nova York, Miami, Basel, Beirute, Cidade do Cabo, Paris, Genebra, Milão, Amsterdã, Dubai, Zurique, Hong Kong, Xangai, Seul, Cingapura, Tóquio e São Paulo.

Perante a quantidade e pluralidade de obras localizadas nestes espaços, para o estudo exploratório foi adotada a consulta aos bancos de dados *online* das instituições<sup>15</sup> selecionadas. Também foi realizada a visita a algumas galerias, feiras e museus<sup>16</sup>, mas foram os bancos de dados das coleções destas instituições que se mostraram fundamentais. Organizados sob diferentes classificações (como ano de produção, ano de exibição, autoria, título e categoria da peça, país, material, etc.), os bancos de dados ofereceram um sistema de busca abrangente e refinado, permitindo o acesso não apenas às coleções em exposição, mas a todo o acervo digital das instituições, ampliando a abrangência da pesquisa exploratória.

Inicialmente foram selecionados dos acervos de arte 175 assentos<sup>17</sup> que, além de colocar em dúvida as expectativas habitualmente esperadas para um artefato que almeja proporcionar o descanso do corpo, assemelham-se a objetos artísticos, em menor e maior

---

<sup>12</sup> O Museu de Arte Moderna e o Museu Metropolitan de Arte em Nova York; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e o Museu Victoria e Albert em Londres.

<sup>13</sup> Galerias *R & Company*, *The Future Perfect*, *Carpenters Workshop*, *Themes & Variations*, David Gill, *Gallery All*, *Southern Guild*, *Seomi International*, Carwan, Todd Merrill, Gagolian, *Salon 94*, Friedman Benda, Fumi, Ammann, BSL, Galeria Lumi e Galeria Ammann.

<sup>14</sup> Design Miami / Basel em Miami, *Salon Art + Design* em Nova York e SP-Arte em São Paulo, apresentados no capítulo 2.

<sup>15</sup> O banco de dados das coleções pesquisadas estão disponíveis na rede Internet, nos *websites* oficiais dos museus, galerias e feiras consultados. Os endereços dos *websites* podem ser consultados no capítulo 2, no momento em que essas instituições são citadas. As pesquisas foram realizadas entre os meses de outubro de 2019 e fevereiro de 2020.

<sup>16</sup> Foram visitados em 2018: a feira SP-ARTE em São Paulo; em 2019, o *Salon Art+Design* e o Museu de Arte Moderna em Nova York; *Vitra Design Museum* em Weil am Rhein; o Museu *Triennale di Milano* em Milão; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e, em 2020, o Museu Metropolitan de Arte, o Museu Cooper Hewitt, as galerias *R & Company*, *The Future Perfect* e *Carpenters Workshop* em Nova York.

<sup>17</sup> Apresentados no capítulo 2.

medida. Na intenção de refinar o universo de estudo segundo os interesses da pesquisa, desses 175 assentos foram selecionadas apenas as propostas que atenderam aos seguintes critérios: 1. peças produzidas na atualidade, especificamente no século XXI (recorte temporal onde o problema de pesquisa foi identificado de modo aparente e crescente); 2. peças exibidas nos principais museus, galerias e feiras internacionais de arte (recorte espacial onde o problema de pesquisa foi identificado no mundo das artes); 3. peças que não se assemelham a um assento (característica que evidencia o problema de pesquisa: quanto menos semelhante a um assento, tanto maior sua indistinção das obras de arte); 4. peças de edição única ou limitada (edição máxima de 12 peças); e 5. peças produzidas pessoalmente pelo designer (assim como o critério anterior, este apresenta modos de produção que parecem mais “artísticos” do que “industriais”, por gerarem objetos únicos). Ao término da seleção, das 175 peças, 65 foram definidas para compor o universo de pesquisa<sup>18</sup>.

Dadas as definições da amostra, segundo os métodos da teoria de investigação peirciana (EP1: 189 *apud* COOKE, 2005, p. 37), as descrições e análises obtiveram uma conclusão “provável e aproximada” a partir das qualidades representativas dos 65 assentos, conforme as delimitações dos focos de atenção explicitados em cada capítulo<sup>19</sup>, onde foram observadas suas propriedades particulares.

As visitas aos museus, feiras e galerias foram fundamentais no estudo exploratório, principalmente no levantamento dos nomes das instituições e dos designers. No entanto, poucas peças do *corpus* de análise puderam ser observadas pessoalmente. A maioria delas foi analisada por meio de fotografias e vídeos. Embora haja diferença entre uma observação feita pessoalmente e uma observação realizada por meio de imagens, a impossibilidade de acesso à peça (por pertencer a uma exposição passada) ou o acesso limitado (devido ao contexto tumultuado da visita, ao impedimento de aproximação ou à proibição do registro fotográfico) fez dos bancos de dados das coleções disponíveis *online* espaços mais apropriados para a investigação, não apenas devido ao sistema de buscas já mencionado, mas também por oferecerem imagens em alta resolução, o que permitiu uma análise suficiente para nossos propósitos. Além disso, as páginas oficiais de artistas e designers nas redes sociais *online* se configuraram como importante espaço de investigação sobre o processo criativo de suas produções. Na maioria dos casos, tais mídias ofereceram detalhes da rotina de trabalho de seus criadores por meio da divulgação

---

<sup>18</sup> Apresentadas no capítulo 4.

<sup>19</sup> Explicitados nos capítulos 4, 5 e 6.

dos documentos de seus processos criativos, tais como esboços, fotografias e vídeos de diferentes etapas de criação.

A escrita do caminho de investigação proposto, bem como de seus resultados, foi estruturada em seis capítulos, divididos em duas partes. Estes capítulos não devem ser compreendidos como buscas separadas, mas como integrantes de um sistema. Para a compreensão deste sistema, a leitura dos capítulos deve ser constituída pelas dinâmicas e interdependentes relações entre seus conteúdos. Em outras palavras, embora os conjuntos de observações, descrições e análises de cada capítulo sejam distintos entre si, estes não devem ser entendidos como completos e separados.

A primeira parte apresenta o problema de pesquisa situado no contexto onde ele foi identificado, evidencia a abrangência e a diversidade de práticas e discursos existentes neste universo de estudo e, principalmente, explica o recorte dado para esta pesquisa, bem como a relevância do método adotado. Especificamente, o primeiro capítulo reúne um panorama da formação do pensamento dicotômico entre arte e design ao longo da história, a partir do desenvolvimento e transposição: das relações entre arte e técnica nas artes no Mundo Antigo; das distinções entre Artes Liberais e Artes Servis na Idade Média; da busca pela autonomia das Artes Servis no Renascimento; da formação das Belas-Artes a partir dos princípios de gênio, prazer, imaginação e liberdade em oposição à utilidade, reprodução e destreza técnica; da expansão do mercado e do valor da obra de arte; dos movimentos de resistência à concepção dicotômica entre arte e artesanato; do surgimento do design em oposição ao artesanato; da busca pela autonomia do design enquanto conhecimento distinto das artes no século XX; das características que comumente são utilizadas para justificar as diferenças entre arte e design; e, por fim, das novas críticas e das mudanças no design (de um sistema normativo para um sistema flexível).

Por sua vez, o segundo capítulo problematiza as convencionais diferenciações apresentadas pelo pensamento dicotômico entre arte e design como consequência da identificação de práticas da atualidade que permanecem resistentes a tais distinções, revelando, em seguida, a controvérsia e a heterogeneidade dos discursos teóricos sobre este fenômeno.

Como conclusão da primeira parte, o terceiro capítulo aborda o problema levantado à luz do *pensamento pragmático* peirciano (que considera o próprio fenômeno, na experiência, um instrumento do pensamento). Assim, este capítulo expõe, de modo teórico, a dúvida e a hipótese de pesquisa, os métodos de investigação peircianos e suas principais contribuições na iluminação do problema.



A segunda parte apresenta um conjunto de análises das qualidades representativas dos 65 assentos, explicitadas nos capítulos 4, 5 e 6. Sendo assim, o quarto capítulo observa, discrimina e generaliza a aparência das qualidades dos assentos enquanto *fenômeno*<sup>20</sup>, apoiando-se nos escritos de Peirce e de seus comentadores<sup>21</sup>, mais especificamente nos principais apontamentos sobre fenomenologia, que explicam os três focos da atenção utilizados nessa pesquisa: as qualidades dos elementos expressivos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções. Por fim, este capítulo apresenta uma descrição fenomenológica do conjunto de assentos selecionados conforme os três focos de atenção, na intenção de iluminar o modo como essas qualidades aparecem na experiência.

O quinto capítulo expõe o processo da significação dos assentos enquanto *signo em ação*, comparando-os aos artefatos de design extremamente convencionais e às propostas de arte. Inicialmente, a partir dos escritos de Peirce e de seus comentadores, apresenta os princípios semióticos que orientaram a sistematização e o direcionamento desta investigação semiótica. Em seguida, explica o foco da análise através do jogo de interpretantes no processo de semiose do design de edição única e limitada; o contexto onde os signos estão inseridos; a lógica da generalização realizada na identificação da tríade (Percepção, Provocação e Interrogação); a análise semiótica dos assentos, e, por fim, identifica semelhanças entre as propriedades dos processos de semiose dos assentos de edição única e limitada e os processos semióticos das poéticas artísticas.

O sexto capítulo, conectado às análises das qualidades inventariadas na investigação fenomenológica e aos efeitos interpretativos observados na investigação semiótica, ressalta as *condutas* desencadeadas nas relações entre as propriedades analisadas no fenômeno em si e no signo dos assentos. Em um primeiro momento, apresenta alguns apontamentos sobre a teoria pragmática da investigação peirciana a partir dos escritos de Peirce e de seus comentadores. Posteriormente, seguindo as orientações do pragmatismo peirciano, evidencia as propriedades analisadas nos exercícios fenomenológico e semiótico dos assentos de edição única e limitada, que exibem certa redundância e regularidade. Em seguida, a partir de exemplos de assentos,

---

<sup>20</sup> Para Peirce o fenômeno é definido como tudo o que é apresentado a uma mente: direto ou indireto, independentemente de corresponder algo real ou não. O termo em sua raiz grega, *phaneron*, significa aquilo que se manifesta, no sentido de ser trazido à luz e aberto ao exame público. O *phaneron* é uma aparência direta e a fenomenologia é uma observação sincera e direta das aparências (BALLABIO, 2016, p. 25).

<sup>21</sup> Peirce ao morrer deixou mais de 12.000 páginas publicadas e 90.000 manuscritos. Seus referenciais estão fragmentados e espalhados nos mais diversos escritos, sendo que a organização do seu pensamento é realizada por diferentes comentadores.

mostra como as propriedades redundantes identificadas nas relações entre as qualidades da aparência dos artefatos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções revelam três níveis de abertura em suas condutas: abertura à contemplação, abertura à disrupção, e abertura à mudança de hábitos.

Por fim, a conclusão apresenta uma concepção sobre esses artefatos de design que se aproxima um pouco mais dos fatos observados, iluminando sua natureza aberta<sup>22</sup>, expandida<sup>23</sup> e conectada com o campo de arte.

O estudo das relações entre arte e design, analisadas nos assentos de edição única e limitada (que são exibidos nos espaços de artes) à luz do pensamento filosófico de Charles Peirce, foi realizado sob a perspectiva e no contexto da *Arte*. Isto significa que, embora o objeto de estudo seja composto pelos assentos de *Design* e os métodos de análise sejam oriundos do campo da *Filosofia*, estes foram investigados sob o olhar de uma pesquisa em *Arte* que identifica, nesses métodos e nessas peças, condições para se investigar a dimensão poética e estética dos objetos exibidos nos espaços de arte contemporâneos. É nesses termos que a *Arte*, *Design* e *Filosofia* (de Peirce) foram tratados: na observação e análise das relações entre as qualidades expressivas, os vestígios de criação e os processos de fruição, nas propostas de *Design* exibidas no campo de *Arte*, a partir da aplicação de métodos de investigação peircianos.

As práticas das relações arte e design estão inseridas em um complexo formado não apenas pelos artefatos *em si*, mas pelas suas dinâmicas conexões com os fatores históricos, culturais e, sobretudo, socioeconômicos e tecnológicos que sustentam os *sistemas* das artes e do design. Claramente que a complexidade das semelhanças e diferenças entre arte e design não podem ser reduzidas apenas às qualidades reveladas pelas análises aqui propostas. No entanto, esclarecer as *propriedades em si* dos artefatos de design representativos do problema analisados na experiência (nas dinâmicas e interdependentes relações entre os processos de criação, as qualidades da aparência do objeto criado e os processos de fruição) constitui um passo essencial para a investigação desse universo de pesquisa por reunir e explicar, a partir da experiência, a natureza dos elementos primários que compõem esta complexa relação.

---

<sup>22</sup> O conceito “aberta” remete ao termo “Obra Aberta” que foi difundido no meio acadêmico a partir do lançamento do livro de mesmo nome de Umberto Eco, no ano de 1962. Refere-se às obras de arte que permanecem abertas à criação contínua de significação, considerando a diversidade de interpretações possíveis na percepção de uma obra (ECO, 1991, p.50).

<sup>23</sup> O conceito “expandida” remete ao artigo de “Escultura no campo expandido” de Rosalind Krauss em 1979. Nele, a autora questiona a ampliação no campo da arte na ocupação e exploração de propostas que procuram esbater fronteiras entre disciplinas e, assim, alargar seus limites (KRAUSS, 2007).

**PARTE I**

**ARTE E DESIGN:  
O PROBLEMA DE PESQUISA E UM CAMINHO PARA SUA  
INVESTIGAÇÃO**

A partir do pressuposto de que há distinções entre uma obra de arte e um artefato de design, esta primeira parte da pesquisa reúne um panorama da formação do pensamento dicotômico entre arte e design ao longo da história da arte. No primeiro capítulo, este panorama é visto à luz dos pressupostos que consideram o caráter aproximativo do design à ciência, e da arte à experiência estética-sensível, evidenciando as convencionais diferenciações subsistentes entre artefatos de design e obras de arte. Em seguida, o segundo capítulo problematiza as diferenciações apresentadas como consequência da identificação de práticas e discursos que divergem dos preceitos inicialmente apontados, mostrando uma seleção de artefatos de design representativos do problema nos principais museus, galerias e feiras internacionais de arte e, por fim, revelando a controvérsia e a heterogeneidade dos discursos teóricos sobre este fenômeno. Finalmente, o terceiro capítulo apresenta um caminho para a investigação dos desafios do problema levantado à luz do pensamento pragmático peirciano (que considera o fenômeno na experiência como instrumento do pensamento), explicando a dúvida e a hipótese de pesquisa, os métodos de investigação peircianos e suas principais contribuições na iluminação do problema.

Ao término desta primeira parte, o leitor reconhecerá no *corpus* da tese o problema de pesquisa situado no contexto onde ele foi identificado, perceberá a abrangência e a diversidade de práticas e discursos existentes e, principalmente, entenderá o recorte que foi dado para esta pesquisa, bem como a relevância do método adotado na investigação sobre as relações entre arte e design.

## CAPÍTULO 1

### PANORAMA DA FORMAÇÃO DO PENSAMENTO DICOTÔMICO ENTRE ARTE E DESIGN

Arte, como geralmente a entendemos nos dias de hoje, é uma invenção europeia com cerca de duzentos anos que foi precedida por um sistema de arte mais amplo e utilitário, que durou mais de dois mil anos (SHINER, 2001, p. 3). Antes do século XVIII, os termos “artista” e “artesão” eram usados indistintamente, e a palavra “artista” podia ser aplicada não apenas a pintores e compositores, mas também a sapateiros e ferreiros, a químicos e estudantes de Artes Liberais. Não havia artistas nem artesãos, no significado moderno desses termos, mas apenas os artesãos / artistas que construíram seus poemas e pinturas, relógios e botas. No entanto, desde o final do século XVIII, “artista” e “artesão” passam a se aplicar a funções distintas: o “artista” se torna especificamente o criador de obras de arte, enquanto o “artesão” passa a ser visto como o “mero” fazedor de algo útil, ou de entretenimento (SHINER, 2001, p. 5).

A divisão ocorrida no século XVIII acompanha também a divisão da experiência com tais produtos. Há o reconhecimento de uma experiência especial, refinada e contemplativa (vivenciada nas obras das chamadas Belas-Artes), e de uma experiência comum, trivial e do cotidiano (vivenciada nos artefatos úteis ou no entretenimento). A experiência refinada ou contemplativa passou a ser associada à característica “estética” (SHINER, 2001, p. 6), enquanto a experiência do cotidiano passou a ser reconhecida como “prática” (DEWEY, 2010, p. 86). Por sua vez, é na virada do século XIX, com a passagem da produção artesanal a fabricação industrial, e com o nascimento de uma nova classe trabalhadora, que a produção dos artefatos práticos passou a ser chamada de “design”<sup>24</sup>.

A visão antiga e ampla da arte como *construção* foi compatível por muitos séculos em um contexto funcional; no entanto, a nova ideia de arte como *contemplação* exigiu uma separação deste contexto. Essa mudança foi dada pelo o que M. H. Abrams chamou de “revolução copernicana” no conceito de arte, onde no decorrer de um único século o *modelo de construção* foi substituído pelo *modelo de contemplação*, tratando os produtos

---

<sup>24</sup> “Design”, do latim “*designare*” - “*de*” e “*signum*” (marca, sinal) significa desenvolver, conceber. A expressão surgiu no século XVII, na Inglaterra, como tradução do termo italiano “*disegno*”, mas somente com o progresso da produção industrial, e com a criação das Escolas de Design, é que esta expressão passou a caracterizar uma atividade específica no progresso de desenvolvimento de produtos (BOMFIM, 1998, p. 9).

das Belas-Artes como objetos de atenção extasiada (ABRAMS, 1989, *apud* SHINER, 2001, p. 6).

Este capítulo tem como objetivo apresentar um panorama da formação deste pensamento dicotômico entre arte e design a partir do desenvolvimento e transposição: das relações entre arte e técnica nas artes no Mundo Antigo; das distinções entre Artes Liberais e Artes Servis na Idade Média; da busca pela autonomia das Artes Servis no Renascimento; da formação das Belas-Artes a partir dos princípios de gênio, prazer, imaginação e liberdade, em oposição à utilidade, reprodução e destreza técnica; da expansão do mercado e do valor da obra de arte; dos movimentos de resistência a concepção dicotômica; do surgimento do design em oposição ao artesanato; da busca pela autonomia do design enquanto conhecimento distinto das artes no século XX; das características que comumente são utilizados para justificar as diferenças entre arte e design; e, por fim, das novas críticas e mudanças no design de um sistema normativo para um sistema flexível.

Este estudo foi realizado sob um viés histórico-filosófico, por meio de uma pesquisa monográfica, panorâmica e esquemática, a partir de uma revisão bibliográfica, principalmente dos escritos de Larry Shiner (2001), John Dewey (2010), Nicola Abbagnano (1998), Marilena Chauí (2000), Monica Moura (2003), Solange Bigal (2001), Gui Bonsiepe (2011), Gustavo Bomfim (1998), Lúcia Santaella (1994), Luigi Pareyson (1997), Monica Tavares (2003), Rafael Cardoso (1998 e 2012), Umberto Eco (1991 e 1997), entre outros.

Não é a pretensão deste texto apresentar esse percurso em sua profundidade, mas apenas identificar algumas das transformações nos propósitos e funções da arte e de design que possam nos ajudar a entender o contexto profuso e controverso da formação do pensamento dicotômico entre arte e design. Pretendemos esclarecer como e quando um sistema mais antigo de arte que integrava arte e técnica foi substituído por um novo sistema de arte dicotômico. E, também, como alguns dos preceitos que caracterizam este sistema têm sido objeto de crítica na atualidade.

## 1.1 *ARS E TECHNÉ*: ARTE COMO DESTREZA TÉCNICA

Por mais de dois mil anos, na cultura ocidental do Mundo Antigo e da Idade Média não havia distinções entre arte e artesanato, arte útil e arte bela ou arte pura e arte aplicada,

o que existia era apenas o que frequentemente traduzimos como *arte* (SHINER, 2001, p. 17). A palavra *arte*, tradução do latim *ars* e do grego *techné*, significava o que é ordenado, ou, toda espécie de atividade humana submetida a regras. Em sentido *lato*, habilidade, destreza, agilidade. Em sentido estrito, instrumento, ofício, ciência. Seu campo semântico foi definido por oposição ao “acaso”, ao “espontâneo” e ao “natural”. Por isso, em seu sentido mais geral, arte era entendida como um conjunto de regras usadas para dirigir uma atividade humana qualquer. Nessa perspectiva, falamos em arte médica, arte política, arte bélica, retórica, lógica, poética, dialética (CHAUÍ, 2000, p. 405). *Ars* e *techné* incluíam coisas tão diversas como carpintaria e poesia, calçados e medicina, escultura e selas de cavalos. De fato, *ars* e *techné* se referiam mais à capacidade humana de criar e executar do que a uma classe privilegiada de objetos (SHINER, 2001, p. 19). Assim, neste período, arte foi definida como meio de se chegar a um fim (BIGAL, 2001, p. 32).

Neste contexto, não havia “artistas” nem “artesãos”, mas apenas artesãos/artistas que davam igual honra à habilidade e imaginação, tradição e invenção. O artesão/artista era visto como um mero *fazedor* e não como *criador*, e entendia as estátuas, poemas e obras musicais como objetos que devem servir a *propósitos* particulares, não possuindo existência autônoma, em *si mesma* (SHINER, 2001, p. 17-18). Neste sentido, a arte manifestava-se como uma forma de se fazer algo, sempre adequada a uma finalidade, posto que tanto a atividade do tecelão, quanto a do pintor, faziam parte do universo da *tekné*, referida como toda e qualquer atividade produtiva (TAVARES, 2003, p. 31). Sobre tal função utilitária, John Dewey complementa que

Utensílios domésticos, móveis de tendas e de casas, tapetes, capachos, jarros, potes, arcos ou lanças eram feitos com um primor tão encantado que hoje os caçamos e lhes damos lugares de honra em nossos museus de arte. No entanto, em sua época e lugar, essas coisas eram melhorias dos processos da vida cotidiana. Em vez de serem elevadas a um nicho distinto, elas faziam parte da exibição de perícia, da manifestação da pertença a grupos e clãs, do culto aos deuses, dos banquetes e do jejum, das lutas, da caça e de todas as crises rítmicas que pontuam o fluxo da vida. [...] A vida coletiva que se manifestava na guerra, no culto ou no fórum não conheciam nenhuma separação entre o que era característico desses lugares e operações e as artes que neles introduziam cor, graça e dignidade. [...] A ideia de “arte pela arte” nem sequer seria compreendida (DEWEY, 2010, p. 64-65).

Pode-se ver que a categoria moderna de Belas-Artes (bem como as categorias de Arte Maior e Arte Menor, Arte Pura e Arte Aplicada), não tinha equivalente no Mundo Antigo. Houve muitas tentativas de organizar conceitualmente as artes humanas em subgrupos, mas nenhuma delas correspondia à nossa divisão moderna de tratar pintura,

escultura, dança, poesia e música como pertencentes a uma categoria elevada e distinta das atividades comuns e cotidianas (TATARKIEWICZ, 1970 *apud* SHINER, 2001, p. 20).

A concepção de Platão (428-348 a.C.), por exemplo, assume como cerne da ideia geral de arte o princípio *do saber fazer que pressupõe o conhecimento dos fins almejados* e dos melhores meios para atingi-los. É uma noção de medida presente na atividade do poeta que sabe qual tamanho uma fala deve ter, do pintor que sabe qual a proporção ideal para uma figura, bem como do cidadão que sabe quais distribuições são apropriadas para as funções na sociedade (SANTAELLA, 1994, p.27-28). Para Platão não há distinção entre arte, ciências e filosofia, uma vez que estas atividades humanas são compreendidas como ordenadas e regradas. A distinção platônica é feita entre dois tipos de artes ou técnicas: as *judicativas*, isto é, dedicadas ao conhecimento em si, e as *dispositivas* ou *imperativas*, voltadas para a direção de uma atividade com base no conhecimento de suas regras. Desse modo, para Platão, arte compreende todas as atividades humanas ordenadas (inclusive a ciência) e distingue-se, no seu complexo, da natureza (ABBAGNANO, 1998, p. 81).

Já Aristóteles (385-323 a.C.) restringe notavelmente o conceito de arte. Em primeiro lugar, retira do âmbito da arte a esfera da ciência. Em segundo, divide o que não pertence à ciência entre o que pertence à *ação* e o que pertence à *produção*, isto é, entre *praxis* e *poiesis*. Para Aristóteles, arte se define como o hábito, acompanhado pela razão, de produzir alguma coisa (ABBAGNANO, 1998, p. 81). Arte, neste sentido, é entendida como resultado de uma *habilidade*, um fazer especial que transfigura os materiais a ponto de alcançar um poder revelatório. Arte é tanto mais bem realizada quanto mais a perfeição de sua forma, na segurança do método, for capaz de atingir a unidade satisfatória de um todo eficaz e autossustentado (SANTAELLA, 1994, p.29-30). Desta forma, Aristóteles acreditava que o papel do artista/artesão é o de tomar uma matéria-prima específica (seja um caráter humano ou um pedaço de couro) e usar um conjunto específico de ideias e procedimentos (um enredo, ou a forma de um sapato) para produzir um produto (uma tragédia, ou sapatos). Este modo de compreender o produzir não possui nossas conotações de criatividade romântica (SHINER, 2001, p. 22). Diante deste pensamento, Aristóteles definiu arte como *técnica produtiva*, uma “habilidade treinada de produzir algo sob a orientação do pensamento racional”<sup>25</sup> (1140.9-10 *apud* SHINER, 2001, p. 23). Nesse

---

<sup>25</sup> Tradução nossa, de: “trained ability of making something under the guidance of rational thought” (1140.9-10 *apud* SHINER, 2001, p. 23).



contexto, o artesão/artista era aquele que detinha a técnica ou a ação transformadora da matéria em estado de potência na arte da atividade humana (BIGAL, 2001, p. 34).

Os estóicos (século II d.C.) ampliaram a noção de arte, afirmando ser um conjunto de compreensões, entendendo por compreensão o assentimento ou uma representação compreensiva (ABBAGNANO, 1998, p. 82). Plotino (204-270 d.C.), por sua vez, distinguiu as artes com base em sua relação com a natureza: das artes cuja finalidade é fabricar um objeto com os materiais oferecidos pela natureza, como o artesanato; das artes que se limitam a ajudar a natureza, como a medicina e a agricultura; e, das artes que tendem a agir sobre as pessoas, tornando-as melhores ou piores, como a retórica e a música (ABBAGNANO, 1998, p. 82; CHAUI, 2000, p. 405).

Definições como essas não pressupõem divisões fortes entre trabalho intelectual e trabalho manual, trabalho superior e trabalho inferior, ou trabalho útil e trabalho belo. O que se evidenciava era a *maestria* do artesão/artista de deter as informações necessárias para o planejamento e produção de um objeto (da escolha da matéria prima às possibilidades de acabamento). Essas informações eram aprendidas através da prática orientada pela tradição. Portanto, as qualidades dos elementos compositivos das peças dependiam da *habilidade* e das experiências (*maestria*) do artesão/artista, isto é, de sua obediência às normas e de sua competência em aplicá-las o mais fielmente possível (BOMFIM, 1998, p. 51).

## 1.2 ARTES LIBERAIS E ARTES SERVIS: ENTRE O INTELECTUAL E O MANUAL

A partir do século I (d. C.), a divisão helenística e romana das artes distinguiu *Artes Liberais* ou *Livres* das *Artes Vulgares* ou *Servis*. As *Artes Vulgares* ou *Servis* eram aquelas que envolviam trabalho físico e/ou pagamento, enquanto as *Artes Liberais* ou *Livres* eram consideradas intelectuais e apropriadas para os nascidos e educados da classe alta, isto é, dignas das pessoas livres (SHINER, 2001, p. 22). A necessidade das distinções e classificações nas artes foi pautada por um padrão determinado pela sociedade antiga e, portanto, pela estrutura social fundada na escravidão (em outras palavras, por uma sociedade que despreza o trabalho manual). Desta forma, o sistema em que a arte passou a ser dividida baseava-se, de um lado, à organização social medieval, em que o trabalho manual é considerado algo desprezível e, de outro, ao entendimento de arte como

conhecimento de regras, cuja produção se dá a partir desse conhecimento (CHAUÍ, 2000, p. 406).

Isto se observa na obra “As núpcias de Mercúrio e Filologia”, onde Marciano Capela (360-428 d.C.) oferece uma classificação que perdurará do século V ao século XV. De um lado, as atividades consideradas Artes Liberais foram a gramática, a retórica, a lógica, a aritmética, a geometria, a astronomia e a música, compondo o currículo escolar das pessoas livres. Do outro lado, todas as outras atividades técnicas foram consideradas como Artes Servis (próprias do trabalhador manual), como a medicina, a arquitetura, a agricultura, a pintura, a escultura, a olaria, a tecelagem etc. (CHAUÍ, 2000, p. 406; ABBAGNANO, 1998, p. 82).

Do mesmo modo, São Tomás de Aquino (1225-1274) no século XIII justifica esta distinção entre Artes Liberais e Artes Servis com o fundamento de que as primeiras se destinam ao trabalho exercido pela razão, as segundas ao trabalho dirigido pelo corpo (ABBAGNANO, 1998, p. 82). Visto que, neste cenário, somente a alma é livre e o corpo é para ela uma prisão, as Artes Liberais eram consideradas *superiores* às Artes Servis. Outro termo usado para as Artes Servis foi *Artes Mecânicas*. A palavra “mecânica” vem do grego e significa estratagema engenhoso para resolver uma dificuldade corporal (CHAUÍ, 2000, p. 406). Havia um forte preconceito aristocrático contra toda produção ou desempenho manual por remuneração, por mais inteligente, habilidoso ou inspirado que fosse (SHINER, 2001, p. 23). Portanto, no Mundo Antigo e na Idade Média, o que hoje chamamos de artes visuais eram consideradas artes “inferiores”, dentro do mesmo paradigma dos fazeres mecânicos.

Assim, a distinção entre “o artista” e “um mero artesão” continuava sendo profundamente inexistente no longo período medieval até o início do Renascimento. Neste contexto, ainda não havia “artistas” nem “artesãos”, mas artesãos/artistas de várias categorias e *status* (SHINER, 2001, p. 33).

Se nos voltarmos para a visão antiga do “artista”, descobrimos que na pintura e na escultura, bem como na carpintaria e na cerâmica, as funções do artesão/artista grego ou romano antigo não comportam a ênfase moderna de autoexpressão, genialidade, imaginação, singularidade, originalidade e autonomia criativa. De uma maneira geral, a imaginação e a inovação foram apreciadas como parte do artesanato da produção comissionada para um *propósito*, mas não no sentido moderno de *contemplação* (SHINER, 2001, p. 23).

Do mesmo modo que na Idade Antiga, a maior parte das peças da Idade Média que contemplamos hoje nos museus de arte não foram feitas para serem fruídas esteticamente como arte, mas sim para servirem a diferentes propósitos domésticos, sociais, religiosos e políticos, tais como as cerâmicas, xícaras, estátuas, marcadores funerários, partes de templos, fragmentos de decoração de casas, etc. (BARBER, 1990; SPIVEY, 1996 *apud* SHINER, 2001, p. 25-26).

Neste cenário, os artistas/artesãos medievais geralmente respondiam às comissões não como indivíduos, mas como membros de oficinas nas quais vários aspectos do trabalho eram compartilhados. Os pintores frequentemente pertenciam à guilda dos farmacêuticos (já que eles moíam seus próprios pigmentos), os escultores, à guilda dos ourives, e os arquitetos, à guilda dos pedreiros. A maioria dos artistas/artesãos medievais, sejam escultores de pedra, sopradores de vidro, bordadores, ceramistas ou pintores, trabalhavam para clientes que frequentemente especificavam conteúdo e materiais por meio de contratos (SHINER, 2001, p. 30).

Portanto, o pensamento da Idade Média até o século XVIII permaneceu distante das concepções modernas de “estética” (como experiência de contemplação autônoma e desinteressada de obras de arte como fins em si) bem como das ideias modernas de “arte” e “artista”. Por exemplo, o termo “beleza” tinha um significado muito mais amplo do que hoje, abraçando o valor moral e utilidade, além de aparência agradável (SHINER, 2001, p. 33). O “gosto”, quando discutido, geralmente não era separado da função (SHINER, 2001, p. 55). A função da arte foi mantida conforme uma finalidade pré-fixada (moral, ética ou religiosa), alterada de sociedade para sociedade de acordo com seus valores, eleitos como ideais para o objeto artístico (BIGAL, 2001, p. 41).

Esse cenário apenas se modificará no Renascimento, quando intencionalmente os artistas buscaram a autonomia do *status* das Artes, ao colocar em destaque seu caráter intelectual e teórico. Com o humanismo renascentista, foi iniciada uma luta pela elevação das Artes Servis para convertê-las à condição de Artes Liberais. E, com o desenvolvimento do capitalismo, o trabalho corporal passou a ser considerado fonte e causa das riquezas, sendo por isso valorizado. Por conseguinte, a valorização do trabalho acarretou a apreciação das técnicas e das Artes Mecânicas (CHAUÍ, 2000, p. 406).

### 1.3 A BUSCA PELA ELEVAÇÃO DOS *STATUS* DAS ARTES

No Renascimento, pintura e escultura, juntamente com seus criadores, alcançaram um prestígio maior do que na Idade Média. Mas, em geral, o Renascimento ainda não tinha nenhum tipo privilegiado de arte que fosse distinto das experiências comuns. Entre os séculos XV e XVIII houve alguns passos transitórios importantes nessa direção, como por exemplo: as reivindicações realizadas pelas instituições no reconhecimento dos *status* de Artes Liberais para a escultura e pintura; o aumento contínuo do *status* de artesãos/artistas frente às monarquias absolutistas; a elevação da pintura e escultura à condição de conhecimento; a valorização na “invenção” das qualidades de “inspiração” e “talento natural”; as transformações nos conceitos de “talento” (*ingegno*) e “gênio” (*genius*); e, por fim, a distinção entre as finalidades das várias artes, isto é, as que têm como fim o que é útil aos homens e aquelas cujo fim é o belo (CHAUÍ, 2000, p. 406).

As reivindicações realizadas pelas instituições no reconhecimento dos *status* de Artes Liberais para a escultura e pintura aconteceram a partir do século XVI. Neste contexto, destacaram-se a fundação de uma “Academia de Desenho” em 1563 (por um grupo de pintores e escultores liderados por Giorgio Vasari); a concessão do *status* de Artes Liberais aos membros da “Academia Romana de São Lucas”, pelo papa em 1600; e a criação da academia francesa em 1648 (SHINER, 2001, p. 37). Em outros lugares (Portugal, Inglaterra, República Holandesa), foi necessário lutar pelo *status* de Artes Liberais da pintura e escultura até o século XVIII (DA COSTA, [1696] 1967; PEARS, 1988 *apud* SHINER, 2001, p. 67).

Já o aumento contínuo do *status* de artesãos/artistas frente às monarquias foi motivado durante o século XVII, principalmente com o surgimento do gênero “biografia do artista” na literatura, o desenvolvimento do autorretrato na pintura e a ascensão da profissão “artistas da corte” (SHINER, 2001, p. 40). “Artistas da corte” eram os pintores, escultores e arquitetos que conseguiram se separar da maioria de seus colegas artesãos/artistas por nomeações realizadas por príncipes reinantes para adornarem os palácios, justificando a elevação do seu *status* (SHINER, 2001, p. 41). Ainda assim, diferentemente do artista moderno, a maioria dos artistas da corte fez seus trabalhos sob encomenda para uma função específica, em vez de criá-los como uma expressão puramente pessoal (BAXANDALL, 1972; BURKE, 1986 *apud* SHINER, 2001, p. 42).

A elevação da pintura e escultura à condição de conhecimento pode ser observada desde o decorrer do século XV, na disseminação acelerada do conhecimento da

perspectiva e da modelagem, juntamente com o renascimento de modelos antigos. Esse tipo de prática levou à convicção de que pintura e escultura agora exigiam não apenas aprendizagem, mas também algum conhecimento de geometria, anatomia e mitologia antiga. Alberti e Leonardo da Vinci, por exemplo, projetaram uma imagem do artista como um “cientista-artesão”. Esse conhecimento era crucial para a “invenção”, um termo derivado da retórica clássica que significava a descoberta, seleção e organização do conteúdo, embora não seja ainda a mesma “criação” do sentido moderno (SHINER, 2001, p. 46).

A valorização das qualidades de “inspiração” e “talento natural” é notada no final do século XVI, quando o sentido “científico” de “invenção” começou a ser complementado por estas qualidades. Dizia-se que o “talento” ou o “brilho natural” (*ingegno*) mostrava-se nas relações entre as qualidades de graça, dificuldade, habilidade e inspiração. Acreditava-se que a graça resultasse apenas quando a atividade do pintor ou do escultor decorria da habilidade natural. O maior elogio era reservado para aqueles que se propunham a realizar tarefas de maior dificuldade técnica de invenção e de execução. Assim, invenção, inspiração e graça eram inseparáveis da habilidade e da imitação da natureza para um determinado objetivo. E essas imitações, apesar de todas as concessões à fantasia e à iniciativa individual do pintor e escultor, ainda estavam sujeitas a restrições de “decoro”, a regra da verossimilhança e da adequação (SHINER, 2001, p. 46). Dado o lugar central da imitação na teoria da arte do século XVII, poetas, escultores, pintores e compositores não eram vistos como “criando”, mas sim descobrindo o que já estava ali (SHINER, 2001, p. 66). Assim, a noção de “invenção” carecia dos elementos modernos cruciais de originalidade e subjetividade que mais tarde transformaram a invenção em “criação”.

O século XVII foi um período de transição, especialmente nos conceitos de “talento” (*ingegno*) e “gênio” (*genius*). Os dois termos latinos por trás da nossa palavra “gênio” tinham significados bastante diferentes: *genius* (um espírito guardião) e *ingenium* (talento natural). O termo dominante, *ingenium*, ou talento natural, era geralmente traduzido em *esprit* em francês e *wit* em inglês, palavras que tiveram uma importante carreira na filosofia e literatura dos séculos XVII e XVIII. No decorrer do século XVII, no entanto, o termo *genius* em inglês e francês passou a abranger uma mistura entre seu significado mitológico e o significado de talento ou inteligência natural. Com o gênio, a ideia de “entusiasmo” ou “inspiração” também passou a ser mais secularizado (SHINER, 2001, p. 65-66).

No entanto, neste cenário a noção de “imaginação” nas artes ainda não possuía nenhuma das conotações elevadas de hoje. Pelo contrário, como faculdade geral da mente, a imaginação era tratada como um depósito receptivo de traços sensoriais ou recebida como um papel de mediação cotidiana entre corpo e mente. Mas quando a imaginação se voltava para a invenção ou a fantasia, pensadores como Hobbes, Descartes e Pascal declararam que era passível de fanatismo, loucura ou ilusão (SHINER, 2001, p. 66).

Por fim, no final do século XVII, embora pintura, escultura e arquitetura passassem a ser amplamente aceitas como Artes Liberais (e antes que pudesse surgir uma nova categoria de arte), o antigo esquema de Artes Liberais *versus* Artes Servis teve que ser desmembrado e reorganizado. Com a institucionalização da ciência como um domínio distinto de atividade, juntando-se aos métodos matemáticos e experimentais, os cientistas do século XVII lançaram as bases para as ciências alcançarem uma identidade autônoma. Esta identidade autônoma impulsionou a reorganização das Artes Liberais (BRIGGS, 1991; SHAPIN, 1996 *apud* SHINER, 2001, p. 70). A partir do século XVIII, distinguem-se as artes (na acepção das Artes Liberais) da noção de um fazer voltado para o aspecto executivo, fabril e utilitário e, a partir de então se enfatiza a diferenciação entre a arte como simples fazer manual, da ideia de arte associada à beleza (TAVARES, 2003, p. 31-32).

Esta distinção entre artes da utilidade e artes da beleza acarretou uma separação entre técnica (o útil) e arte (o belo), levando à imagem da arte como ação individual espontânea, vinda da sensibilidade e da fantasia do artista como gênio criador. Enquanto o técnico é visto como aplicador de regras e receitas (procedentes da tradição ou da ciência), o artista é visto como dotado de inspiração, entendida como uma espécie de iluminação interior e espiritual misteriosa, que leva o gênio a criar a obra (CHAUÍ, 2000, p. 406-407).

Quando isso aconteceu, todos os atributos “poéticos” - como inspiração, imaginação, liberdade e gênio - foram atribuídos ao artista, e todos os atributos “mecânicos” – como habilidade, regras, imitação e serviço – passaram a se referir apenas ao artesão (SHINER, 2001, p. 111).

O resultado é que o termo “arte” começou a significar um domínio espiritual autônomo. A vocação artística foi santificada e o conceito de estética passou a substituir o gosto e a função (SHINER, 2001, p. 79). A pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia e a música foram separadas das outras artes como a gramática, retórica, lógica, matemática e astronomia, e reagrupadas com um novo nome (SHINER, 2001, p. 80). O

termo identificador e unificador que acabou sendo adotado, entre “Artes Elegantes”, “Artes Nobres” ou “Artes Superiores” ou “Majores”, foi o francês “*Beaux-Arts*” (Belas-Artes), traduzido para o inglês como “*Polite Arts*” ou “*Fine Arts*” (SHINER, 2001, p. 81).

#### 1.4 OS PRINCÍPIOS FORMADORES DAS BELAS-ARTES: GÊNIO PRAZER, IMAGINAÇÃO E LIBERDADE

Por volta de 1740-70, a discussão crítica e teórica dos critérios de inclusão da nova categoria de Belas-Artes enfocou as qualidades de gênio (na produção da obra de arte) e de prazer (na sua recepção). Tanto a separação entre artista e artesão, quanto entre a estética e o instrumental estavam implicados desde o início na construção da categoria de Belas-Artes.

O tratado “As Belas-Artes Reduzidas a um Mesmo Princípio”<sup>26</sup> de Charles Batteux (1746) é comumente citado como o primeiro, amplamente lido, a integrar o termo “*Beaux-Arts*” a um conjunto restrito de artes, neste caso música, poesia, pintura, escultura, arquitetura e dança, agrupando-as (BATTEUX, [1746] 1989 *apud* SHINER, 2001, p. 83). Nesta obra, Batteux afirma que existem três classes de artes: aquelas que simplesmente atendem às nossas necessidades (as artes mecânicas); aquelas que combinam utilidade e prazer (arquitetura); e aquelas cujo objetivo é o prazer (as *Beaux-Arts* por excelência). Batteux também usou dois outros critérios para separar as Belas-Artes das demais: a genialidade (que ele chama de “o pai das artes” porque imita a natureza bela) e o gosto (que julga quão bem a natureza bela foi imitada) (BATTEUX, [1746] 1989 *apud* SHINER, 2001, p. 83). O tratado de Batteux internacionalizou-se rapidamente, sendo traduzido (em adaptação pirata) para o inglês em 1749, como “The Polite Art”; e para o francês e o alemão em 1751. Para Santaella,

Foi em Batteux que o ideal renascentista de especialização das artes, necessária para o culto individual do artista e para a mercantilização dos objetos de arte, atingiu o seu ápice, pois, ao criar o conceito de “belas artes”, Batteux as codificava nas cinco artes nobres, ou seja, a pintura, a escultura, a música, a poesia e a dança, além de mencionar outras duas relacionadas com elas, a arquitetura e a eloquência. Estava semeado o terreno para o nascimento da noção do artista como indivíduo de gênio [...] A codificação das cinco belas-artes se generalizou com tal rapidez que, no século XIX, o adjetivo “belas” foi

---

<sup>26</sup> Tradução nossa. Título original: “Les beaux arts réduit à un même principe” (BATTEUX, [1746] 1989 *apud* SHINER, 2001, p. 83).

dispensado e o sentido da palavra arte foi ainda mais estreitado, deixando de fora o artesanato e a ciência (SANTAELLA, 1994, p.44-45).

Além da generalização do termo possibilitada por Batteux, outra importante publicação que apresenta “Beaux-Arts” como um termo de artes nobres integradas foi a Enciclopédia escrita por Diderot e D’Alembert em 1751-72. Com base na divisão de faculdades humanas em memória (história), razão (ciência) e imaginação (poesia), a Enciclopédia passou a agrupar todas as Belas-Artes sob a faculdade de imaginação. No texto “Discurso Preliminar” da Enciclopédia, D’Alembert apresenta a nova árvore do conhecimento, justificando que algumas das Artes Liberais haviam sido reduzidas a princípios e chamadas de Belas-Artes, principalmente porque possuíam o prazer como objetivo. Além do prazer, D’Alembert distinguiu as Belas-Artes das Artes Liberais (mais necessárias ou úteis como gramática, lógica ou ética), sendo as Artes Liberais caracterizadas por regras fixas e estabelecidas, e as Belas-Artes por serem o produto de um *gênio espontâneo e inventivo*. Acima de tudo, as obras de arte passaram a ser distintas de outras artes e ciências por pertencerem à faculdade da imaginação, e não à memória e à razão (D’ALEMBERT, 1986 *apud* SHINER, 2001, p. 83-84).

Em 1752, Jacques Lacombe publicou em Paris um pequeno livro acessível que resumia habilmente as novas características das Belas-Artes, afirmando que estas são distintas das artes em geral, na medida em que as últimas são destinadas à utilidade, e as primeiras ao prazer (SAISSELIN, 1970 *apud* SHINER, 2001, p. 86-87).

Karl Philipp Moritz em seu ensaio de 1785 “Ensaio para unificar as Belas-Artes e Belas-Letras sob o conceito do perfeito e acabado em si”<sup>27</sup> contrastou obras artesanais que têm seus *objetivos fora de si* com obras de arte que são *completas em si mesmas* e existem apenas em prol de sua “própria perfeição interna” (WOODMANSEE, 1994 *apud* SHINER, 2001, p. 125). Na ideia tradicional de unidade, a coerência *interna* de uma obra ainda era afetada pelo que era *externo* a ela (a imitação da natureza e a função da obra). Na nova ideia da obra de arte como uma *criação autossuficiente*, a unidade é *completamente interna* e a obra forma “um pequeno mundo em si”.

A nova categoria e termo se espalhou pela Europa, no final do século XVIII, quase todas as discussões sobre artes na Alemanha, Inglaterra e Itália usavam o novo agrupamento e uma versão do nome. Em italiano, “*Beaux-Arts*” tornou-se “*Belle-Arti*”,

---

<sup>27</sup> Tradução nossa. Título original: “*Towards a Unification of All the Fine Arts and Letters under the Concept of Self-Sufficiency*” (WOODMANSEE, 1994 *apud* SHINER, 2001, p. 125)



em alemão “*Schönen Künste*”, e em inglês o termo “*Fine Arts*” acabou vencendo as “*Elegant Arts*” e as “*Polite Arts*” (SHINER, 2001, p. 85).

Nestes escritos, a combinação prazer, genialidade e imaginação era empregada com frequência para distinguir as Belas-Artes dos ofícios mecânicos e das ciências. Entre esses princípios, a oposição entre prazer e utilidade desempenhou um papel fundamental. As artes pretendiam “instruir e agradar” desde o Renascimento, mas frequentemente, o prazer era visto como subordinado ao objetivo da instrução ou utilidade. Porém, no século XVIII, o prazer começou a ser entendido como sistematicamente contrário à utilidade, e usado como critério para distinguir um grupo de Artes Liberais das demais, sob o nome de Belas-Artes. Evidentemente, não era qualquer tipo de prazer envolvido. Ao longo do século, a noção de um tipo especial de prazer ou gosto refinado, inseparável da figura do público (espectador, ouvinte, leitor) que julga e avalia o objeto artístico, seria transformada a partir da construção da “estética” (SHINER, 2001, p. 81-83; CHAÚÍ, 2000, p. 407).

Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762) originalmente cunhou o termo “estética” para o tipo de resposta que ele considerava apropriado para o “discurso sensível” da poesia. Ele queria um nome para a própria lógica da sensação, e a chamou de “estética”, da *aisthesis* grega, relacionada às sensações e sentidos. Ao fornecer um termo separado para o trabalho conjunto de sensações, sentidos e imaginação nas artes, Baumgarten deu ao sentimento um papel mais importante na organização dos poderes mentais. Ele forneceu um termo técnico cujo alcance de significado poderia ser mais facilmente estipulado do que a palavra “gosto” (com suas inevitáveis associações fisiológicas, psicológicas e sociais); e abriu o caminho para que o termo “estética” se tornasse o nome de um conhecimento (SHINER, 2001, p. 141).

A partir de Baumgarten, a primeira grande obra filosófica a dar forma e conteúdo à estética foi a terceira crítica de Immanuel Kant (1724-1804), a Crítica do Juízo, de 1790, mais especificamente na sua primeira parte, Crítica do Juízo Estético (SANTAELLA, 1994, p.11-12). Kant resumiu as características tradicionais do conceito “estética” ao fazer a distinção entre arte e natureza, de um lado, e entre arte e ciência, do outro; e distinguiu, na própria arte, a *arte mecânica* e a *arte estética*. Sobre esse último ponto, diz:

Quando, conformando-se ao conhecimento de um objeto possível, a Arte cumpre somente as operações necessárias para realizá-lo, diz-se que ela é arte mecânica; se, porém, tem por fim imediato o sentimento do prazer, é arte estética. Esta é arte aprazível ou bela arte. É aprazível quando sua finalidade é fazer que o prazer acompanhe as representações enquanto simples sensações;

é bela quando o seu fim é conjugar o prazer às representações como formas de conhecimento (KANT, 1987 *apud* ABBAGNANO, 1998, p. 81).

Assim, a bela arte é uma espécie de representação cujo *fim está em si mesma* e, portanto, proporciona *prazer desinteressado*. Segundo Kant, as teorias que fazem do gosto a aplicação de conceitos ou regras admitem um “interesse” ou desejo, enquanto o verdadeiro “gosto estético” é um prazer puro e desinteressado, no qual apenas contemplamos um objeto (ABBAGNANO, 1998, p. 81). Em termos positivos, a experiência estética, para Kant, é um “jogo livre harmonioso” de nossa imaginação (percepções) e nossa compreensão (conceitos). Enquanto a compreensão e a imaginação permanecerem em um jogo livre, elas simplesmente exploram e desfrutam o mundo contemplativamente (KANT, 1987 *apud* SHINER, 2001, p. 146-147). O jogo livre sugerido por Kant se refere à autonomia da experiência estética, não apenas de prazeres comuns do senso ou utilidade, mas também da ciência e da moralidade.

Neste *jogo livre*, as obras de arte passam a ser entendidas como o produto de um *gênio espontâneo*. Já as obras de artesanato, presas a um interesse, são compreendidas como o produto da *diligência* e das *regras*. O trabalho artesanal, afirma Kant, é meramente trabalho, algo que as pessoas fazem apenas se pagas, enquanto fazer arte é uma atividade prazerosa em si mesma, uma espécie de deleite. Diferentemente do artesão, que segue um conceito específico, o artista usa seu gênio “esteticamente”, exercitando a *imaginação* e a compreensão no *jogo livre* (KANT, 1987 *apud* SHINER, 2001, p. 148). Assim, em oposição ao objeto prático, que atendia a determinada utilidade implícita no seu fazer, o objeto estético abre-se à receptividade, como possibilidade de afetar os espectadores a partir da experiência sensível (TAVARES, 2003, p. 32). Com o conceito kantiano de desinteresse, a atitude estética aparece como um modo especial de atenção prestada aos objetos, evidenciando uma forma diferente de representá-los e contemplá-los, tornando possível uma atenção centrada exclusivamente na presença sensível, na forma bela que se exhibe pela sua finalidade sem fim (LEAL, 1995 *apud* TAVARES, 2003, p. 32). Desse modo, a atitude desinteressada impõe um tipo característico de percepção que destaca a possibilidade de contemplação, compreensão e fruição, baseadas no livre jogo que implica uma associação entre entendimento e imaginação. Este ato perceptivo enfatiza, independente de função ou propósito, a obra como autotélica, isto é, aquela que “tem a sua meta e o seu objetivo inerentes em si mesma” (OSBORNE, 1974 *apud* TAVARES, 2003, p. 32).

No entanto, mesmo diante destas distinções, Kant reconhece que a coisa geralmente classificada como artesanato, porque ele visa o uso, pode ser tratada como Bela-Arte se houver nela a intenção “de ser meramente vista, usando ideias para entreter a imaginação no jogo livre e ocupando o poder estético do julgamento sem um propósito determinado”<sup>28</sup> (KANT, 1987 *apud* SHINER, 2001, p. 148).

Portanto, se no antigo sistema de arte, tanto o prazer quanto o uso eram concebidos instrumentalmente (de modo que os prazeres das antigas artes proporcionavam diversões e entretenimento que contribuíssem para a saúde e a paz cívica), no novo sistema de arte *versus* artesanato, passou-se a dizer que o artesanato visava um prazer meramente sensual ou a pura utilidade, enquanto as Belas-Artes eram objeto de um prazer contemplativo mais alto (SHINER, 2001, p. 141). Nesta nova codificação, alguns elementos foram transformados na ideia moderna da estética: “(1) o prazer comum da beleza se transformou em um tipo de prazer refinado e intelectualizado e (2) a ideia de julgamento sem preconceitos se tornou um ideal de contemplação desinteressada”<sup>29</sup> (SHINER, 2001, p. 140-141).

Com a formação dos novos conceitos de arte e de estética, entre os muitos atributos do artista, *gênio* e *liberdade* pareciam resumir todas as qualidades superlativas que agora separavam o artista livre e criativo, do artesão supostamente dependente e rotineiro. No início do século XVIII, acreditava-se amplamente que todos tinham um talento para alguma coisa e que seu gênio em particular só poderia ser aperfeiçoado pela orientação da razão e das regras. No final do século, não apenas o equilíbrio entre gênio e regra havia sido revertido, mas, além disso, o próprio gênio havia se tornado superior ao talento, onde poucas pessoas eram consideradas gênios (DUFF, 1767; GERARD, [1774] 1966 *apud* SHINER, 2001, p. 111-112).

Neste sentido, entre as principais qualidades de gênio nas Belas-Artes, a liberdade ocupava um lugar único. O entusiasmo da genialidade era descrito como irregular, selvagem, indomável, um fogo devorador. A ideia de liberdade do artista *versus* a dependência do artesão está implícita em cada uma das outras qualidades atribuídas ao artista, como: a liberdade da imitação de modelos tradicionais (originalidade), liberdade

---

<sup>28</sup> Tradução nossa. Do inglês: “to be merely looked at, using ideas to entertain the imagination in free play, and occupying the aesthetic power of judgment without a determinate purpose” (KANT, 1987 *apud* SHINER, 2001, p. 148).

<sup>29</sup> Tradução nossa. Texto original: “(1) ordinary pleasure in beauty developed into a special kind of refined and intellectualized pleasure, (2) the idea of unprejudiced judgment became an ideal of disinterested contemplation” (SHINER, 2001, p. 140-141).

dos ditames da razão e regra (inspiração), liberdade das restrições à fantasia (imaginação), liberdade da imitação exata da natureza (criação) (SOMMER, 1950; JAFFEE, 1992; ZILSEL, 1993 *apud* SHINER, 2001, p. 112).

Por conseguinte, se no início do século XVIII, o termo dominante era “invenção” e a atividade do artesão/artista ainda era vista como “construção”, nas Belas-Artes, para se tornar “criação”, o antigo valor de habilidade se tornou subordinado à criatividade espontânea do artista (SHINER, 2001, p. 114). Assim, se no antigo sistema de arte a habilidade significava superar dificuldades na imitação da natureza criada, no novo sistema o artista-gênio recebeu o poder criativo espontâneo da própria natureza.

Finalmente, a reorganização da nova categoria de arte elevada a partir da valorização dos princípios adotados como criação, gênio, prazer, imaginação e liberdade contribuíram com a consolidação dos novos conceitos de arte, artista e estética e com a separação entre as artes e o artesanato, entre o artista e o artesão, e entre a estética e outros modos de experiência da vida comum.

## 1.5 A EXPANSÃO DO MERCADO E DO VALOR DA OBRA DE ARTE

Nos séculos XVIII e XIX, as instituições incorporaram uma nova posição entre arte e artesanato, oferecendo lugares onde as Belas-Artes podiam ser experimentadas e discutidas à parte de suas funções sociais tradicionais. Houve uma ampla mudança institucional para mostrar ou vender pinturas separadamente de móveis, joias e outros bens domésticos, a partir de sua exibição em instituições exclusivas de Belas-Artes, como leilões, exposições e museus (SHINER, 2001, p. 88).

O mercado teve um papel fundamental para a solidificação da categoria Belas-Artes. À medida que o número de colecionadores aumentava, a especialização em Belas-Artes tornou-se possível, promovendo uma *aura de exclusividade* que distinguia a exposição e comercialização de pinturas e esculturas de outros produtos. Embora muitas dessas coleções limitaram severamente o acesso do público, seu estabelecimento é um testemunho importante da ideia da arte como um domínio autônomo, uma vez que suas obras foram arrancadas de seus contextos funcionais originais (SHINER, 2001, p. 88-91).

Como já foi visto, no antigo sistema de arte, as produções normalmente eram encomendadas para lugares ou contextos específicos, geralmente prescrevendo tamanho, forma, material etc. Mesmo nos casos em que os produtores tiveram considerável

liberdade, eles ainda fizeram suas peças em resposta a solicitações específicas de clientes ou necessidades reguladas pelos empregadores. Os critérios de sucesso destas propostas dentro deste sistema incluíam quão bem a peça satisfazia seu(s) objetivo(s). O “preço” da peça resultante era geralmente determinado pelos materiais, dificuldade e tempo, juntamente com a reputação da oficina ou mestre, e a função que a peça deveria servir.

No novo sistema de mercado, em contraste, escritores, escultores, pintores e compositores passaram a produzir antecipadamente suas propostas e depois tentavam vendê-las para uma audiência de compradores mais ou menos anônimos, geralmente usando um revendedor ou agente. A ausência de um pedido ou de um contexto de uso prescrito passou a dar impressão de que os artistas se tornaram completamente livres para seguir suas próprias inclinações (SHINER, 2001, p. 126).

Intimamente ligada ao surgimento da ideia do trabalho como criação autônoma, houve uma transformação final na ideia da “obra-prima”. Originalmente, uma obra-prima era a obra pela qual um artesão/artista demonstrava à guilda que ele ou ela era agora um mestre da arte. Essas peças de demonstração continuavam sendo necessárias até o século XVIII. No final do Renascimento, o termo “obra-prima”, embora ainda se referisse a peças de demonstração, já era usado para qualquer conquista superlativa nas artes. Mas quando a noção de obra-prima se fundiu com a nova ideia da obra de arte como criação, passou a sinalizar um trabalho particularmente excepcional.

Com o declínio e eventual desaparecimento das guildas no século XIX, o antigo senso de obra-prima desapareceu com elas. A ideia moderna de uma obra-prima foi completamente absorvida pelo conceito do artista como criador. Isso resultou na compreensão da “arte” enquanto associada aos “gênios-artistas” e suas “obras-primas” (SHINER, 2001, p. 125-126). Deste modo, se no antigo sistema de arte, o termo “obra de arte” significava o produto de “uma arte” (algo construído em vez de criado), no novo sistema, “obra de arte” passou a ser compreendida como *criação genial* (SHINER, 2001, p. 123).

Assim, os trabalhos produzidos sob o novo sistema passaram a ser vistos como a expressão de uma personalidade, onde o receptor está comprando não apenas um trabalho independente, mas também a imagem e a criatividade do produtor, expressas como reputação. Por conseguinte, os critérios de sucesso passam a ser fortemente internos à obra, como originalidade, expressividade e qualidades formais. Já que não é mais uma construção, mas sim uma “criação” espontânea, o “preço” da obra de arte das Belas-Artes passa a ter valor no trabalho *em si* (estabelecido pela reputação do artista, e pelo desejo e

vontade de pagar, do comprador) e não mais em seus materiais, no tempo de trabalho ou mesmo na dificuldade de execução.

Por fim, se no sistema antigo os clientes geralmente estavam em uma posição superior, e os artesãos/artistas frequentemente tinham que se submeter aos seus desejos, no novo sistema de mercado artistas e compradores se aproximam em pé de igualdade. Esta transição do antigo sistema de arte para o novo sistema de arte é descrita pelos historiadores como uma “libertação” dos artesãos/artistas (SHINER, 2001, p. 127).

## 1.6 O DECLÍNIO DO ARTESANATO

Com a elevação das Belas-Artes, o surgimento dos espaços privilegiados para a realização de exposições de arte, a emersão de um público de elite e a elevação da experiência estética em relação a outras experiências cotidianas, houve uma desvalorização gradual da cultura popular, e, por consequência, do artesanato. As formas culturais populares passaram a ser vistas como “mera recreação” e entretenimento quando comparadas aos *prazeres elevados* das Belas-Artes. Em 1500, a cultura popular era a cultura de todos: uma segunda cultura para os educados, e a única cultura para os “não-educados”. Em 1800, no entanto, em muitas partes da Europa, os clérigos, nobres, comerciantes e profissionais em geral abandonaram a cultura popular para as classes mais baixas (SHINER, 2001, p. 95). A nova categoria de arte serviria, a partir de então, às sociedades europeias e americanas como um marcador crucial para um novo tipo de refinamento social e distinção cultural (SHINER, 2001, p. 98).

No final do século XVIII, “artista” e “artesão” haviam sido separados não apenas semanticamente, mas também na prática e no contato diários. O dicionário de 1762 da *Académie Française*, por exemplo, definiu por “artista” aquele que trabalha na arte em que o gênio e a mão devem concordar, enquanto o “artesão” é simplesmente o trabalhador de uma arte mecânica, um homem com um comércio (BRUNOT, 1966 *apud* SHINER, 2001, p. 111). Tais concepções resultam em uma diferença de *status*:

Uma vez dividida da inspiração, a habilidade foi ocasionalmente estigmatizada como mera técnica; uma vez separado do gênio, as regras tornaram-se a imitação rotineira dos modelos passados; uma vez separado da liberdade, o serviço poderia ser depreciado como mero comércio mercenário. Enquanto se dizia que o artista agia com a espontaneidade da natureza, dizia-se que o artesão agia “mecanicamente”, seguindo regras, usando a imaginação apenas para combinar, servindo apenas para atender pedidos. Como resultado, as

antigas virtudes de regra, habilidade, imitação, invenção e serviço foram gradualmente transformadas em reprovações, se não em vícios<sup>30</sup> (SHINER, 2001, p. 115).

Considerando que o século XVIII dividiu a ideia mais antiga de arte em arte *versus* artesanato, o século XIX transformou a própria arte em uma “Arte” reificada, um domínio independente e privilegiado de espírito, verdade e criatividade. Por um lado, o conceito de artista, que havia sido definitivamente separado do artesão do século XVIII, era agora santificado como um dos mais elevados chamados espirituais da humanidade. Por outro, o *status* e a imagem do artesão decaíam drasticamente.

Além disso, juntamente com as mudanças de valores sobre o trabalho do artesão providas da elevação dos *status* das Belas-Artes, o sistema de produção foi amplamente alterado com o processo de industrialização. Este estava marcado pela introdução de novos métodos produtivos, sejam eles de racionalização ou reorganização da produção fabril, bem como a utilização de novos equipamentos, materiais e tecnologias (MOURA, 2003, p. 18).

Com o aumento das inovações técnicas e transformação do artesanato em processo mecanizado, surgiram novas indústrias que investiram nas pequenas oficinas artesanais para que elas se transformassem em fábricas com processos atualizados de mecanização (MOURA, 2003, p. 21). Nesta situação, muitas pequenas oficinas foram forçadas a fechar os negócios e muitos artesãos qualificados deixaram seu ofício para trabalhar nas fábricas como agentes que executavam rotinas prescritas (SHINER, 2001, p. 187).

Com a expansão das fábricas estatais e privadas, significativas transformações na produção e na organização do trabalho foram decisivas para a decadência do artesanato e ascensão da produção industrial. As principais mudanças foram a divisão de tarefas (com a especialização de funções e separação das fases de planejamento e execução), e o aumento da escala de produção (atendendo a mercados maiores e mais distantes do centro fabril). Estas mudanças ampliaram o número de trabalhadores e dos investimentos de capital em instalações e equipamentos que, para atender à alta demanda de trabalho, teve

---

<sup>30</sup> Tradução nossa. Texto original: “Once divided from inspiration, facility was easily stigmatized as mere technique; once separated from genius, rule became the routine imitation of past models; once separated from freedom, service could be depreciated as mercenary trade. Whereas the artist was said to act with the spontaneity of nature, the artisan was said to act “mechanically”, following rules, using imagination only to combine, serving only by filling orders. As a result, the former virtues of rules, skill, imitation, invention, and service were gradually turned into reproaches if not vices.” (SHINER, 2001, p. 115).

que sistematizar e padronizar seus produtos por meio da utilização de processos e recursos técnicos. Por fim, com a sistematização e padronização dos produtos, foram reduzidas as variações individuais, o que possibilitou a produção seriada (CARDOSO, 2000 *apud* MOURA, 2003, p. 19).

À medida que a revolução industrial expandia, a figura ideal do artista assumiu uma aura de espiritualidade mais intensa (SHINER, 2001, p. 197) e a do artesão se tornou decadente. Com a chegada das máquinas, energia a vapor e fábricas com vários andares, a maioria das habilidades antigas não era mais necessária, e a velha maneira de organizar o trabalho passou a ser inviável (SHINER, 2001, p. 206).

As oficinas tradicionais tiveram quatro características que foram constantemente corroídas e finalmente destruídas. Primeiro, eram hierarquias íntimas baseadas na inventividade, conhecimento e habilidade, que juntos formaram a “arte” ou o “mistério” do ofício. Alguns artesanatos, como calçados ou sopros de vidro, exigiam um aprendizado de sete a dez anos. Os mestres costumavam trabalhar ao lado de seus trabalhadores e esperava-se que oferecessem orientação e proteção aos aprendizes, que geralmente moravam no local. Segundo, embora houvesse uma certa divisão do trabalho nas lojas maiores, os aprendizes executavam todos os aspectos da produção, desde o projeto até o acabamento. Terceiro, embora o ritmo do trabalho tenha variado de acordo com a demanda, geralmente era tranquilo, com tempo para pausas e conversas frequentes (as lojas de calçados da Nova Inglaterra, por exemplo, eram conhecidas como centros de discussão intelectual e política). Por fim, grande parte do trabalho era realizada com ferramentas manuais e técnicas transmitidas de geração em geração (SHINER, 2001, p. 206).

Finalmente, com a era dos *shoppings* e franquias, a maioria das dezenas de milhares de pequenas oficinas e seu espírito de artesanato desapareceram no século XX. Muitos artesãos mais velhos do século XIX se aposentaram ou se mudaram para evitar se tornarem operadores de fábrica. Porém, as gerações mais novas pareciam enfrentar duas opções: submeter-se ao regime de fábrica, ou abandonar a tradição de artesanato familiar (SHINER, 2001, p. 209).

Assim, com o declínio do artesanato, a industrialização do modo de produção estabeleceu uma ordem específica e direcionada a uma finalidade única: a padronização e a reprodução em série, de modo a garantir a lógica de acumulação de capital e a geração de lucros (BIGAL, 2001, p. 41).



## 1.7 O SURGIMENTO DO DESIGN

A separação brusca entre o mundo das artes (como um ramo estético de pensamento qualificador) e o mundo das técnicas e das máquinas (como um ramo científico de pensamento quantificador) começou a se tornar insustentável no final do século XIX (FLUSSER, 2007, p.184). Com a necessidade contínua de habilidades artísticas em muitas das próprias fábricas recentemente mecanizadas, surge o trabalho dos desenhistas capazes de aplicar os projetos na produção de máquinas. A demanda por trabalhadores qualificados que entendessem o projeto e como transferi-lo para processos mecânicos exigia uma mão de obra especializada que não poderia ser atendida pelos trabalhadores existentes nas oficinas, contratados para acompanhar as atividades mecânicas da produção. Como resultado, passou a ser oferecida educação artística aos trabalhadores, por meio de aulas de desenho e projeto, nos novos institutos e escolas a partir de 1837. Esses novos “trabalhadores de arte”, não eram os artesãos antiquados das oficinas nem artistas autônomos, mas um novo tipo de ofício (SCHMIECHEN, 1995; GOLDSTEIN, 1996 *apud* SHINER, 2001, p. 209).

Neste ambiente de efervescência e de contrastes que ocorriam concomitantemente com a proliferação das máquinas, de equipamentos e de sistemas que versavam sobre a tecnologia e as relações da forma, com o surgimento de novos trabalhadores e de suas relações com tais sistemas de produção, situam-se as sementes para o nascimento do design industrial (MOURA, 2003; DORFLES, 1978; BIGAL, 2001). Neste contexto, o design surge como uma espécie de ponte entre o mundo da técnica e o mundo da arte, tornando possível uma nova forma de cultura (FLUSSER, 2007, p. 184).

Antes dos processos industriais, a concepção e realização de um objeto ficava a cargo de um criador. A partir da Revolução Industrial, com a mudança no conceito de trabalho e no modo de produção, e com a introdução do sistema de produção serial e divisão de trabalho, a concepção e planejamento do objeto foram separadas de sua execução (FIELL, 2000 *apud* MOURA, 2003, p. 12). Esse tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato para um outro, em que existe a separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do design. Conforme a conceituação tradicional, a diferença entre design e artesanato reside justamente no fato de que o designer se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos ou, de preferência, por meios mecânicos (CARDOSO, 2000 *apud* MOURA, 2003, p. 12). Estas transformações ocorridas com o objeto, em virtude

das mudanças advindas dos processos de produção, implicou em novas relações entre a finalidade conceitual e os processos de realização prática (BIGAL, 2001, p. 17).

Mesmo sendo uma elite relativamente qualificada entre a maioria dos trabalhadores da fábrica, os novos “trabalhadores de arte” eram funcionários, sendo seu ritmo de trabalho e suas atribuições sujeitos às demandas do empregador. Os projetistas puros, especialmente aqueles que trabalhavam sob contratos externos, geralmente se destacavam dos “trabalhadores de arte” que faziam os estágios intermediários de aplicação na fábrica. No entanto, nem mesmo estes eram vistos como artistas-criadores independentes, mas ocupavam um *status* no topo do que passou a ser chamado de “artes aplicadas” ou “artes decorativas” e, mais recentemente, “design” (SHINER, 2001, p. 210).

Neste sentido, os artistas estabelecidos ocasionalmente projetavam para clientes particulares ou industriais, sem sacrificar sua imagem espiritual elevada como criadores livres e geniais. No entanto, a imagem do designer – assim como a do artesão – permaneceu reduzida à imitação, à dependência do comércio, e agora também da fábrica e da indústria (SHINER, 2001, p. 210).

## 1.8 MOVIMENTOS DE RESISTÊNCIA A DIVISÕES DAS ARTES

No final do século XIX, diante da grande divisão entre as Belas-Artes e as Artes Aplicadas, faz-se possível identificar movimentos que Shiner (2000) chamou de “assimilação” e “resistência”. “Assimilação” trata da expansão constante do domínio das Belas-Artes, a partir de seu núcleo original de poesia, música, pintura, escultura, dança e arquitetura, para incluir artes novas ou outrora excluídas (como a fotografia no final do século XIX, o cinema, o *jazz* e a “arte primitiva” no início do século XX, as artes das mídias, as poéticas participacionistas, a música eletrônica, entre outros). E “resistência” se refere ao processo contrário a essas assimilações, um movimento de luta contra as divisões mais profundas do sistema de artes, às vezes em nome da elevação das artes funcionais ou populares, às vezes em nome da antiga união entre arte e artesanato, no sentido de tentar reintegrar arte e sociedade ou arte e vida, de modo geral.

As práticas e discursos de resistência ao sistema de Belas-Artes não rejeitaram os conceitos da “originalidade” ou a “liberdade” do trabalho independente, ainda arraigados a um certo fetiche, mas atacaram a raiz da polaridade neste sistema que rebaixava as artes

úteis e os prazeres comuns. Além disso, pediram a superação da existência separada e contrastada entre as artes (SHINER, 2001, p. 226).

Como exemplo de resistência, há o movimento “Artes e Ofícios”, lembrado pela sua condenação da divisão do trabalho. “Artes e Ofícios”, consolidado a partir de 1861, reunia designers, arquitetos e artesãos ingleses preocupados com as consequências sociais e ambientais da industrialização. As ideias propagadas por estes profissionais e por outros que comungavam os mesmos princípios constituíram uma iniciativa de revalorização das artes e do artesanato (NIEMEYER, 1997 *apud* MOURA, 2003, p. 33).

John Ruskin (1819 - 1900)<sup>31</sup>, filósofo inglês reconhecido como um dos pensadores do movimento “Artes e Ofícios” junto com William Morris, apresenta análises e anotações sobre a produção fabril que objetivaram a condenação da indústria como uma forma vil de trabalho. Seu ideal de sociedade excluía a máquina e propunha a revalidação de seus valores artesanais (BOMFIM, 1998, p. 66). Ruskin partia do argumento de que não é o trabalho que foi dividido, mas sim as pessoas, cuja individualidade e criatividade foram destruídas em favor da produção industrial (RUSKIN, 1985 *apud* SHINER, 2001, p. 237). Para Ruskin, a divisão do trabalho significava uma separação radical entre o artista e o artesão, muitas vezes transformando o artesão em pouco mais que um operador de máquinas. Além disso, a produção industrial resultou em objetos de mais uniformidade e padronização, comparando-se com a característica de singularidade dos artesanatos (que carregam as marcas variáveis e imprecisas da mão humana). O movimento pautava-se na reavaliação da importância dos artesãos e seu destino no industrialismo, criticando a segregação das artes plásticas e aplicadas, a exemplo da criação de museus e escolas de artes separadas (SHINER, 2001, p. 237). Para este filósofo, o artesanato era a única forma correta de trabalho, através do qual o ser humano poderia “alcançar consciência de sua participação no aperfeiçoamento da natureza e ganhar alegria e dignidade. Os materiais adequados deveriam ser procurados na natureza (ao contrário dos materiais da indústria) e a inspiração deveria ser encontrada na fauna e na flora” (BOMFIM, 1998, p. 66).

De forma semelhante a Ruskin, William Morris (1834-1896), escritor e arquiteto, atacou a separação entre arte e artesanato, e entre o artista e o artesão, argumentando que sua separação histórica havia sido destrutiva para ambos, levando a uma atitude de arrogância por parte dos artistas e de negligência por parte dos artesãos (MORRIS, 1948

---

<sup>31</sup> Obras de Ruskin: *Modern Painters* (1834); *The Seven Lamps of Architecture* (1849); *The Stones of Venice* (1851), *Lectures on Architecture and Painting* (1854), *The Two Paths* (1859); *Ethics of the Dust* (1866); *The Bible of Amiens* (1885) (BOMFIM, 1998, p. 65).

*apud* SHINER, 2001, p. 238). Desde a sua palestra sobre “Arte Menor”, em 1877, até seus últimos discursos socialistas da década de 1890, Morris exigiu respeito para aqueles que trabalham com as mãos:

Há outro tipo de trabalhador ... chamamos por vários nomes, que tenho vergonha de dizer que, na mente da maioria das pessoas, implica inferioridade: artesão, por exemplo, ou operador... usarei uma palavra ... a todas as pessoas razoáveis que implicam honra e não censura ... trabalhadores das mãos<sup>32</sup> (MORRIS, 1969 *apud* SHINER, 2001, p. 238).

Para o ideal de Morris para as artes, todo pedreiro e carpinteiro fariam coisas de beleza, assim como de uso, e as artes formariam uma pirâmide com muitos artesanatos na base e no meio, afinando perfeitamente em pintura, escultura, poesia e música no ápice. Mais do que Ruskin, Morris enfatizou as implicações de classe da reunião de arte e artesanato: “Arte feita pelo povo e para o povo, uma alegria para o criador e o usuário”<sup>33</sup> (MORRIS, 1948 *apud* SHINER, 2001, p. 239). Morris acusava que a indústria não produzia para a natureza, mas contra a natureza e, portanto, o resultado desta produção deveria ser condenável (BOMFIM, 1998, p. 68).

Outros movimentos de resistência a divisões das artes surgem no final do século XIX e nas primeiras décadas do século XX, tais como: o “*Art Nouveau*” (fundado aproximadamente em 1880), movimento no qual integrou processos artesanais, artísticos e sistemas de produção seriada, ao conceito de unidade e harmonia; o “*Deutscher Werkbund*” (fundado em 1907), que tentou reviver o estatuto do artesanato junto à produção industrial, fundada pelos designers Peter Behrens e Jose Maria Olbrich, entre outros (MOURA, 2003, p. 33); a ideia do “Design Total”, ligando estreitamente as artes decorativas à arquitetura e indústria; o movimento de artesanato em estúdio, com suas pequenas olarias de produção, oficinas de tecelagem e estúdios de móveis; os ideais iniciais da escola de Bauhaus, entre outros (SHINER, 2001, p. 240).

Na “*Art Nouveau*”, o estilo deveria superar a linguagem fria e racional da engenharia, como nas características do artesanato da Idade Média. A característica mais importante desse movimento foi o incentivo ao ornamento decorativo a partir de modelos de formas orgânicas e assimétricas da natureza. O movimento acreditava que, inspiradas

---

<sup>32</sup> Tradução nossa, de: “*There is another kind of workman (...) we call by various names, which I am ashamed to say do in most people’s minds imply inferiority: artisan, for instance, or operative (...) I shall use a word (...) to all reasonable people implying honour and not reproach (...) handicraftsman*”. (MORRIS, 1969 *apud* SHINER, 2001, p. 238).

<sup>33</sup> Tradução nossa, de: “*Art made by the people and for the people, a joy to the maker and the user*” (MORRIS, 1948 *apud* SHINER, 2001, p. 239).

na natureza, as formas assimétricas compensariam a “simetria” da produção em série e seu paradigma, suavizando a artificialidade dos materiais (BOMFIM, 1998, p. 72).

Já a escola de arquitetura, arte e artesanato Bauhaus (1919-32) resistiu ao sistema estabelecido de Belas-Artes, tentando reunir arte e artesanato e restaurar o objetivo social da arte. A Bauhaus foi criada por Walter Gropius (1883-1969), que combinou a Escola de Belas-Artes de Weimar com sua Escola de Artes e Ofícios em 1919. O novo nome foi derivado da *Bauhütte*, as guildas de pedreiros medievais. No manifesto para a nova escola, Gropius anunciou o ideal de superar a divisão de arte *versus* artesanato e refletiu sobre a dificuldade inerente desta tarefa:

Arquitetos, escultores, pintores, todos devemos retornar ao artesanato, pois não existe “arte por profissão”! Não existe nenhuma diferença essencial entre o artista e o artesão. O artista é uma elevação do artesão. A graça divina, em raros momentos de luz que estão além de sua vontade, inconscientemente faz florescer arte da obra de sua mão, entretanto, a base do “saber fazer” é indispensável para todo artista. Aí se encontra a fonte primordial da criação artística. Formemos, portanto, uma nova corporação de artesãos, sem a presunção elitista que pretendia criar um muro de orgulho entre artesãos e artistas! Desejemos, imaginemos, criemos juntos a nova construção do futuro, que juntará tudo numa única forma: arquitetura, escultura e pintura que, feita por milhões de mãos de artesãos, se elevará um dia aos céus como símbolo cristalino de uma nova fé vindoura (GROPIUS, 1919).

A afirmação de Gropius captura muito bem a divisão existente entre o ideal da superioridade do artista como gênio imaginativo, criando obras independentes e a habilidade e o conhecimento dos materiais do artesão a serviço de demandas funcionais. Até a organização da escola refletiu essa tensão, uma vez que as oficinas foram presididas por dois instrutores, o professor de forma, que ensinava composição, e o professor de prática, que ensinava materiais e habilidades artesanais (SHINER, 2001, p. 258). No entanto, o objetivo principal de Gropius não era formar artesãos qualificados, mas reunir arte, artesanato e tecnologia juntos no treinamento de designers e arquitetos. Depois de alguns anos, cada oficina teve apenas um único artista-designer como professor, geralmente formado por graduados da Bauhaus que haviam absorvido o ideal original do artista-artesão-designer (GROPIUS, 1965 *apud* SHINER, 2001, p. 259). Gropius conseguiu atrair artistas já conhecidos como Lyonel Feininger, Wassily Kandinsky, Paul Klee e Theo van Doesburg, além de pessoas mais jovens, como Josef e Anni Albers, Herbert Bayer, Marcel Breuer e László Moholy-Nagy. Alguns artistas nunca abandonaram o senso de sua superioridade e autonomia, mas outros – Breuer e Moholy-

Nagy, por exemplo – se tornaram expoentes dedicados do objetivo de Gropius em unir arte, artesanato e tecnologia a serviço da sociedade. A partir do currículo da escola, os alunos não apenas absorveram a teoria artística modernista de van Doesburg, Kandinsky e Klee, mas também aprenderam habilidades práticas e a natureza dos materiais nas lojas de têxteis, cerâmica, metalurgia e móveis (SHINER, 2001, p. 259).

Se o trabalho educacional e de design de Gropius na Bauhaus até 1928 foi guiado por uma visão de manter arte e função em equilíbrio, seu sucessor, Hannes Meyer, foi ao extremo funcionalista e tecnológico: “A construção é um processo técnico, não estético, e repetidas vezes a composição artística de uma casa contradiz sua função prática”<sup>34</sup> (KRUFT, 1994, *apud* SHINER, 2001, p. 261). As visões arquitetônicas de Meyer combinaram um estilo modernista austero com o compromisso de ensinar os alunos a projetarem de maneira “funcional-coletivista-constitutiva” (DROSTE, 1998 *apud* SHINER, 2001, p. 261). E assim a própria Bauhaus, fundada para unir arte e artesanato, estética e função, passou seus últimos quatro anos balançando entre os pólos da arte divididos.

Apesar dos pronunciamentos de Gropius e do exemplo das experiências da Bauhaus em reunir arte e artesanato nos anos 1920, os últimos movimentos modernistas de design e arquitetura nos Estados Unidos e na Europa não conseguiram superar a separação entre o designer (artista) e o fabricante (artesão) (SHINER, 2001, p. 262). Nas primeiras décadas do século XX, apesar do novo respeito pelo design e pela apreciação estética dada a móveis, tecidos e utensílios, a polaridade mais profunda entre arte e artesanato continuou a regular o que ainda se chamavam de artes “decorativas”, “aplicadas” ou “menores”, por mais variadas que fossem, as estratégias de resistência (SHINER, 2001, p. 243-245).

No século XX, os movimentos artísticos em resposta à rápida industrialização e urbanização do final do século XIX, não alteraram radicalmente as crenças básicas do sistema de Belas-Artes, mas encorajaram uma mudança de ênfase dentro dela. Experiências modernistas (como abstração e abertura à interpretação) ajudaram a finalizar critérios secundários que definiam Belas-Artes como imitação e beleza, abrindo caminho para a sua substituição por versões mais complexas de teorias expressionistas, formalistas e conceituais. Chamar algo de bonito estava parecendo um elogio fraco em comparação

---

<sup>34</sup> Tradução nossa. Do inglês: “*Building is a technical, not an aesthetic process and time and again the artistic composition of house has contradicted its practical function*” (KRUFT, 1994, *apud* SHINER, 2001, p. 261).

com descrições como “significativo”, “complexo” e “desafiador”. Agora, o ideal da visão criativa se opunha explicitamente à função e beleza (SHINER, 2001, p. 247).

De fato, as artes deixaram de ser pensadas exclusivamente do ponto de vista da produção da beleza para serem vistas sob outras perspectivas, tais como expressão de emoções e desejos, interpretação e crítica da realidade social, atividade criadora de procedimentos inéditos para a invenção de objetos artísticos etc. Essa mudança fez com que a ideia de gosto e de beleza perdessem o privilégio estético, que a estética se aproximasse cada vez mais da ideia de poética, que a arte passasse a ser vista novamente a partir do trabalho, e não como contemplação e sensibilidade, fantasia e ilusão (CHAUÍ, 2000, p. 411).

Em diálogo com essa ampliação do entendimento de estética, outro movimento de resistência partiu de dentro do campo da filosofia, por meio dos escritos de John Dewey, que atacou vigorosamente a separação entre as Belas-Artes e as Artes Úteis ou Aplicadas, e a separação entre arte e vida em geral: “Instituir uma diferença de gênero entre artes úteis e belas-artes é ... absurda ... a única distinção básica é aquela entre arte ruim e arte boa, e isso ... se aplica igualmente a coisas de uso e de beleza”<sup>35</sup> (DEWEY [1925] 1988, *apud* SHINER, 2001, p. 264). Dewey queria não apenas incluir na arte as artes convencionais e populares aplicadas, mas, também, identificar uma dimensão “artística” nas atividades cotidianas, desde costura e canto, à jardinagem e esportes. A chave do esforço de Dewey para reunir a arte e o cotidiano era a reformulação da ideia da estética para torná-la uma dimensão de toda a experiência sensível humana, em vez de um tipo separado de experiência. Embora todas as artes, da culinária à pintura, ofereçam um certo grau de experiência estética ou integradora, “as belas-artes se apoderam desse fato e o levam ao máximo de importância”<sup>36</sup> (DEWEY, 1934 *apud* SHINER, 2001, p. 264).

Os movimentos de resistência em resposta à arte dividida visavam não rejeitar ideais como liberdade, imaginação e criatividade, mas uni-los com habilidade, ofício e função. Nas democracias pluralistas, provavelmente sempre haverá vários mundos da arte, incluindo pequenos grupos que considerarão apenas as obras mais assustadoras e esotéricas ou socialmente e politicamente mais chocantes como verdadeiras artes. Mas, a

---

<sup>35</sup>Tradução nossa. Texto original: “*To institute a difference of kind between useful and fine arts is (...) absurd (...) the only basic distinction is that between bad art and good art, and this (...) applies equally to things of use and of beauty.*” (DEWEY [1925] 1988, 282-83 *apud* SHINER, 2001, p. 264)

<sup>36</sup> Tradução nossa. Texto original: “*the fine arts lay hold of this fact and push it to its maximum of significance.*” (DEWEY, 1934 *apud* SHINER, 2001, p. 264).

maioria das pessoas participará de vários tipos de mundos da arte, passando pelas antigas divisões e hierarquias e manipulando com mais ou menos sucesso as relações entre arte, religião, política e vida cotidiana (CLOWNEY, 2008, *online*<sup>37</sup>).

## 1.9 A BUSCA PELA AUTONOMIA DO DESIGN ENQUANTO CONHECIMENTO DISTINTO DE ARTES

Como foi visto, desde as primeiras máquinas, o processo de organização das relações entre produção e consumo de bens exigiu o desenvolvimento de uma nova atividade que configurasse as necessidades do centro urbano-industrial: o design (BIGAL, 2001, p. 9). Na intenção de entender as relações entre a atividade de produção de artefatos e os novos processos de produção industrial, do decorrer do século XIX ao início do século XX, foi travada a busca pela definição e pela legitimação deste novo modelo de trabalho comprometido com o desenvolvimento da sociedade.

Em oposição à subjetividade e à contemplação desinteressada das artes, uma das linhas de pensamento que buscou definição e legitimação do design intencionava revelar a *cientificidade* desta atividade como campo de pesquisa e de ensino *autônomo*. A partir da exploração do caráter projetual de configuração do urbano-industrial desta prática e de sua aproximação com tratados filosóficos-científicos pautados no *racionalismo*, este entendimento promoveu a associação do design com as noções de “*função*”, “*uso*” e “*utilitário*” (BIGAL, 2001, p. 10).

Nesta concepção, o trabalho de design foi compreendido com uma atividade de projetar as funções que um objeto deveria desempenhar e, a partir delas, de criar uma estrutura (forma) que permitisse a realização dessas funções. Diante deste ponto de vista, os aspectos formais de um projeto de design foram entendidos como dependentes dos seus aspectos externos: práticos, éticos, políticos, religiosos, etc. (BOMFIM, 1998, p. 103).

Através do uso de *princípios científicos*, esta linha de pensamento de design abandona a tradição, a maestria do artesão e o senso comum (características típicas da configuração no período pré-industrial) e passa a aplicar outros conhecimentos que

---

<sup>37</sup> CLOWNEY, David. A Third System of the Arts? An Exploration of Some Ideas from Larry Shiner's The Invention of Art: A Cultural History. *Contemporary Aesthetics*. Volume 6, 2008. Online ISSN: 1932-8478. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0006.004>> Acesso em 30 de abril de 2020.



permitem *antecipar*, no plano teórico e representativo, concepções formais para *problemas de projeto* (BOMFIM, 1997, p. 28).

Esta associação dos *princípios científicos* aplicados na criação dos produtos industriais, a partir da relação entre projeto de design e ciências, teve seu auge após a Segunda Guerra Mundial, onde dominava o debate sobre *metodologia projetual*. Neste período, a atividade e o ensino de design se encontravam numa situação desvantajosa devido à baixa credibilidade acadêmica da área. Esta situação levou a estruturar o processo projetual adotando procedimentos científicos e avaliando o design de acordo com as práticas vigentes, sobretudo na área de *ciências exatas*. Acreditava-se que os *métodos projetuais* poderiam criar uma ponte entre o design e as ciências, contribuindo para estruturar o processo projetual de um modo objetivo, liberando-o das “veleidades subjetivas” (BONSIEPE, 2011, p. 225-226).

Os argumentos favoráveis para relacionar a prática e o ensino de design com as ciências se dão porque essas se desenvolvem no processo cumulativo, gerando um crescente volume de conhecimento, possuem o arcabouço de métodos específicos, têm objetivo de servir como fundamento para o desenvolvimento tecnológico e industrial, ocupam uma posição de indiscutível destaque nas instituições de ensino superior, e, por fim, são fomentadas por meio de verbas governamentais e privadas para incentivar as pesquisas e publicações. Numerosas publicações sobre metodologia de design se apoiaram na teoria da tomada de decisões, solução de problemas e inteligência artificial, abandonando a fase da mera experimentação para se basear nas disciplinas de engenharia (BONSIEPE, 2011, p. 225-226).

Um grande influente para esse processo foi o *racionalismo metodológico-didático* na Alemanha, na fundação da *Hochschule fuer Gestaltung - HfG* (Escola Superior da Forma) em Ulm (1953, Alemanha). Nesta escola, o problema da forma passou a ser tratado pelo campo da técnica, associado à racionalidade tanto no processo de utilização (para a satisfação das necessidades dos usuários) quanto no processo produtivo, para garantir a otimização da relação de custo e benefício (BOMFIM, 1998, p. 98).

A partir de 1958, com a coordenação de Tomás Maldonado, as ciências exatas tiveram uma grande influência no programa de ensino da HfG. Como reação e oposição à aplicação da arte à produção industrial, nesta escola foram retiradas intencionalmente todas as disciplinas artísticas e inseridas novos conhecimentos como ergonomia, metodologia, a teoria da informação, etc., em favor a outras questões sociais e

econômicas, diretamente relacionadas aos problemas de fabricação e reprodução (BOMFIM, 1998, p. 108-109).

Com o processo através do qual as ciências passaram a ser o fundamento que procurou legitimar o design enquanto conhecimento autônomo (BOMFIM, 1998, p. 109), as noções de “função”, “uso” e “utilitário” ganharam nova dimensão, revelando-se predominantes na formação do design no âmbito internacional e nacional. No Brasil, este modelo de ensino da Escola de Ulm serviu como um dos parâmetros adotados na estruturação da prática e do ensino de design no país, inicialmente aplicado pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) (inaugurada em 1963 no Rio de Janeiro) e, posteriormente, replicada por todo o país, na criação de novos cursos de design (a partir de 1970 até os dias de hoje)<sup>38</sup>.

O resultado da busca pela autonomia do design por meio da exploração do caráter projetual, de sua configuração urbana-industrial, e de sua aproximação aos tratados filosóficos-científicos pautados no racionalismo, foi a formação de uma linguagem unívoca e universalista, sendo estimulada a separação entre essa área e outras, como arquitetura, arte, moda, artesanato etc. Distinto de arte, seu valor deveria ser determinado de acordo com a eficácia de seu propósito de uso (ANASTASSAKIS, 2013, p.03-12).

## 1.10 ARTES DIVIDIDAS: ENTRE ARTE E DESIGN

Diante dos aspectos multifacetados observados no panorama da formação do pensamento dicotômico entre arte e técnica, entre trabalho intelectual e manual, entre prazer e utilidade, entre imaginação e reprodução, entre liberdade e normas, etc., as relações entre arte e design se revelam neste contexto como um tema de pesquisa abrangente. A diversidade e a justaposição de entendimentos sobre a natureza, os limites, as incumbências e os métodos dessas áreas permitem diferentes possibilidades de investigação.

---

<sup>38</sup> A formação do design no Brasil teve outras influências, tais como: na cidade de São Paulo, a fundação do Liceo de Artes e Ofícios de São Paulo em 1873 (que foi o primeiro centro gerador das relações artesanato e indústria) e a criação do MASP –Museu de Arte de São Paulo em 1947 (onde foi implantado o IAC – Instituto de Artes Contemporâneas, sob a coordenação de Lina Bo Bardi, responsável pela realização de cursos e de exposições das relações entre artesanato, arte e design); na cidade do Rio de Janeiro, a fundação do Museu de Arte Moderna/MAM-RJ em 1952 (onde foram desenvolvidas algumas atividades de incentivo ao design, além da formulação de um projeto para a criação de uma Escola Técnica de Criação, segundo o currículo proposto por Tomás Maldonado e Max Bill) e no Recife, de 1954 a 1961, com a criação do Grupo Gráfico Amador, constituindo um grupo livre de produção em design gráfico (MOURA, 2003, p. 77-83).

Neste cenário, uns dos preceitos que comumente são utilizados para justificar as diferenças entre arte e design são, de um lado, os preceitos que destacam o caráter aproximativo de design à *ciência* (salientando as contribuições de ordem lógica-racional de sua atividade em um contexto de produção industrial)<sup>39</sup>. De outro lado, os preceitos que reconhecem na arte seu caráter *estético-sensível* (iluminando seu desinteresse em uma finalidade prática). Face a face com esses preceitos, as diferenciações entre arte e design são notadas no modo como são entendidas as *experiências* de suas propostas, especialmente àquelas que se encontram diante de situações de *resistência, tensão e conflito*, próprias das experiências de *alteridade*.

De modo geral, “experiência” refere-se ao “resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo em que ela vive” (DEWEY, 2010, p. 122). A natureza elementar desta interação é determinada pelas condições essenciais da vida e o modo como os seres vivos realizam os ajustes basais para a sua sobrevivência (DEWEY, 2010, p. 74-83). Nestas relações, “a experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade”, significa a “troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos” (DEWEY, 2010, p. 83).

A experiência, nesse sentido vital, define-se pelas situações e episódios a que nos referimos espontaneamente como “experiências reais” – aquelas coisas de que dizemos, ao recordá-las: “*isso é que foi experiência*” (DEWEY, 2010, p. 110). No conjunto de experiências, cada parte sucessiva flui livremente de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si. “O todo duradouro se diversifica em fases sucessivas, que são ênfases de suas cores variadas” (DEWEY, 2010, p. 111).

No fluxo da vida, as experiências ocorrem continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. No entanto, diante de situações de *resistência, tensão e conflito*, próprias das experiências de alteridade, os aspectos e os elementos do eu e do mundo implicados nessa interação são modificados com emoções e ideias, de modo que emerge a *intenção consciente* (DEWEY, 2010, p. 109).

---

<sup>39</sup> Embora esses preceitos de design pertençam ao contexto de produção industrial, sendo alguns de seus princípios, inclusive, amplamente criticados na atualidade (como veremos na seção 1.11), seus vestígios ainda são identificados de forma profusa e controversa nos atuais debates sobre as relações entre arte e design (como veremos na seção 2.2).

A intenção é assumida conscientemente, pois as experiências de alteridade evidenciam algo externo e alheio às nossas vontades e às nossas ações, como fatos autônomos àquilo que queremos deles. Neste jogo entre a nossa resistência, tensão e conflito contra uma força bruta (por parte de um não-ego) evidencia-se um esforço nosso, interno (executado por uma mente) para mediá-lo (CP, 8.330<sup>40</sup> *apud* CESTARI, 2016, p. 38; DANTAS, 2019, p. 15). Diante das oportunidades da resistência, tensão e conflito das experiências de alteridade, os projetos de vida são ampliados e enriquecidos em função “das demandas de experimentação e invenção e, por conseguinte, maior ineditismo na ação, maior leque e profundidade do discernimento e maior pungência dos sentimentos” (DEWEY, 2010, p. 90).

Especificamente nas atividades de arte e de design, “experiência” é entendida como resultado da dinâmica interação inerentemente conectada entre (1) o processo de criação, (2) as qualidades do objeto criado e (3) o processo de fruição. Embora esses componentes estejam aqui distintos para a finalidade didática, eles não podem ser compreendidos como separados, pois estão relacionados em uma dinâmica de interdependência. O que a arte e o design nos fazem experimentar é dado pelo processo de recepção (ou, fruição) que está diretamente vinculado a sua forma sensível (às qualidades do objeto criado) e este conhecer está implícito no seu próprio modo de formar, no processo de criação (TAVARES, 2003, p. 32). Neste entendimento, é a configuração das qualidades da obra que provoca o modo de fruição que “segue o caráter ativo do processo que gerou a obra” (TAVARES, 2003, p. 31). Assim, “o procedimento criativo condiciona o aspecto formante da obra, determinando o modo como ela se apresenta” (TAVARES, 2004, *online*<sup>41</sup>). Do mesmo modo, o valor do que é *criado* é construído no ato da *fruição*, e o modo de *fruição* é condicionado pelo ato de *produção* (DEWEY, 2010, p. 126-127). Assim, as experiências advindas das interações entre (1) processo de criação, (2) qualidades do objeto criado e (3) processo de fruição são caracterizadas pelas dinâmicas condições do contexto e pelo modo como os agentes atuam nessas relações, especialmente diante das resistências e tensões próprias das experiências de alteridade.

---

<sup>40</sup> Não limitamos a leitura dos pensamentos de Peirce às pesquisas dos comentadores citados nesta tese, isto é, as citações de Peirce apresentadas nesta pesquisa foram lidas nos seus textos originais. No entanto, optamos em fazer referência aos autores comentadores pois suas investigações foram essenciais no direcionamento e na seleção das leituras diante do labirinto dos textos peircianos.

<sup>41</sup> TAVARES, Monica. Processos de criação na arte. *I Seminário do Grupo Multidisciplinar de Estudo e Pesquisa em Arte e Educação*. São Paulo: 23 de setembro de 2011. Departamento de Artes Plásticas. ECA-USP. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002913390.pdf>> Acesso em 30 abril 2020.

As qualidades do objeto criado são “um todo orgânico que nasce da fusão de diferentes níveis de experiência anterior (ideias, emoções, predisposições a operar, matérias, módulos de organização, temas, argumentos, estilemas prefixados e atos de invenção)” e que volta a vida, sempre e de novo, quando decomposto em relações (ECO, 1991, p. 21).

Em termos gerais, no design (especialmente a leitura que o reconhece pelo seu caráter científico-tecnológico aproximado às ciências), as experiências de alteridade são compreendidas de um modo *prático*, sendo a resistência, a tensão e o conflito (identificadas nas irregularidades, imprevisibilidades e ambiguidades das relações entre criação-objeto-fruição) elementos que devem ser *eliminados*. Diante dessas ocasiões, os projetos desenvolvidos no processo de criação são revistos e aprimorados na tentativa de transformar as dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição, de irregular para regular, de imprevisível para previsível e de ambígua para definida. Neste contexto, há um esforço, por meio de *leis e regras*, de que as *experiências estéticas* dos produtos sejam potencialmente projetadas e direcionadas no processo de criação, visando um assentimento intelectual externo ao objeto criado (como a univocidade, a usabilidade, a sedução, a persuasão e a venda) na promessa de compreensão.

Já na arte (na leitura que a reconhece pelo seu caráter estético-sensível), as circunstâncias de indeterminação das experiências de alteridade são percebidas nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição como *potencialidades poéticas* a serem *exploradas*. Abertas a estas situações, as dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição das poéticas artísticas, condicionadas às particularidades de seu contexto e de seus agentes, se acendem às liberdades de invenções e descobertas das diferentes possibilidades das *experiências estéticas* em seu aspecto de unicidade, vagueza, acaso e originalidade, experimentadas em seu valor polissêmico.

Neste contexto, a *experiência estética* é uma das possibilidades de “conversão da resistência e das tensões, de excitações que em si são tentações para a digressão, em um movimento em direção a um desfecho inclusivo e gratificante” (DEWEY, 2010, p. 139). A partir da experiência estética, “o que antes era mero choque torna-se um convite; a resistência transforma-se em algo a ser usado para mudar os arranjos existentes da matéria”; o conflito torna-se agente da execução de ideias. Nessas operações, um estímulo orgânico torna-se portador de significados, e as respostas se transformam em instrumentos de expressão e comunicação (DEWEY, 2010, p. 92).

A seguir veremos as diferenças entre essas experiências em diálogo com os preceitos<sup>42</sup> de cada área. Não é nossa intenção esgotar as diferenciações apresentadas por esses preceitos, mas apontar aquelas que incidem diretamente nas questões pertinentes ao escopo desta pesquisa a partir de duas variantes: primeiro, os aspectos *práticos* da *experiência de alteridade* no design e, posteriormente, os aspectos *poéticos* da *experiência de alteridade* na arte<sup>43</sup>. Além disso, nessas variantes serão evidenciados os modos como são pensadas as *experiências estéticas* dessas atividades diante desses contextos.

### ***1.10.1 Alteridade prática no design***

Não é novidade que toda execução de um projeto, por comportar objetivos e conjuntos de regras e procedimentos, está sujeita aos desafios da alteridade, isto é, aos imprevistos e dificuldades práticas de execução, resultando em produtos igualmente inseguros do ponto de vista do uso (no final da cadeia). Ibri, em suas investigações sobre os fins nas ciências práticas ou ciências aplicadas, assume que os objetos concebidos por meio de projetos (apesar de em menor e maior medida serem planejados por teorias e tecnologias conhecidas), sempre mantêm o potencial risco de não se ajustarem ao uso do receptor (IBRI, 2010, p. 29-30). Isto ocorre quando as ações previstas pelo projeto, que deveriam estar em harmonia com o desempenho observável na experiência, não atendem às expectativas planejadas (IBRI, 2010, p. 29-30). Neste entendimento, quando o desempenho dos objetos apresenta fatos inesperados, isto é, quando a prática não atende ao resultado esperado pelo projeto, há um esforço de seus criadores para identificar na experiência o que está acontecendo, a partir do contraste entre a previsão e o resultado (IBRI, 2010, p. 30). Isto significa que, quando não há aderência entre o planejado e o vivenciado, a experiência de alteridade contribui na verificação do projeto, a partir da retroanálise de dados experimentais, na incorporação de ajustes e correções dos processos teóricos-metodológicos utilizados (IBRI, 2010, p. 33). Isso somente é possível porque a

---

<sup>42</sup> Os preceitos que aqui são evidenciados não devem ser compreendidos como únicos e absolutos ou totais e finais. Do contrário, diante de inúmeras variantes de discursos que envolvem as áreas de arte e de design, esses preceitos devem ser compreendidos como parte integrante de um dinâmico processo histórico de transformação do pensamento dicotômico entre arte e design, cujos alguns princípios, inclusive, são amplamente criticados na atualidade, como veremos na seção 1.11.

<sup>43</sup> “Poética da alteridade” e “Alteridade prática” são termos utilizados pelo autor Ivo Ibri (2003 e 2015) para se referir ao papel da experiência de alteridade, inicialmente, na arte e, posteriormente, nas ciências aplicadas, como veremos a seguir.

produção de objetos com finalidades práticas pode ser testada continuamente por seus criadores e usuários no âmbito de seu uso.

Neste entendimento lógico-racional das práticas projetuais abordadas por Ibri (2010), quando projetos possuem o interesse em atender alguma necessidade humana, a experiência de alteridade (revelada nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição) é compreendida como um elemento importante que contribui com o direcionamento da pesquisa na busca por soluções do problema detectado (IBRI, 2010, p. 32-33). Neste sentido, o processo de criação de um novo objeto se inicia por um projeto cuja expectativa de sucesso depende da eficiência dos *hábitos* de uso nele previstos (IBRI, 2010, p. 35). Assim, o objeto criado, uma vez projetado e realizado, poderá ser julgado no processo de fruição à luz de parâmetros, como a performance estrutural (diretamente relacionada com sua segurança), a durabilidade e a funcionalidade. Tais parâmetros, segundo leis e mediante sua performance no processo de fruição, estarão permanentemente desafiando uma retro análise teórica (IBRI, 2010, p. 36).

Embora as discussões de Ibri (2010) refiram-se, de modo geral, às relações da experiência de alteridade em projetos desenvolvidos nas ciências aplicadas (como a engenharia), as observações sobre os aspectos práticos da alteridade nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição também podem ser identificadas em algumas práticas de design, especialmente naquelas que exploram a busca por solução de problemas em um âmbito científico-tecnológico aproximado às ciências. Esta correspondência pode ser verificada na relação objetiva e eficiente presente entre teoria e prática de algumas propostas de design que visam à produção tecnológica e sua aplicação na realização de produtos ou serviços.

Neste tipo de proposta, ainda que design também seja caracterizado pela interação entre o conhecimento tácito (aquele que a pessoa adquiriu ao longo da vida, pela experiência, subjetivo e inerente às suas habilidades) e estético (aquele que envolve a fineza dos sentidos na percepção e produção de experiências sensíveis), a atuação dominante é o conhecimento científico no desenvolvimento tecnológico e nos processos de aplicação. Neste caso, diante do conhecimento científico, os conhecimentos tácito e estético são explorados *para atender os fins práticos* na produção de artefatos (SOUSA; SCHMIEGELOW, 2019, p. 132).

A definição de artefato dada a este tipo de design refere-se à produção de algo artificial, “incluindo coisas materiais, máquinas e estados e processos controlados, com a condição de serem racionalmente compreensíveis e passíveis de gestão” e “que se presta

de modo eficiente a uma finalidade”, onde a intuição, a sensibilidade e o senso de oportunidade devem contribuir com esse fim (SOUSA; SCHMIEGELOW, 2019, p. 123). Diante dessa leitura, a produção desse tipo de artefato pressupõe um “objetivo utilitário”. Os artefatos resultantes deste processo “devem ser funcionais ou adequados para a finalidade específica que lhes cabe” e as normas de uso e os procedimentos pré-estabelecidos devem tornar o seu “processo de aplicação metódico e sistemático, refletindo seu caráter lógico-racional” (SOUSA; SCHMIEGELOW, 2019, p. 124).

A partir da observação e da experimentação técnico-científica, esta leitura sobre o design é caracterizada pela aplicação da racionalidade lógica de modo direto e sistemático de dados, pelas leis e regras usadas para explicar as hipóteses intuitivas ou as ações inicialmente injustificadas de seus projetos (mas que eventualmente se mostram assertivas) (SOUSA; SCHMIEGELOW, 2019, p. 124).

Nesta circunstância, assim como nas ciências práticas, este tipo de entendimento de design encara os desafios do confronto da experiência bruta de alteridade nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição (como a irregularidade das qualidades do objeto, a imprevisibilidade do processo de criação, a ambiguidade e a incerteza do processo de fruição) como algo que deve ser mediado, na busca pela regularidade, univocidade, previsibilidade e certeza. Diante da experiência de alteridade, a observação e a experimentação técnico-científica (de modo metódico e sistemático) buscam ampliar o campo da racionalidade e da previsibilidade sobre as circunstâncias que envolvem o artefato, tornando racional o que antes aparentava ser irracional e previsível o que era imprevisível (SOUSA; SCHMIEGELOW, 2019, p. 126).

A partir dessa interpretação, este tipo de prática de design é compreendido como um projeto idealizado por meio de conjecturas, análises, sínteses e generalizações das conexões entre as experiências passadas com possíveis experiências futuras (PONTE, 2017, p. 62). Sob este olhar, o sucesso ou fracasso de um artefato de design é resultado da eficácia em prever sua adequação, dado justamente do conhecimento e compreensão das necessidades de seu público e contexto, de forma a encontrar a regularidade, uniformidade, regras e hábitos de conduta em sua variedade (PONTE, 2017, p. 65).

Por este motivo, esta leitura de design entende que o conhecimento das necessidades do público e do contexto investigados pelo design, na observação dos objetos em uso, tendem a prever o que os atos dos usuários se darão em certas circunstâncias específicas, de modo que, quando os artefatos são submetidos ao confronto da experiência da alteridade (na comparação entre o comportamento previsto e a



experiência vivida), se ele reagir de acordo com o planejado, a mediação alcança o fim desejado. Assim, a partir deste entendimento, é por meio da experiência de alteridade que se faz possível encontrar a aderência entre a previsão teórica e a experiência vivida, em permanência futura, a partir das regularidades e generalizações de seu uso.

Ainda que novas reflexões e críticas sobre as práticas de design na atualidade não sistematizam de modo tão rígido e objetivo o modo como devem ser as relações entre criação-objeto-fruição, nesta abordagem influenciada pelo racionalismo metodológico-didático, elas são compreendidas como mecanismos fechados que devem ser regulados a partir de etapas processuais. De modo geral, as etapas são: a definição da função (ou funções), dos objetivos e da compreensão do problema a ser resolvido; a delimitação dos recursos disponíveis e do prazo de execução; a pesquisa de materiais e técnicas; o levantamento de dados; a experimentação e verificação de hipóteses, e a criação de modelos. Essas etapas metodológicas visam otimizar o tempo, a energia e os recursos necessários para o alcance da solução de problemas. Nesta concepção, o objetivo desta sistematização é desenvolver formas menos subjetivas e intuitivas de trabalho, a partir de procedimentos lógico-rationais para se resolver problemas cada vez mais complexos (PONTE, 2017, p. 61).

Como já foi visto, a sistematização dos métodos de produção foi idealizada para atender as novas necessidades do centro urbano-industrial dentro de um sistema de produção serial e a partir da divisão de trabalho. Assim, a princípio, a metodologia passou a ser entendida como contribuição na orientação do sistema de produção, na intenção de criar modelos, de avaliar padrões e de evitar o mínimo desvio no seu uso.

Ainda que no século XXI os modos de produção de design estejam em processo de transformação (a partir da inclusão das singularidades do usuário e da pluralidade do contexto<sup>44</sup>, por exemplo), a busca pelo caráter de “série” está na base dos preceitos de design que ainda compreendem as relações criação-objeto-fruição como um sistema normativo que deve se manter fiel ao um modelo pré-determinado. Diante deste entendimento de design manufaturado por processos industriais e mecânicos, Dorfles (1984, p. 14) afirma que

*Série* significa possibilidade de reprodução, de iteração de um determinado modelo (do modelo “cabeça de série”) que possua – segundo G. Ciribini – “na maior proporção aquele conjunto de caracteres considerados necessários ao seu uso como modelo explicativo dos processos de produção em série e como

---

<sup>44</sup> Como veremos na seção 1.11

aplicação combinatória ou compositiva de elementos estandardizados” (CIRIBINI, 1959 *apud* DORFLES, 1984, p. 14).

Essa leitura tradicional de design associada à produção industrial entende que o princípio da metodologia na produção em série visa eliminar as “imperfeições” e qualquer complacência “personalista” no que se refere à sua manufatura, produção e uso, estabelecendo um “padrão de qualidade” (DORFLES, 1984, p. 14-15). Assim, qualquer eventualidade é evitada sistematicamente, já no início do projeto. Sempre quando um determinado objeto de design apresenta “imperfeições”, estas são consideradas como erro de fabricação e automaticamente eliminadas (DORFLES, 1984, p. 23).

Nestas circunstâncias, o uso da metodologia para a definição de um *protótipo* se estabelece como “instrumento capaz de multiplicar até ao infinito um modelo determinado” onde o “limite de tolerância” é mínimo e qualquer inexatidão é considerada como “defeito” e “obstáculo” à produção e venda (DORFLES, 1984, p. 17). É precisamente nesta uniformidade e padronização das qualidades do objeto criado, por meio de métodos e meios de criação sistematizados, que se é eliminado no seu uso qualquer margem ao acaso (DORFLES, 1984, p. 23).

Neste âmbito científico-tecnológico, ao demonstrar que o sucesso do trabalho de design não se deve ao acaso, mas que é consequência de um pensamento racional diante da força bruta da experiência de alteridade, este tipo de projeto e método são compreendidos como o cerne do design (PONTE, 2017, p. 61). Nesta abordagem, na intenção de mediar as experiências de alteridade e assim atender eficazmente as necessidades vitais de um determinado público, as qualidades do objeto criado são planejadas pelo processo de criação desde seu princípio, de acordo com as funções que serão desempenhadas no seu uso.

Diante desta leitura de design associada a produção industrial, Löbach (2001) e Bürdek (2006) apresentam uma classificação para as principais funções planejadas para um artefato de design. Löbach (2001) as classifica como funções práticas, estéticas e simbólicas (LÖBACH, 2001, p. 58) e Bürdek (2006) se refere às funções práticas como funções indicativas e as funções estéticas como funções estético-formais (BÜRDEK, 2006, p. 293). Para esses autores, são exatamente as funções do design as encarregadas de determinar o modo como serão efetivadas as interações (experiências) entre “sujeito-objeto” no seu processo de fruição.

O planejamento das funções práticas para Löbach (2001, p. 58) visa satisfazer as demandas estritamente físicas do usuário, especificamente os aspectos fisiológicos do uso

do artefato, atendendo prioritariamente as necessidades da sua saúde física no adequado uso do objeto (LÖBACH, 2001, p. 58). Já Bürdek, assumindo as funções práticas como indicativas do uso do objeto, afirma que elas devem ser consideradas na busca de qualidades (cores, formas, texturas, dimensões, etc.) que comuniquem, de maneira clara ao usuário, como manejar o objeto no seu processo de fruição (2006, p.320).

A aparência dos artefatos muitas vezes não se limita a apenas indicar o seu uso estritamente prático, mas também é planejada para dialogar com os aspectos sensíveis e perceptivos do usuário por meio de estímulos dos processos sensoriais (visão, audição, tato, olfato, gustativo) (LÖBACH, 2001, p. 59). Esta aparência do artefato, que estimula a percepção por meio dos sentidos, exerce a função estética (LÖBACH, 2001) ou formal-estética (BÜRDEK, 2006, p. 297). Comumente esta função é idealizada pelo design na intenção de servir como uma estratégia para obtenção da atenção do usuário, onde visa “por um lado, dotar o produto com funções estéticas para possibilitar sua percepção pelo homem, e por outro lado, a estética tem o objetivo de aumentar as vendas, atraindo a atenção das pessoas para o produto e provocando o ato da compra” (LÖBACH, 2001, p. 63). É nas funções estéticas que as impressões sensoriais imediatas das qualidades do objeto criado são apreciadas em um primeiro plano, seduzindo o usuário a ponto de deixar a função prática (e a função indicativa) do artefato para um segundo momento (BÜRDEK, 2006, p. 297).

Por fim, a função simbólica, derivada e interdependente da função estética ou formal-estética, é projetada nos artefatos que almejam, após a percepção estimulada pelas qualidades do objeto (como forma, cor, tratamento de superfície etc.), desencadear associações com as ideias e convenções vivenciadas pela cultura do contexto onde o artefato foi inserido (LÖBACH, 2001, p. 64). Na função simbólica estão incluídos aspectos como valores culturais. Evidentemente, também a compreensão da função estética é dependente de cada contexto (BÜRDEK, 2006, p. 323).

Assim, segundo esses preceitos, conforme as demandas e as necessidades de um projeto, as funções (prática/indicativa, estética/formal-estética, e simbólica) são sistematicamente planejadas, podendo ser projetadas em um mesmo objeto. Porém, uma das funções sempre terá prevalência sobre as outras, conforme o problema a ser resolvido (LÖBACH, 2001, p. 67). Diante desse entendimento, é por meio da experiência prática da alteridade entre “sujeito-objeto” que as demandas e as necessidades de um projeto são identificadas e suas funções são definidas e ajustadas. Fora das relações de causa e efeito

da natureza, isto é, separada das relações de conflito, resistência e tensão, as experiências seriam desprovidas de projeto, padrão e finalidade (DEWEY, 2010, p. 93).

Na leitura de design aqui apresentada, investigam-se as experiências de alteridade como modo de realizar a busca de soluções satisfatórias, como um modo de se preparar o futuro a partir do aprimoramento dos projetos, nos quais a experiência estética é trabalhada para favorecer o alcance deste fim. Nestas circunstâncias, o design se posiciona na passagem da inquietude diante de um problema ao conforto diante da invenção ou aperfeiçoamento de um artefato (ZINGALE, 2016, p. 23). Logo, nesta concepção, design é a contínua busca de soluções capazes de interpretar e resolver, da melhor forma, nossas necessidades vitais (ZINGALE, 2016, p. 24).

### ***1.10.2 Poética da alteridade na arte***

As propostas concebidas pela arte costumam enfatizar as atividades dirigidas aos sentidos, condicionando também nosso modo de perceber o mundo. Para Toro-Pérez, em oposição às ciências, o rigor da atividade artística não é direcionado à compreensão lógica objetiva da realidade, mas sim à criação ou obtenção de uma experiência sensível (TORO-PÉREZ, 2009, p. 36). Isto significa que, mesmo que a prática artística possa indubitavelmente levar à aquisição de novos conhecimentos, sua principal preocupação não é com o entendimento mediador do discurso lógico, mas sim com as possibilidades de abertura a experiência estética-sensível.

Mesmo que as propostas de arte venham a desencadear reflexões sobre questões gerais e públicas que afligem a sociedade, sua prática não possui a responsabilidade em atendê-los. Do contrário, a arte se articula com base em posições e responsabilidades *pessoais e individuais*, ainda que terceiros possam se beneficiar dela (TORO-PÉREZ, 2009, p. 37 e 38). É a partir destes *posicionamentos* que as *singularidades* das qualidades das obras são exploradas, na constante busca por diferentes experiências estético-sensíveis.

Diferente de algumas atividades projetuais que buscam regularidades, certezas e previsibilidade de seus resultados (ainda que haja na história da arte poéticas que evidenciam um posicionamento lógico-objetivo, como o movimento construtivismo e suprematismo, e que os artistas lidam com o conhecimento disponível de maneira seletiva

e metodológica), o fazer na arte comumente não é realizado sistematicamente (TORO-PÉREZ, 2009, p. 37). Na arte, tal busca é compreendida de modo aberto e dinâmico, onde

[...] o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusas, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes, pelo menos no plano estético. O resultado deste conflito é uma diferença entre a intenção e a sua realização, uma diferença de que o artista não tem consciência. Por conseguinte, na cadeia de reações que acompanham o ato criador falta um elo. Esta falha que representa a inabilidade do artista em expressar integralmente a sua intenção; esta diferença entre o que quis realizar e o que na verdade realizou é o "coeficiente artístico" pessoal contido na sua obra de arte. Em outras palavras, o "coeficiente artístico" pessoal é como uma relação aritmética entre o que permanece inexpresso embora intencionado, e o que é expresso não intencionalmente (DUCHAMP, 1975, p. 73).

Neste cenário, a veracidade das informações que se tornam visíveis através da prática artística podem ser inconsistentes, obscuras e controversa (TORO-PÉREZ, 2009, p. 39). Diante deste fato, é nas dinâmicas relações entre as potencialidades expressivas da obra, as qualidades criadas e a experiência de fruição que a arte evidencia aberturas a interpretações, desencadeando uma multiplicidade de significações (PLAZA *apud* TAVARES, 2016, p. 69). Enquanto objeto autônomo, a arte trabalha com a *liberdade da imaginação e criação de diferentes verdades possíveis* (TORO-PÉREZ, 2009, p. 50). Mais do que possibilitar o conhecimento do mundo, a arte produz complementos para ele, formas autônomas que se acrescentam às existentes, exibindo leis próprias e vida pessoal que aparecem como provocação de experiências propositalmente incompletas e/ou interrompidas (ECO, 1991, p. 54).

Assim, se diante da resistência, do conflito e da tensão, o designer investiga formas de transformar a força bruta da imprevisibilidade e da imprecisão da alteridade em previsibilidade e certezas, o artista, por sua vez, percebe na experiência de alteridade observada nas dinâmicas entre a criação, o objeto e a fruição uma possível poética (IBRI, 2003). Ao contrário do designer que almeja controlar e reduzir a experiência de alteridade, o artista, por vezes, passa a explorá-la e a provocá-la deliberadamente, na intenção de descobrir suas potencialidades expressivas. Enquanto “muitos poderão nada ver na alteridade senão o inferno da contrariedade e a limitação da liberdade pela presença do não-eu” (IBRI, 2003, p. 8), o artista vê, a partir do livre jogo da imaginação, possibilidades da criação de realidades alternativas, exercitando a lúdica tarefa da invenção. O artista se deixa, por momentos, tomar-se pelo encanto poético do “não”, do

divergente, do contraditório, da disrupção, do desconcerto, do improviso, do ruído, do erro, do inesperado, etc. Sobre essas relações da experiência de alteridade na arte, Ibri explica:

Talvez o artista, entediado, evidencie seu cansaço daquele objeto que ele próprio constrói. Servil, o objeto da arte se presta sempre a nascer por um ato de vontade de seu criador, crescer com a forma e a diversidade que lhe confere o imaginário, suprir suas veias com a mesma seiva de atemporalidade que nutre a aura da obra. Talvez o objeto, também enfadado de ser mera referência no interior da obra de arte que sempre se auto-representa, manifeste seu cansaço e, num diálogo sem palavras, sugira a seu criador que perceba a poesia naquilo que não depende do que dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que dele possamos pensar. Para tanto, já não bastará mais um olhar que apenas contempla o mundo para, uma vez mais, divertir-se em subvertê-lo, promovendo um sempre conspirador deslocamento semântico da metáfora que contradita todo *non sequitur*, levando desconforto àqueles espíritos estritamente dentro das regras aceitas da espaço-temporalidade (IBRI, 2003, p. 8).

Assim, a partir do desconcerto da experiência de alteridade nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição, as obras de arte podem “dissentir dos espectadores, ora por serem assustadoramente variadas e idiossincráticas, ora por não refletirem os ideais estéticos ou artísticos esperados por eles” (DANTAS, 2019, p. 15), impossibilitando que rótulos prévios controlem e induzam ao entendimento e ao reconhecimento das obras de arte de forma confortável.

Segundo Dantas (2019, p. 14), somente a partir da alteridade é que as *qualidades do objeto criado* podem ser entendidas enquanto coisas no mundo, isto é, como algo singular. Para Walter Benjamin (1993), é a singularidade das qualidades das obras que revela os elementos espaciais e temporais de sua aparição única, evidenciando o seu “aqui e agora”, isto é, a existência única que mostra o decurso em que a proposta esteve submetida e o lugar em que ela se encontra. Para esses aspectos, o autor cunhou o termo “Aura” (BENJAMIN, 1993, p. 170), referindo-se aos aspectos únicos que evidenciam não apenas as modificações que a obra sofreu ao longo do tempo na sua estrutura física, como também as diferentes relações entre as propriedades pelas quais ela é compreendida como objeto nobre. Desta forma, a arte transporta um fundamental caráter de alteridade cuja especificidade recai, acentuadamente, na possibilidade que tem a obra de arte de gerar experiências únicas (DANTAS, 2019, p. 14).

Diante do desconcerto provocado pelas qualidades da obra de arte, Eco afirma que a ambiguidade é um artifício muito importante, porque funciona como vestíbulo à experiência estética: quando, em vez de produzir mera ordem, ela atrai a atenção do

espectador e o põe em situação de “orgasmo interpretativo” (ECO, 1997, p. 223-224). O espectador é estimulado a interrogar as flexibilidades e as potencialidades da proposta que interpreta. Eco explica:

Um artista, para descrever-nos algo que porventura sempre vimos e conhecemos, emprega as palavras de maneira diferente, e a nossa primeira reação se traduz num sentido de desorientação, quase de uma incapacidade de reconhecer o objeto (efeito devido à organização ambígua da mensagem em relação ao código) que nos leva a olhar de forma diversa a coisa representada, mas ao mesmo tempo, como é natural, também os meios de representação, e código a que se referem. A arte aumenta a “dificuldade e a duração da percepção”, descreve o objeto “como se o visse pela primeira vez” e o “fim da imagem não é de tornar mais próxima da nossa compreensão a significação que veicula, mas criar uma percepção particular do objeto” (ECO, 1997, p. 224).

A dificuldade e a obscuridade das obras de arte que colocam em evidência a experiência de alteridade provocam “violações rítmicas” tais que não se pode prevêê-las. Se essas violações se tornam cânones, perdem a força que tinham como procedimentos-obstáculos (SKLOVSKIJ *apud* ECO, 1997, p. 224).

Para essa característica Eco cunhou o termo “Obra Aberta”, que foi difundido no meio acadêmico a partir do lançamento do livro de mesmo nome, no ano de 1962, referindo-se à estrutura de toda obra de arte que, enquanto posta numa determinada relação frutiva com seus receptores, permanece aberta à contínua significação (ECO, 1991, p. 29). Para este autor, “a obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante” (ECO, 1991, p.22). Tal condição pode ser encontrada em três níveis: (1) as obras abertas enquanto “obras em movimento”, que se caracterizam como obras “inacabadas”, em que o artista, aparentemente desinteressado de sua conclusão, entrega ao fruidor um “convite a fazer a obra” (ECO, 1991, p.41); (2) num nível mais amplo, aquelas obras acabadas fisicamente pelo autor, mas que ainda permanecem abertas ao dinâmico e contínuo desenvolvimento das relações internas de sugestão, em que o fruidor deve descobrir e escolher no ato da percepção e da totalidade dos estímulos; (3) toda obra de arte, que ainda que produzida em conformidade com uma poética, é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver, segundo uma perspectiva, uma interpretação pessoal (ECO, 1991, p. 63-64).

Em todos os casos, a categoria de “abertura” é empregada para definir situações de obra de resultado não-unívoco. “Das estruturas que se movem àquelas em que nós nos

movemos”, as poéticas artísticas propõem “uma gama de formas que apelam à mobilidade das perspectivas, à múltipla variedade das interpretações” (ECO, 1991, p. 63-64). Mesmo aquelas obras que se apresentam como “fechadas”, ainda assim possuem em sua definição exterior uma infinidade de “leituras” possíveis.

Visando deliberadamente a ambiguidade como valor, os artistas contemporâneos voltam-se, nas dinâmicas relações entre criação-objeto-fruição, para os ideais de irregularidade, informalidade, desordem, casualidade, imprevisibilidade e indeterminação das experiências de alteridade, na busca por ampliar a natureza da experiência estética de suas propostas (ECO, 1991, p. 22). Do ponto de vista semiótico, sugerido por Eco, a ambiguidade é definível como violação das regras do código (ECO, 1997, p. 223). Esta experiência é associada a uma faculdade de dada sensibilidade, que gera uma percepção sensível no processo de fruição de uma obra.

Ferreira Gullar (1993), referindo-se ao conceito de Eco, reforça-o dizendo que toda obra de arte tem por princípio ser “aberta” uma vez que sua expressão não se reduz a um conceito lógico, unívoco: ela é o resultado de uma organização espacial de elementos expressivos, de tal modo que qualquer mudança na relação desses elementos muda-lhe todo o sentido (GULLAR, 1993).

De acordo com Umberto Eco, a definição operativa mais útil já formulada do texto artístico é a fornecida por Roman Jakobson quando, com base na subdivisão das funções linguísticas<sup>45</sup>, definiu a mensagem com função poética como ambígua e autorreflexiva (ECO, 1997, p. 223). Esta ambiguidade e autorreflexibilidade são atributos próprios de mensagens cuja predominância é a função poética. Tal função coloca o centro de gravidade na própria configuração da mensagem. Centrada nas suas características materiais, na estrutura de organização da própria mensagem, são suas próprias qualidades que são valorizadas. Isto leva Jakobson a afirmar que arte é todo e qualquer ato de comunicação no qual prevalece a função poética (JAKOBSON, 1969, p. 127-128).

Após iluminar algumas características que comumente são utilizadas para justificar as diferenças entre arte e design, percebemos que nas práticas de design, que

---

<sup>45</sup> Segundo o diagrama das funções de linguagem, proposto Jakobson (1969), os processos de comunicação são constituídos pela coexistência de um conjunto de componentes: o emissor da mensagem (o artista ou o designer), o receptor (o espectador ou usuário), a mensagem em si, os códigos que regem a linguagem e o contexto (ou referente), onde é inserida a mensagem e o contato. O modo como esses componentes se articulam é o fator que determina as características das funções da linguagem. De acordo com Jakobson (1969, p.123) ainda que isoladamente, cada um desses seis componentes determinam uma diferente função da linguagem: a função referencial, expressiva, conativa, fática, metalinguística e poética. No entanto, uma delas predomina sobre as outras. Jakobson apesar de sua origem ser na linguística, o autor fornece um instrumento teórico eficaz também para o objeto de estudo das artes visuais.



visam salientar suas contribuições de ordem lógica-racional em um contexto de produção industrial, as relações entre criação-objeto-fruição são compreendidas como um processo possível de ser ordenado e sistematizado, na intenção de evitar a ocorrência de qualquer experiência de alteridade (como imprevistos, desconcertos, disrupções, acidentes, acasos, erros e imprecisões). Além disso, é sua característica investigar formas de transformar a força bruta de sua imprevisibilidade e de sua imprecisão em previsibilidade e certezas, sendo a experiência estética um elemento planejado *para atender a este fim*.

Já a arte, nesta leitura que a reconhece pelo seu caráter estético-sensível, as relações entre criação-objeto-fruição são compreendidas como um processo dinâmico e aberto, sendo que a experiência de alteridade, tanto do autor, quanto do espectador, é percebida como uma possibilidade poética. Neste sentido, em vez de evitá-la, as práticas artísticas passam a explorá-la deliberadamente, na intenção de descobrir suas potencialidades estéticas *em si mesmas*. Assim, no entendimento dos preceitos descritos, as relações entre criação-objeto-fruição e as experiências desencadeadas por estas relações, na arte e no design, são percebidas de formas distintas, sendo que no design a alteridade e a estética são investigadas em uma *dimensão prática*, e na arte, em uma *dimensão poética*.

Em certo sentido, a abordagem que explora o caráter aproximativo de design à ciência, a partir de métodos projetuais fechados, que sistematizam a configuração desta prática, demonstra, pelo menos em parte, que a ênfase desta atividade está na busca pela regularidade, pela certeza e pela previsibilidade. No entanto, a estrutura padrão e presumida apresentada por esse ponto de vista pode se revelar demasiadamente fechada, principalmente em práticas de design que intencionam incluir a dinamicidade das singularidades do indivíduo (seja do criador ou do usuário) e as pluralidades dos contextos (seja da criação ou da fruição) na invenção de qualidades únicas. A singularidade destes tipos de propostas denuncia que as relações entre o processo de criação, as qualidades da obra criada e o processo de fruição não podem ser totalmente previstas nem determinadas pois são sempre culturalmente mediadas e se estendem para muito além do campo puramente sintático.

Neste sentido, embora em algumas práticas de design possa haver a intencionalidade do autor em produzir um objeto acabado e direcionado a uma determinada função, a partir de seu desejo de que o objeto em questão seja compreendido tal como o produziu, cada fruidor traz uma situação existencial concreta e particular, de modo que a compreensão da proposta é determinada sob uma perspectiva individual

(ECO, 1991, p. 40). Na impossibilidade de fixar as relações entre a criação, objeto criado e o ato de fruição em um modelo pré-estabelecido, esse tipo de experiência se revela aberto à uma multiplicidade de interpretação, independentemente das próprias decisões conscientes do autor.

Preocupados com a unicidade das qualidades da obra, com a singularidade dos sujeitos, com a pluralidade dos contextos e com a dinamicidade dessas relações, na atualidade, identificam-se práticas e discursos que aparentemente não partilham dos ideais do pensamento lógico-objetivo de design, tais como a busca pela regularidade, previsibilidade, precisão e ordem, mas favorecem o cultivo à experiência sensível, à indeterminação, à irregularidade, à imprevisibilidade. Tratam-se de propostas que evidenciam críticas e mudanças no sistema normativo de design, onde são destacados os aspectos ambíguos e autorreflexivos de alguns artefatos, problematizando estes preceitos que os distinguem da arte, como veremos na seção a seguir.

### 1.11 NOVAS CRÍTICAS E MUDANÇAS NO SISTEMA DE DESIGN: DO NORMATIVO AO FLEXÍVEL

Como foi visto, o pensamento sobre design que surgiu da primeira fase da industrialização tinha a “adequação ao propósito” como “regra norteadora” para a configuração dos objetos (CARDOSO, 2012, p.14). A partir do ideário que ansiava firmar a metodologia projetual em bases científicas, ao longo do século XX, práticas e discursos sistematicamente subestimaram e até combateram o lado criativo do design, contribuindo com o distanciamento entre essa área, a de artes, e o artesanato (CARDOSO, 2012, p.133). No entanto, embora o design tenha nascido com o propósito de ser um instrumento para “pôr ordem no mundo industrial”, grande parte dos propósitos atuais já não são os mesmos. Se nos anos 1960 o paradigma de fabricação industrial defendia um sistema que visava a otimização do caráter normativo lógico-racional das práticas projetuais na *produção em massa* de produtos, segundo a regra “tudo igual em grandes quantidades para todos” (CARDOSO, 2012, p. 9), nas circunstâncias atuais novas reflexões e críticas colocam em questão o próprio caráter projetual de configuração industrial do design e suas noções de “função”, “uso” e “utilitário”.

No âmbito internacional, a crítica aos princípios formadores da atividade de design surgiu paralelamente aos movimentos da contracultura, como o movimento Pós-

Moderno. Com características diversas, o movimento Pós-Moderno surgiu em diferentes setores da cultura, mas principalmente na arquitetura e no design. Essa corrente, que começou a se desenvolver nos anos 60 nos EUA, foi difundida na Europa por grandes grupos italianos, como o “Glocal Tools” (1973-1975), “Studio Alchimia” (1976), “Memphis” (1981-1988) e por periódicos de arquitetura como “Domus”, “Casabella”, “Modo”, etc. (BOMFIM, 1998, p.112-113).

No design, o interesse deste movimento foi colocar em questão os pressupostos do pensamento funcionalista e racionalista, difundidos no meio intelectual enquanto promessa de desenvolvimento industrial e de superação das contradições econômicas e sociais a partir da construção de uma sociedade universal (BOMFIM, 1998, p.114). As críticas se direcionavam contra a estética funcionalista, com os argumentos de que ela seria fria, inexpressiva, sem vida e, ao mesmo tempo, incompatível com os interesses das sociedades (BOMFIM, 1998, p.112).

Segundo Bomfim (BOMFIM, p.113-114), no setor cultural, há duas interpretações importantes sobre a origem deste movimento. Na primeira delas defende-se que o movimento Pós-Moderno surgiu como uma continuação dos movimentos europeus de vanguarda do início do século, que buscavam a superação da dicotomia entre arte e cultura de massa. A crítica exercida por esse movimento se dirigia contra uma parte do projeto moderno (programa que almejava a construção de uma sociedade emancipada por meio de ideais que privilegiavam a razão como meio principal) que se deixou domesticar pelas facilidades do capital (BOMFIM, 1998, p.114). De outro lado, a segunda interpretação entende que o movimento Pós-Moderno seria a expressão de uma sociedade decepcionada com as promessas de desenvolvimento incentivadas pelo projeto moderno, tanto em sua versão capitalista, como na versão comunista (BOMFIM, 1998, p.114).

De um modo ou de outro, as transformações políticas, sociais e culturais dos anos 50, 60 e 70 (como a guerra fria, as previsões pessimistas do Clube de Roma, a Guerra do Vietnã, as constantes ameaças de catástrofes nucleares, o aumento da destruição do meio ambiente, a crescente diferença entre nações ricas e miseráveis, etc.) evidenciaram a impotência do projeto moderno diante do desequilíbrio socio-econômico e com isso os valores estéticos foram libertados da esfera político-ideológica (BOMFIM, 1998, p.114).

No setor cultural essas transformações levaram a uma situação anárquica, onde deixou de existir uma escala de valores universalmente reconhecida (BOMFIM, 1998, p.114-115). Especificamente no design, a linguagem estética pós-moderna representou não apenas uma crítica às deficiências do projeto moderno, mas sua rejeição integral. A

partir deste cenário, não houve mais uma linguagem estética universal, mas uma liberdade de experimentação. Enquanto no projeto moderno o efeito estético era dependente da função prática – “a forma segue a função” – o Pós-Moderno é principalmente portador de mensagens simbólicas, um meio para super-codificação do objeto – “a forma segue a fantasia” (BOMFIM, 1998, p.114-115).

Esta liberdade desencadeou profundas transformações nas características do processo de criação, das qualidades do objeto criado e do processo de fruição no design, tais como: a mistura de diversas possibilidades expressivas e o estímulo a vários outros sentidos simultâneos à visão; o cultivo da ambiguidade, da indefinição, da indeterminação, da polissemia, usando artifícios como falta ou excesso de significantes no espaço e/ou no tempo; o estímulo à participação ativa do espectador no jogo de interpretação; a manifestação do efêmero, do transitório, do descartável e do acaso; a tolerância à imperfeição, imprecisão e interferências externas na produção e pós-produção; a valorização da apresentação incompleta, fragmentada, não-linear; a mudança no local de exibição, do espaço comum a museus e galerias; a oposição a todo tipo de geometrização, purificação e coordenação racionalista em favor do descontrole, da intuição, da improvisação, do inesperado, do aleatório (CAUDURO, 2009, p. 115-116).

Com a “libertação estética do Pós-Moderno”, novos caminhos se abriram para o design. Se de um lado, a estética do Pós-Moderno se desenvolveu como uma espécie de revolta contra os princípios que orientaram a estética do projeto moderno, de outro lado, o efeito estético ganha maior importância com a valorização da dimensão puramente estética (BOMFIM, 1998, p.117).

No final dos anos 90, com as descobertas de novos materiais, somadas às pesquisas de materialidades das mais diversas linguagens, a forma ultrapassa os objetivos práticos do produto e faz emergir da “percepção programa”, observada nas proposições projetuais de design (suscitada pelas normas e padrões advindas da produção e reprodução serializadas de bens de consumo e de mercadorias culturais), uma outra qualidade: “a percepção possível” (FERRARA, 1993 *apud* BIGAL, 2001, p. 56). Segundo Lucrécia Ferrara (FERRARA, 1993 *apud* BIGAL, 2001, p. 56), na qualidade da “a percepção possível”

[...] o princípio de sua organização sígnica é a bricolagem ou eixo-fragmentos de linguagem, envolvidos em múltiplos e indefiníveis soluções sintáticas que se acotovelam na busca de um significado em si, mudo ou inexistente, porque só pode decorrer do próprio gesto perceptivo. A bricolagem introduz, no domínio da percepção, o jogo sem regras, que supõe a exagerada atividade do

receptor a fim de inventar um valor, um juízo perceptivo sempre imprevisto, mas necessariamente possível, porque determinado pelo repertório do receptor que aciona suas lembranças, a fim de completar uma sintaxe icônica inacabada ou mal-acabada formalmente (FERRARA, 1993 *apud* BIGAL, 2001, p. 56).

Em contestação à excessiva programação e ao número excessivo de comandos fomentados para manter uma dada organização sócio-econômico-político-cultural, essa leitura de design passou a intencionar a multiplicidade de sentidos (BIGAL, 2001, p.53-54). Assim, a liberdade já incentivada pelo movimento Pós-Moderno ganhou uma grande dimensão na construção da forma de um produto, de modo que não há mais limites estabelecidos para sua configuração. Neste entendimento de design, o cânone funcionalista e racionalista do projeto moderno deixou de fazer sentido (BOMFIM, 1998, p.117).

Dentro do contexto histórico destas transformações, especificamente no Brasil, apesar da inegável contribuição dos preceitos de caráter racionalista incentivados na formação do design e de sua contribuição com o desenvolvimento industrial no país, nos últimos anos tem acontecido um aumento da produção acadêmica que possui como preocupação a revisão crítica sobre esses parâmetros, principalmente da influência do modelo racionalista de ensino importado da Escola de Ulm da Alemanha na formação do design brasileiro (ANASTASSAKIS, 2013, p. 82).

Em geral, a preocupação de tal crítica parte do entendimento de que o modelo adotado pela Escola de Ulm, voltado à tradição funcionalista e a um estilo internacional para a solução de problemas emergentes da relação tecnologia/usuário, por ter sido pensado para um país de economia centralizadora em condições industriais altamente desenvolvidas, sua ampla reprodução no contexto brasileiro deixou a atividade de design e seus praticantes desconectados da cultura e da sociedade onde atuam, afastados do mundo real e limitados ao exercício de uma “arte aplicada”. Esta crítica entende que a reprodução dessa matriz implica a adoção de uma linguagem formal pouco afeita às contingências do tempo e às características da cultura brasileira, cultivando uma imagem incompleta para o designer, de costas para o real, dissociada efetivamente e afetivamente das circunstâncias da vida social, cultural e econômica brasileira (SOUZA LEITE, 2006, p. 254).

Desta forma, conscientes do distanciamento entre o discurso e a realidade no modelo ali dotado, vários autores e designers colocam em questão, tanto hoje quanto ontem, a inadequação da transposição de um modelo racionalista de ensino e prática de

design formulado no contexto germânico ao contexto brasileiro, sendo necessária uma reconceituação dessa atividade no país (DIAS LESSA, 1994 *apud* ANASTASSAKIS, 2013, p. 85).

Como resultado dessas novas críticas e reflexões, tanto no âmbito internacional quanto nacional, novos caminhos foram consolidados na atividade do design. No novo cenário, o design passou a ter o seu amplo significado e suas implicações radicalmente problematizados. Desta problematização emerge a consciência do *valor sígnico* do design como um modo dinâmico de perceber e expressar, tanto as singularidades dos indivíduos quanto a diversidade dos contextos. Nestas circunstâncias, as tecnologias e os materiais disponíveis, bem como as materialidades possíveis, são trabalhados como potencialidades de significação, onde se vê a interpretabilidade caracterizada como um dos eventos mais marcantes da cultura contemporânea (BIGAL, 2001, p. 53-56).

Neste contexto, o design passa a ser entendido como um processo de investir os objetos de significados múltiplos, em múltiplas formas e funções (CARDOSO, 1998, p. 29-30). Tais significados não são imputados antecipadamente apenas pelos designers, mas são construídos no *dinâmico sistema* de relações interdependentes entre os processos de criação, fabricação, distribuição, venda, consumo, fruição e descarte, normalmente, pela conjunção de todos estes e outros mais (CARDOSO, 1998, p. 33). Este sistema coloca em evidência, na essência do design, um componente básico de criação, o artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento que está por trás do artesanato e da arte. Em todos esses casos, o artifício da coisa consiste em dar forma às ideias, isto é, em gerar o fato material e concreto a partir de um ponto eminentemente imaterial e abstrato (CARDOSO, 1998, p. 29-30).

Nesse entendimento de design, o pensamento dicotômico entre design e artesanato, e design e arte está mais do que desgastado, pois o design

passa a ser entendido não como um corpo de doutrinas fixo e imutável, mas como um campo em plena evolução. Algo que cresce de modo contínuo e se transforma ao crescer. Um caminho que se revela ao ser percorrido. O design é muito maior e mais dinâmico do que qualquer uma de suas manifestações específicas. Trata-se de uma área por demais complexa e multifacetada para caber em qualquer definição estreita, muito menos para ser reduzida à prática de determinado indivíduo ou escola (CARDOSO, 2012, p.130).

Assim, as últimas décadas emergiram críticas e práticas fundamentais na transformação do sistema de design que passou a questionar o próprio caráter normativo de configuração industrial e suas noções de “função”, “uso” e “utilitário”, promovendo a

valorização das relações dinâmicas e flexíveis entre a intuição e a razão na construção do projeto, entre a singularidade do indivíduo e a diversidade do contexto, contribuindo com a sobreposição do valor de unicidade sobre as questões da produção de série. Enquanto nos anos 1960 o sistema normativo era ainda direcionado para a *produção em massa*, o século XXI caminha célere em direção à *produção flexível* (CARDOSO, 2012, p.124).

Nesta concepção, o design contemporâneo é caracterizado pela apresentação de projetos híbridos que permitem leituras e percepções entre diferentes áreas, a partir de diálogos, cujas produções e características estão em fase de definição, abrindo um espaço novo para pesquisas, tanto teóricas quanto práticas.

O termo “híbrido” nos ajuda a compreender a produção plural da sociedade atual, nos mostra um caminho para interpretar manifestações em culturas, nas comunicações, nas artes e no design, significando “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada” (SANTAELLA, 2003, p.135). Tratam-se de propostas construídas a partir de áreas que se permeiam, produções que buscam a liberdade de fronteiras, de interpretações e de conceitos previamente estipulados, onde as propostas finais se tornam cada vez mais complexas, colocando em questão a natureza do design a partir das transformações nas qualidades do objeto criado, bem como do papel do designer no processo de criação, e do usuário no processo de fruição.

A partir desta exposição da formação do pensamento dicotômico entre arte e design, pudemos observar, da antiguidade aos nossos dias, que populações de todas as culturas desenvolveram diferentes processos expressivos, cujas funções e significações dialogaram com os interesses, com as crenças e valores de cada momento histórico.

De um campo que se estendeu do lógico, ordenador, utilitário, semântico e referencial até o estético, simbólico e expressivo, o percurso histórico traçado nos revela que as atividades de artes e de design são dinâmicas, em constante estado de reflexão e (re)definição, sujeitos a (re)formulações comunitárias no conjunto de convenções que a compõem, conforme seus modos de ser e estar no mundo.

Neste processo de transformação do pensamento dicotômico entre Artes Liberais e Artes Servis, Belas-Artes e artesanato, e, atualmente, Arte e Design, observamos que a passagem de um momento a outro não se deu de modo abrupto, mas foi se transformando dinamicamente. Em outras palavras, as mudanças entre os diferentes sistemas de artes não ocorreram de modo uniforme, espontâneo, homogêneo e consensual, mas, pelo

contrário, foram marcadas por interesses, tensões, conflitos e resistências das mais variadas ordens, sejam sociais, culturais, econômicas ou tecnológicas.

Em decorrência da natureza vívida dessas transformações, observamos que, embora seja possível a identificação de preceitos que distinguem as artes, as práticas e discursos da atualidade continuam a se revelar resistentes a tais distinções. E é neste cenário controverso, heterogêneo e profuso, que se encontram nossos objetos de estudo, como veremos no capítulo a seguir.



## CAPÍTULO 2

### PRÁTICAS E DISCURSOS DIVERGENTES AO PENSAMENTO DICOTÔMICO ENTRE ARTE E DESIGN

Sob o foco de uma luz e em cima de um pedestal, uma peça tridimensional se destaca em uma sala de exposição do *Museu Cooper Hewitt*, em Manhattan na cidade de Nova York, Estados Unidos (Figura 1). Atraídos pela sua forma, espectadores contemplam a peça. Intitulada como *Bone Chaise*<sup>46</sup> (2006) de Joris Laarman<sup>47</sup>, a legenda que acompanha a peça oferece informações sobre seu processo de criação: a peça pertence a uma série de móveis criada a partir de um processo de experimentação de materiais e técnicas, cujo resultado é um assento de peculiar maciez e conforto. Uma pessoa curiosa em sentir essa peculiaridade, se aproxima do assento na intenção de tocá-lo. Imediatamente, um segurança a interrompe com um pedido para ela manter distância da obra.



**Figura 1 - Bone Chaise, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979)**

Poliuretano, borracha. 74.3 × 147.96 × 95.89 cm. Edição limitada de 12.

Coleção permanente do Museu Groninger em Groninger (Holanda); do *Centre Pompidou* em Paris (França); do *Victoria & Albert Museum* em Londres (Inglaterra) e do *Los Angeles County Museum of Art* em Los Angeles (Estados Unidos)

Fonte: <https://www.jorislaarman.com/wp-content/uploads/2017/07/9-1500x630.jpg>

<sup>46</sup> A proposta *Bone Chaise* (2006) foi apresentada na exposição “*Joris Laarman Lab: Design in the Digital Age*”, organizada por Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum em Nova York (Estados Unidos) e Groninger Museum em Groninger (Holanda), exibida de 27 de setembro de 2017 a 15 de janeiro de 2018. A exposição apresentou uma gama de propostas do designer conhecido por trabalhar na interseção entre design, arte e ciência e por abolir as distinções tradicionais entre o natural e o maquinário, o decorativo e o funcional.

<sup>47</sup> Joris Laarman, nascido na Holanda em 1979, é formado em design pela Academia de Design de Eindhoven. Em 2003, ele fundou sua própria empresa, *Joris Laarman Studio*, com foco em arquitetura e design de produtos. Em 2004, com a cineasta e parceira Anita Star, Laarman fundou o *Joris Laarman Lab*. Laarman está particularmente interessado em trabalhar na interseção entre ciência e estética. Laarman vem trabalhando em sua série de cadeiras e outros móveis produzidos no diálogo entre o trabalho manual e as impressoras 3D. Informações disponível em: <<https://collection.cooperhewitt.org/people/18060585/bio>> Acesso em: 4 de julho de 2020.

Por sua vez, em um dos espaços prestigiado da *Tate Gallery*, a *Tate Liverpool*, que já apresentou obras de importantes artistas como Francis Bacon, Pablo Picasso, Claude Monet, Edgar Degas entre outros, uma imensa peça tridimensional prende a atenção de um grupo de espectadores. Intitulada como *Smears*<sup>48</sup> (2010) de Franz West<sup>49</sup> (Figura 2), pessoas contemplam a peça à distância. Após algum tempo, um monitor se aproxima e as informa que é possível fazer o uso da obra. Animados com essa possibilidade, o grupo passa a explorar a forma tridimensional da peça, na tentativa de descobrir as diferentes maneiras de descansar o corpo sobre a superfície oferecida.



**Figura 2 - *Smears*, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012)**  
Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única. Encomendado e exibido na Tate Liverpool  
Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>

De modo ainda mais curioso, uma cadeira causa um efeito de estranhamento<sup>50</sup> aos espectadores que visitam uma exposição na galeria *R & Company* de Manhattan, na

<sup>48</sup> *Smears* foi exibida na Bienal de Liverpool de 18 de setembro a 28 de novembro de 2010. A Bienal de Liverpool é o maior evento de artes visuais contemporâneas do Reino Unido. No ano de 2010, o tema abordado foi “*Touched*” que explorou não apenas a ideia de ser afetado emocionalmente por obras de arte, mas também o contato físico com obras de arte.

<sup>49</sup> Franz West, nascido na Áustria (1947-2012), é um artista reconhecido pela sua produção na área de arte e design, de esculturas abstratas e interativas a colagens e design de móveis. West pertence a uma geração de artistas expostos à arte acionista e performática das décadas de 1960 e 1970, e instintivamente rejeitou a ideia de uma relação passiva entre obras de arte e espectador, manipulando materiais e imagens do cotidiano para examinar a relação da arte com a experiência social. Informações disponíveis em: <<https://gagosian.com/artists/franz-west/>> Acesso em: 4 de julho de 2020.

<sup>50</sup> O conceito “estranhamento” remete ao termo “ostranenie” (“остранение”) utilizado pelo formalista russo Viktor Chklovski em seu trabalho “*Iskusstvo kak priem*” (“A Arte como processo” ou “A Arte como procedimento”) publicado pela primeira vez em *Poetika* (1917). Nesta obra, o autor define que o objetivo da arte é dar uma sensação do objeto como visão e não como reconhecimento, sendo que o processo da arte

cidade de Nova York. A exposição é destinada a diferentes cadeiras, e os confusos espectadores procuram entender a configuração formal da peça *Slipova Sculptural Chair*<sup>51</sup> (2019) de Serban Ionescu<sup>52</sup> (Figura 3). Embora a peça faça alusão a uma estrutura de cadeira, a inclinação de seu possível assento e encosto não oferecem nenhuma condição de uso.



**Figura 3 - *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984)**  
Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm. Peça única.  
Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/)

Classificadas como “móveis de arte”, “arte funcional”, “*design art*”, “*experimental design*” e, mais recentemente, “design colecionável” (BARTOLUCCI, 2016, *online*)<sup>53</sup>, estas e tantas outras peças de design, que ocupam importantes espaços do mundo das artes, têm causado uma inquietação. Há uma evidente dificuldade de identificar, de modo claro e objetivo, as diferenças entre as propriedades desses assentos

---

é o processo do estranhamento dos objetos que consiste em obscurecer a forma, em aumentar a dificuldade e a duração da percepção (CHKLOVSKI, 1976, p.45).

<sup>51</sup> *Slipova Sculptural Chair* (2019) foi exibida na exposição “Chairs Beyond Right & Wrong”, no período de 10 de setembro a 19 de outubro de 2019 na cidade de Nova York. Com quase 50 artistas e designers internacionais, a exposição se propunha a repensar a cadeira e suas formas correspondentes de uso.

<sup>52</sup> Serban Ionescu, nascido na Romênia em 1984 e criado em Queens, Nova York, conhecido por obscurecer a fronteira entre escultura e design. Irrompendo do ato automático de desenhar, suas linhas instintivas soltas e seus vibrantes tons de cor se expandem para colagens esculturais que constantemente mudam de escala. Seja em obras de design, arte, escultura ou arquitetura, seu estilo distinto e gestos de desenho animado engendram uma linguagem única de formas antropomórficas. Informações disponíveis em: <<http://www.serbanionescu.com/info>> Acesso em: 4 de julho de 2020.

<sup>53</sup> Autora de artigos em revistas especializada em arte, design, artes decorativas e cultura contemporânea. Assistente da Presidência de Projetos Especiais da *Rhode Island School of Design* em Providence, RI, Estados Unidos. Vide BARTOLUCCI, Marisa. The Ultimate Guide to Collecting Contemporary Design. In: Design Trend. Introspective magazine. 15 de fevereiro de 2016. Disponível em <<https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/collecting-contemporary/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

e as propriedades de uma obra de arte. E o fato de serem exibidas em espaços de artes só faz aumentar a confusão.

Como vimos no capítulo 1, tradicionalmente, artefatos de design (como cadeiras) e obras de arte são tomadas pela comunidade como coisas distintas. De um lado, cadeiras são comumente compreendidas como projetos que atendem de forma clara e objetiva a um propósito de uso, de acordo com as necessidades de um público-alvo, com os recursos disponíveis e com as relações entre custo e benefício do seu modo de reprodução, de distribuição e de venda. De outro lado, obras de arte são habitualmente compreendidas como peças singulares que não visam atender a objetividade de um propósito de uso, mas almejam ampliar as experiências sensíveis em diferentes possibilidades de fruição.

Em termos gerais, essas diferenças entre atender um objetivo *versus* ampliar as experiências sensíveis são observadas: no modo de sua reprodução (as obras de arte intencionam ser únicas e singulares, e as cadeiras normalmente são seriadas e padronizadas); no processo de sua interpretação (as obras de arte são ambíguas, e as cadeiras, unívocas); no desempenho de suas funções (as obras de arte proporcionam a experiência estética em si mesma, e as cadeiras, embora possuam qualidades estéticas, visam uma finalidade de uso, ou seja, o descanso do corpo sobre uma superfície); e nos métodos de sua criação (as obras de arte, embora possam fazer o uso de métodos, não possuem a obrigação de sistematizá-los. Já para a produção das cadeiras, o bom planejamento, com sistematização de métodos, são requisitos essenciais). No entanto, ao observar os assentos de Joris Laarman, Franz West e Serban Ionescu, não há clareza sobre essas diferenças, e os espectadores se veem confusos entre estarem diante de cadeiras de design, ou de obras de arte.

Os assentos de Joris Laarman, Franz West e Serban Ionescu não são destinados à seriação e padronização, sendo melhor descritas como peças únicas ou de edição limitada. Além disso, seu processo de interpretação não é unívoco, mas aberto a interpretações. Na primeira peça, de Joris Laarman, há uma legenda que, além de informar o título da proposta, o ano de produção, os materiais utilizados e uma breve descrição do processo de criação, enfatiza o seu propósito de uso: descansar o corpo sob uma superfície confortável. No entanto, o contexto no qual ela é apresentada claramente não oferece condições para fazê-lo, e a única possibilidade de interação oferecida é a contemplação à distância. Já na peça de Franz West, embora seja possível usá-la, sua aparência não convencional não revela claramente essa intenção, permitindo assim diferentes formas de interpretação, o que faz com que o público se mantenha cauteloso à distância (até obter a

autorização expressa para interagir com ela). Por fim, na terceira peça, de Serban Ionescu, embora seja possível reconhecer algumas propriedades de cadeira em sua aparência, sua configuração formal não permite fazer o uso estritamente prático (descansar o corpo sob a superfície). Porque não são peças padronizadas e produzidas para ampla reprodutibilidade conforme a preferência específica de um público-alvo, estes artefatos (de edição única ou limitada) parecem revelar que há *aspectos únicos* na preferência pessoal, sensível, crítica ou poética dos criadores, que devem ser levados em consideração na presença das peças. Os resultados são propostas aparentemente mais próximas de uma escultura artística do que de um objeto estritamente prático como uma cadeira.

Diante da ambiguidade desses assentos, uma característica que tais propostas têm em comum é o *ato provocativo* de incitar a experiência de alteridade. A provocação é revelada no modo como esses designers reinventam novos sentidos para um simples objeto como a cadeira. Tratam-se de *provocações* que transformam mundos pretensamente definidos, fechados e/ou isolados em uma *dinâmica e aberta investigação*. Esses assentos, ao colocarem em evidência diferentes questões, mesmo que apenas implicitamente, indiretamente ou obliquamente, abrem seus próprios mundos à mente investigadora. Ao abrirem novas portas em nossas mentes, também abrem novas perspectivas sobre o mundo das relações entre arte e design que, a partir de suas propostas, somos incitados a pensar. O ato provocativo dessas propostas de design de assentos parece evidenciar que, embora o mundo das artes e o mundo de design possuam preceitos que os diferenciam, algumas vezes os limites e as demarcações estabelecidos entre essas convenções são nebulosos.

A seguir veremos que as características desses objetos excêntricos (como referido no item 1.10) não são limitadas apenas a essas propostas, mas há muitos outros protagonistas deste fenômeno, sendo possível identificá-los em diferentes coleções de museus, galerias e feiras de arte reconhecidos internacionalmente pela comunidade artística. Também veremos que os discursos teóricos que abordam essas experiências mostram uma diversidade de correntes e posicionamentos, muitas vezes divergentes entre si, que nos permitem novas maneiras de olhar para tais questões.

## 2.1 ARTEFATOS DE DESIGN EXIBIDOS NOS ESPAÇOS DE ARTES

Para Calvera (2003, p. 12-13), nos últimos anos, alguns designers têm adotado os procedimentos da arte e de seu mercado para mostrarem seus trabalhos. Segundo esta autora:

Desde a Kassel Documenta de 1987, o design, ou melhor, alguns designers e suas obras têm sido bem-vindos nas manifestações artísticas mais importantes, em um esforço do mundo e da instituição de arte para se abrir constantemente a novas “expressões artísticas” [GUASCH, 1997]. Na tentativa de testar a atual expansão do conceito de arte, o design é reconhecido como uma das práticas e meios de expressão “que o definem, juntamente com as instalações, as performances, os vídeos, a arte de ou com computadores e várias mídias combinados, sem mencionar o trabalho no solo ou no corpo” [DANTO, 1999], para aproveitar uma lista não exaustiva, mas pelo menos contrastada.<sup>54</sup> (CALVERA, 2003, p. 12-13).

Diante desta situação, os museus e os centros culturais parecem aproximar o design da arte. Segundo Isabel Campi, do mesmo modo como aconteceu com a fotografia no início do século, as instituições de arte parecem contribuir com a legitimação do design como parte do “mundo da arte consolidado”:

Existem museus ou centros de arte contemporânea dedicados à promoção e exibição da arte contemporânea que estão adotando ações muito determinadas em favor da consideração artística do design. Sem dúvida, o Museu de Arte Moderna de Nova York foi o primeiro a quebrar uma lança a favor do design, reunindo desde meados da década de 1930 sua própria coleção e organizando, desde a década de 1950 até os dias atuais, exposições que se tornaram em verdadeira referência histórica.<sup>55</sup> (CAMPI, 2003, p. 151).

Além das instituições de artes visuais, Campi lembra dos museus de artes decorativas ou artes aplicadas que também parecem estar gradualmente inclinando-se para a consideração artística do objeto industrial (CAMPI, 2003, p. 152), merecendo, como o objeto artesanal, uma avaliação artística, cultural e patrimonial, tais como o

---

<sup>54</sup> Tradução nossa. Texto original: “Desde la Documenta de Kassel de 1987, el diseño, o mejor dicho, algunos diseñadores y sus obras vienen siendo acogidos en las manifestaciones artísticas de mayor alcurnia, en un esfuerzo del mundo y la institución arte para abrirse a los nuevos medios de “expresión artística” [GUASCH, 1997]. En un intento de probar la ampliación actual del concepto arte, se reconoce al diseño como una más entre las prácticas y medios de expresión “que lo definen, junto con las instalaciones, las performances, los vídeos, el arte por o con computadoras y varios medios combinados sin mencionar trabajos em la tierra o sobre el cuerpo” [DANTO, 1999], para aprovechar un listado no exhaustivo pero al menos contrastado. (CALVERA, 2003, p. 12-13).

<sup>55</sup> Tradução nossa. Texto original: “Hay museos de arte contemporáneo o centros dedicados a la promoción y exhibición de arte contemporáneo que están llevando a cabo una acción muy decidida a favor de la consideración artística del diseño. Sin duda fue el Museum of Modern Arte de Nueva York el primero que rompió una lanza en favor del diseño reuniendo desde mediados de los años treinta una colección propia y organizando, desde los años cincuenta hasta la actualidad, exposiciones que se han convertido en auténticos referentes históricos.” (CAMPI, 2003, p. 151).

*Victoria & Albert Museum* em Londres, o *Kunstgewerbe Museum* em Berlim, o *Musée de Beaux-Arts* em Montreal, o *Museum of Philadelphia* ou o *Museum of Decorative Arts* em Barcelona. Campi ainda menciona que, nos últimos anos, museus foram criados com o único objetivo de exibir artefatos de design, operando quase exclusivamente no terreno do simbólico, muito semelhante aos museus de arte, tais como o *Design Museum* em Londres, *Triennale Milano* em Milão, o *Vitra Design Museum* em Weil-am-Rhein, o *Museum für Zurich Gestaltung* em Zurich e *Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum* em Nova York (CAMPI, 2003, p. 152). Assim, os museus e centros culturais desempenham um papel importante na avaliação artística do design, pois selecionam objetos, descontextualizam-nos, “divinizam”, conferem “aura” e ajudam o público a perceber suas qualidades estéticas e culturais (CAMPI, 2003, p. 152).

Na intenção de colocar em evidência a presença de artefatos de design que, além de compartilharem os espaços tradicionalmente destinados ao campo de arte, possuem propriedades perceptivamente parecidas com objetos artísticos, esta seção apresenta um conjunto de peças selecionadas dos acervos de instituições internacionalmente reconhecidas, por possuírem curadorias preocupadas em organizar exposições de design, em diálogos com as propostas de arte. Serão cinco museus internacionais de arte<sup>56</sup>, dezesseis galerias internacionais de arte contemporânea e de arte-design<sup>57</sup>, e três feiras internacionais de arte-design no campo de arte<sup>58</sup>.

Após a consulta aos bancos de dados das coleções<sup>59</sup>, bem como a visita a algumas das galerias, feiras e museus<sup>60</sup>, foram encontradas uma quantidade e uma pluralidade de obras que, em menor ou maior medida, e de diferentes maneiras, dialogam com o campo de arte. Para esta pesquisa foram selecionados apenas os assentos que, em maior medida, além de colocar em dúvida as expectativas habitualmente esperadas para um artefato que

---

<sup>56</sup> Museu de Arte Moderna e o Museu Metropolitano de Arte em Nova York; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e o Museu Victoria e Albert em Londres.

<sup>57</sup> Galerias *R & Company*, *The Future Perfect*, *Carpenters Workshop*, *Themes & Variations*, David Gill, *Gallery All*, *Southern Guild*, *Seomi International*, Carwan, Todd Merrill, Gagosian, *Salon 94*, Friedman Benda, Fumi, Ammann, BSL, Galeria Lumi e Galeria Ammann.

<sup>58</sup> Design Miami/Basel em Miami, *Salon Art + Design* em Nova York e SP-Arte em São Paulo.

<sup>59</sup> O banco de dados das coleções pesquisadas estão disponíveis nas redes de internet, nos *websites* oficiais dos museus, galerias e feiras consultados. Os endereços podem ser consultados no capítulo 2, no momento em que essas instituições forem citadas. As pesquisas foram realizadas entre os meses de outubro de 2019 e fevereiro de 2020.

<sup>60</sup> Foram visitados em 2018, a feira SP-ARTE em São Paulo; em 2019, o *Salon Art+Design* e o Museu de Arte Moderna em Nova York; *Vitra Design Museum* em Weil am Rhein; o Museu *Triennale di Milano* em Milão; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e, em 2020, o Museu Metropolitano de Arte, o Museu Cooper Hewitt, as galerias *R & Company*, *The Future Perfect* e *Carpenters Workshop* em Nova York.

almeja proporcionar o descanso do corpo, assemelham-se a objetos artísticos. A seguir apresentaremos as 175 peças selecionadas, limitando-nos a descrever sucintamente os aspectos gerais das instituições e das características que foram identificadas como divergentes dos preceitos tradicionais de design. Neste momento, nossa intenção é a de revelar a presença desse tipo de design nos espaços de arte. O aprofundamento e as análises destas características (especificamente de suas qualidades, de seus processos de significação, de seus efeitos práticos de uso e de suas relações com a arte) serão realizados nas investigações apresentadas na segunda parte desta pesquisa.

### **2.1.1 A presença de artefatos de design nos museus de arte**

Para mostrar a presença dos assentos divergentes aos preceitos de design convencional em espaços representativos da arte, selecionamos para o estudo exploratório a coleção<sup>61</sup> do museu de arte mais visitado no mundo<sup>62</sup>, o Museu Metropolitano de Arte<sup>63</sup> (MET) da cidade de Nova York, Estados Unidos. Fundado em 1870, o Museu Metropolitano de Arte coleta, estuda, conserva e apresenta obras de arte significativas de diferente tempos e culturas, a fim de conectar as pessoas à criatividade, conhecimento e ideias.<sup>64</sup> Entre os anos de 2000 e 2019, o Museu Metropolitano de Arte realizou aproximadamente 150 exposições<sup>65</sup> de artefatos, da antiguidade ao século XX, entre mobiliário, vestuário e utensílios.

Especificamente pelo Departamento de Arte Moderna e Contemporânea, o MET apresentou uma série de exposições de objetos significativos do período de 1900 a 2000. Ao buscar por assentos exibidos neste museu, entre diferentes propostas disponíveis no acervo, selecionamos apenas aquelas peças que se destacaram pela particularidade de suas qualidades expressivas, como a proposta realizada pelo artista Antoni Gaudí, as peças de designers modernos como de Frank Gehry, *Studio 65*, Wendell Castle, Howard Meister,

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection>> Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.

<sup>62</sup> Segundo o último ranking realizado pela “*The Art Newspaper*”. Informação disponível em: <<https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2019/04/The-Art-Newspaper-Ranking-2018.pdf>> Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.

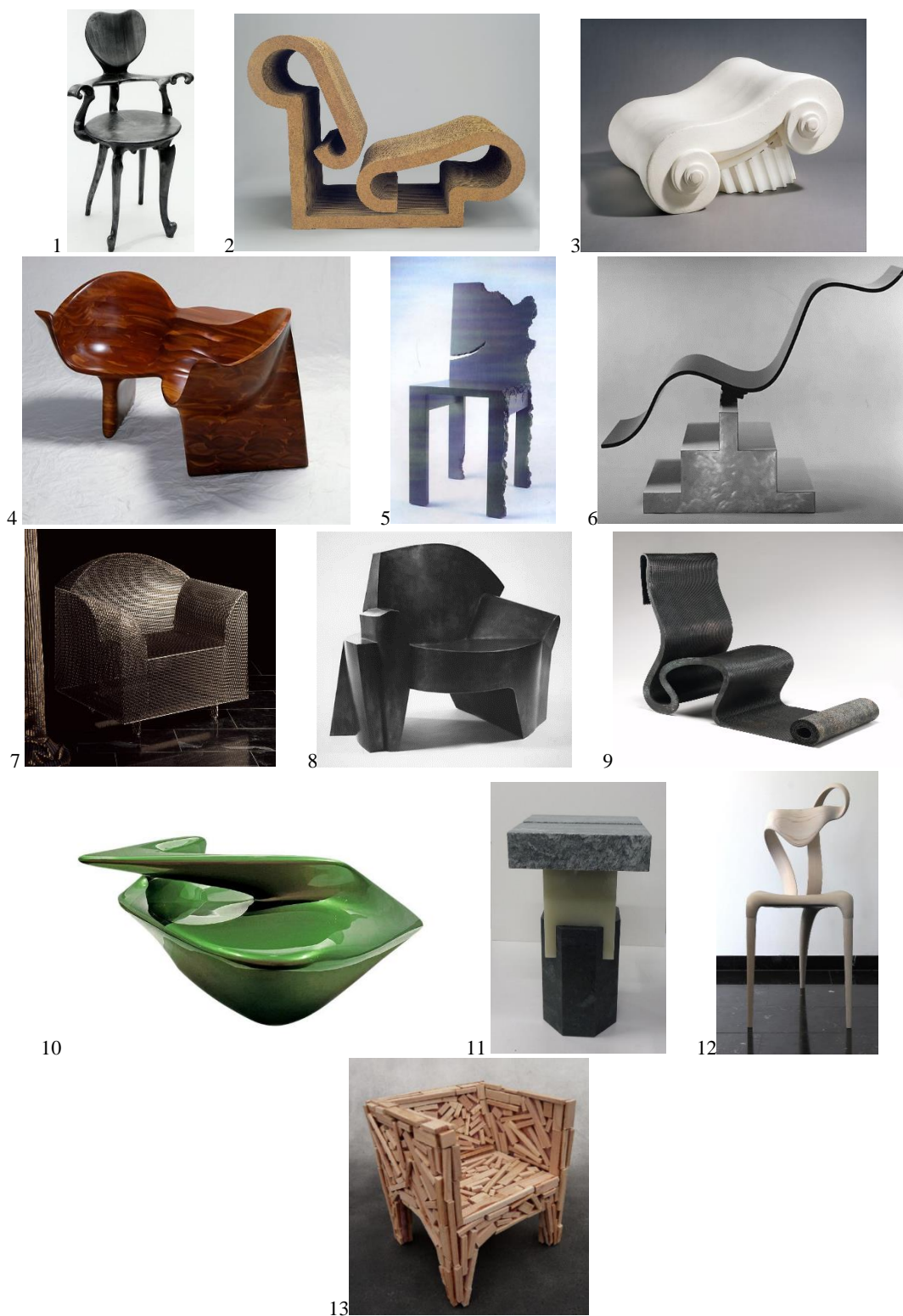
<sup>63</sup> Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search#!?q=furniture&perPage=20&searchField=All&sortBy=Relevance&offset=0&pageSize=0&era=A.D.%201900-present>> Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.

<sup>64</sup> Informações disponíveis em: <<https://www.metmuseum.org/about-the-met>> Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.

<sup>65</sup> Informação disponível em: <<https://www.metmuseum.org/search-results#!?search?q=design&orderByCountDesc=true&page=1&searchFacet=Exhibitions>> Acesso em: 5 de fevereiro de 2020.



Terence Main, Shiro Kuramata, incluindo designers contemporâneos como James Cole, Ron Arad, Zaha Hadid, Ross Lovegrove, Oeuffice, Joseph Walsh, bem como os designers brasileiros como Sergio Rodrigues e os Irmãos Campana (Figura 4).



*Figura 4 – Alguns assentos da coleção do Museu Metropolitan de Arte de Nova York, Estados Unidos*

1. *Cadeira sem título*, 1902–4 de Antoni Gaudí (nascido na Espanha, 1852–1926). Madeira nogueira. 96.5 x 64.8 x 52.1 cm  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/481184>
2. *Contour Chair*, 1970 de Frank Gehry (nascido na Espanha em 1929). Papelão ondulado, Masonita. 74.6 x 59.4 x 95.3 cm  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1987.357/>
3. *Capitello Chair*, 1971 de Studio 65 (fundado na Itália em 1965). Espuma de poliuretano, borracha látex contendo tinta. 67.3 x 101.6 x 113 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492747>
4. *Two-Seater Settee*, 1973 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932–2018). Madeira de cerejeira. 77.5 x 151.1 x 88.9 cm  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/481649>
5. *Nothing Continues to Happen Side Chair*, 1980 de Howard Meister (nascido nos Estados Unidos em 1953). Madeira pintada. 91.4 x 40.6 x 45.7 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/485898>
6. *Ribbon Chaise*, 1981 de Terence Main (nascido nos Estados Unidos em 1954). Madeira lacada, laminados metálicos e atuador linear. 81.3 x 182.9 x 81.3 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/485897>
7. *How High the Moon Armchair*, 1986 de Shiro Kuramata (nascido no Japão, 1934–1991). Malha em aço níquelado. 71.8 x 94.9 x 81.3 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1988.186/>
8. *Susquehanna Bend Armchair*, 1991 de James Cole (nascido nos Estados Unidos em 1943). Latão patinado. 99.1 x 116.8 x 76.2 cm.  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/485895>
9. *London Papardelle*, 1992 de Ron Arad (nascido em Israel em 1951). Bronze enegrecido. 106.7 x 59.1 x 78.7 cm  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2012.31/>
10. *Gyre lounge chair*, 2006 de Zaha Hadid (nascida no Iraque, 1950–2016). Resina de poliéster e laca de poliuretano. 67.5 x 142 x 212 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/495292>
11. *Dorik Stool*, 2017 de Oeuffice (fundado em Londres, 2011). Mármore. 42 x 25 x 26 cm.  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/738810>
12. *Enignum Locus Chatsworth Chair I*, 2015 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Cinzas europeias (*Fraxinus Excelsior*) e couro de cordeiro - madeira branqueada e acabamento com óleo branco. 76.8 x 55.9 x 72.4 cm.  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821020>
13. *Cadeira Favela*, 1991 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Madeira, pregos, cola. 69.2 x 66.7 x 71.8 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/499106>

Com exceção de Gaudí (1902–4), as peças identificadas se referem ao design dos anos 70, 80, 90 e 2000. Ao observar as propriedades desses artefatos, percebemos que não se tratam de assentos regulares (facilmente identificados na nossa vida diária), mas assentos cujas qualidades são muito peculiares. A peculiaridade é revelada em diferentes níveis de irregularidade, identificados na diversidade de experimentação de técnicas e materiais, na originalidade das formas de seu assento, encosto, pés e braços, na variedade do acabamento das peças, e, até mesmo, na variedade de posturas sentadas que se modificam conforme cada proposta.

Posteriormente, foram investigadas as coleções do Museu de Arte Moderna em Nova York e o Centro Georges Pompidou em Paris. Estas instituições foram escolhidas por sua representatividade internacional, além de possuírem departamentos especializados em design, em seus setores curatoriais. As curadorias especializadas em design, ao exporem os artefatos como obras integrantes do mundo das artes, desencadeiam uma notável diferença na fruição e nas discussões dessas produções. As ações curatoriais se apropriam das características estéticas e simbólicas dos artefatos, inserindo-as em diálogo com as propostas de arte, revelando não o aspecto lógico e ordenador destas peças, mas a abertura das possibilidades de experiências sensíveis, dadas pela fruição.

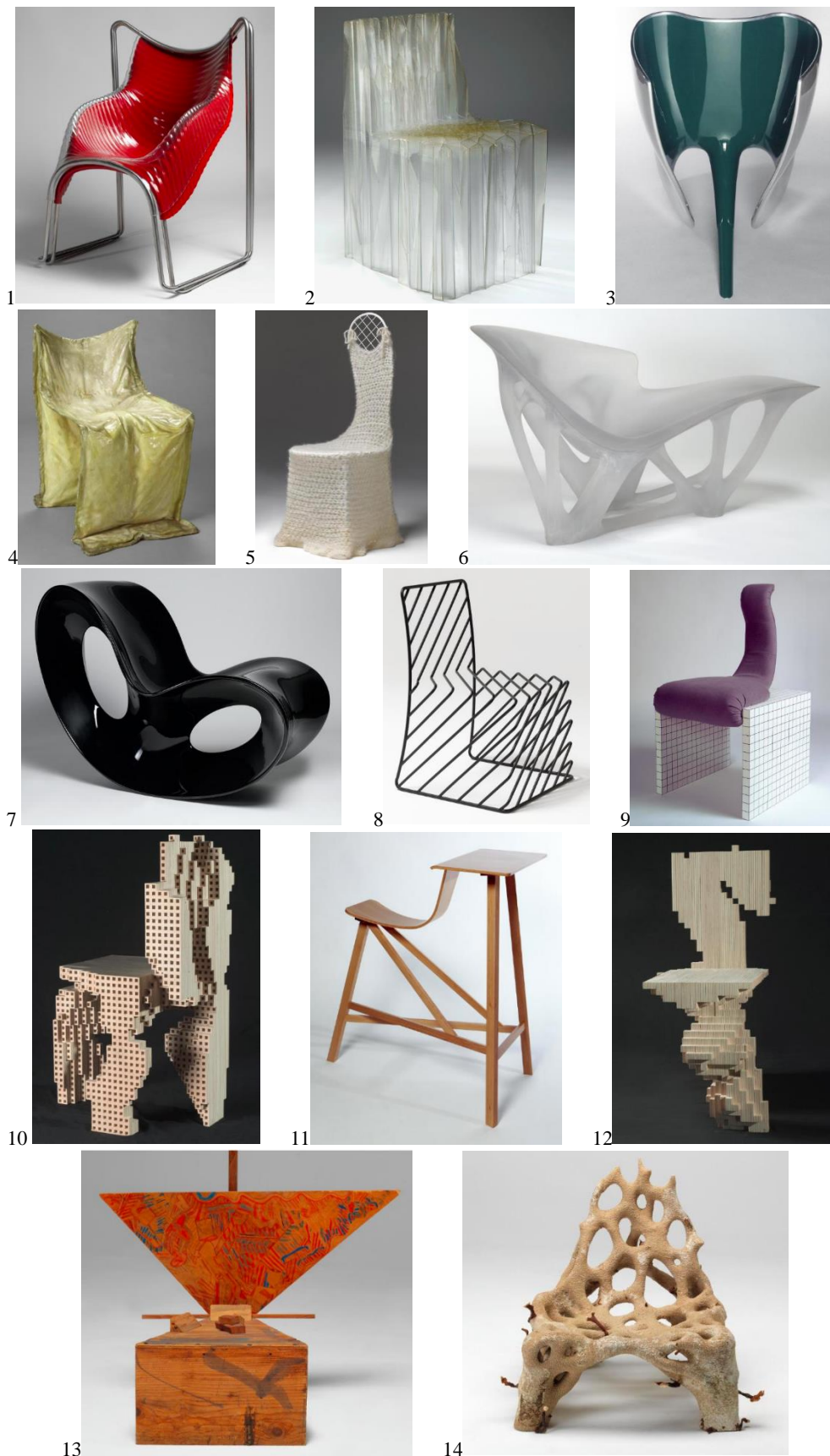
Inaugurado em 1977, o Centro Georges Pompidou em Paris foi criado com a intenção de ser um centro cultural multidisciplinar. O centro foi idealizado para fornecer instalações para vários projetos, como o estabelecimento de uma nova biblioteca pública de leitura, do Museu Nacional de Arte Moderna e de um Centro de Música. Além disso, incorporaria o Museu de Artes Decorativas, desenvolvendo um programa dinâmico de exposições de arte contemporânea. Uma reorganização em 1992 realizou a fusão entre o Museu de Arte Moderna e o Centro de Design Industrial, com algumas das coleções mais expressivas do mundo.<sup>66</sup> As propostas curatoriais são planejadas com o compromisso de promover diálogos entre artes visuais, design e arquitetura. Até o momento, a coleção de design contém mais de 5.000 peças internacionais, de quase 400 designers<sup>67</sup> como Ron Arad, Patrick Jouin, Marc Newson, Gaetano Pesce, Junya Ishigami, Joris Laarman, Nendo, Superstudio, *ZCT Architecture & Design Research*, Konstantin Grcic, Riccardo Dalisi, entre tantos outros.

Para ilustrar os assentos não-convencionais presentes na coleção deste museu, selecionamos apenas aquelas peças que, assim como a coleção do MET, evidenciaram características diferentes das esperadas para assentos regulares de nosso cotidiano (Figura 5). E, do mesmo modo, essas peças foram escolhidas porque revelam uma riqueza de experimentação de materiais (do plástico à lã), de técnicas (do artesanal à impressão 3D), de formas (das curvilíneas às retilíneas, das sólidas às vazadas) e de curiosas posturas sentadas, revelando a potencialidade criativa e expressiva de um objeto que vai além da trivialidade de uma cadeira.

---

<sup>66</sup> Informações disponíveis em: <<https://www.centrepompidou.fr/en/The-Centre-Pompidou/The-history>> Acesso em: 26 de janeiro de 2020.

<sup>67</sup> Informações disponíveis em: <<https://www.centrepompidou.fr/en/Collections/History-of-collections>> Acesso em: 26 de janeiro de 2020.



*Figura 5 - Alguns assentos da coleção do Centro Georges Pompidou em Paris, França*

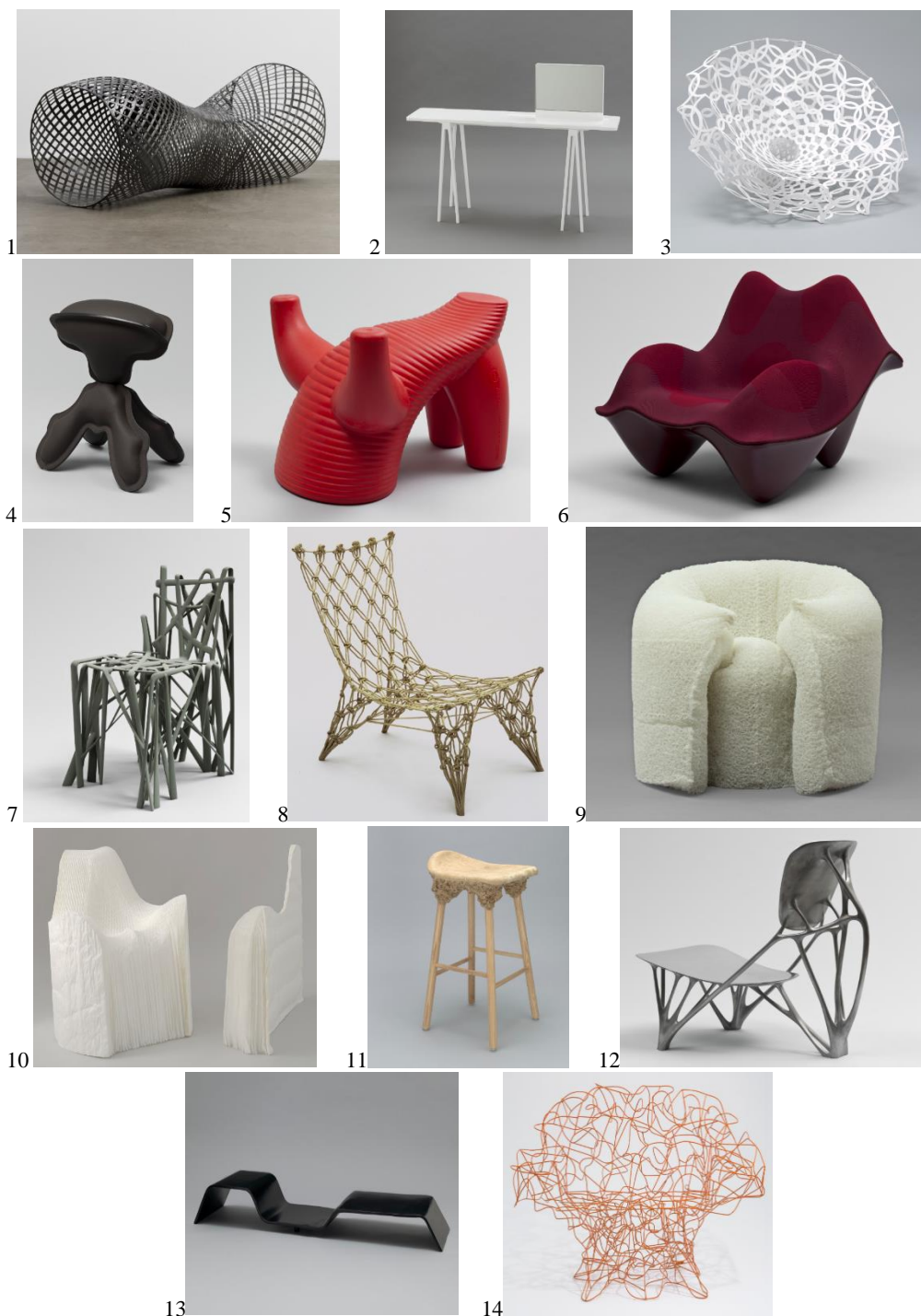
1. *Chaise Wavy*, 2007 de Ron Arad (nascido em Israel em 1951). Concha ABS termoformado colorido. Base de aço fundido. 98 x 64 x 66 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cdjg8k/rqzAn7y/en>
2. *Chaise Solid C*, 2004 de Patrick Jouin (nascido na França em 1967). Resina epóxi polimerizada por estereolitografia. 77 x 40 x 54 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cgj47Gn/ryk798/en>
3. *Chaise Alufelt Chair*, 1993 de Marc Newson (nascido na Austrália em 1963). Corpo em fibra de vidro com alumínio polido. 85 x 67 x 100 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cbqkrr5/rpq7qy/en>
4. *Chaise Golgotha*, 1972 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939). Fibra de vidro e dacron imersos em um banho de resina de poliéster e colocados em uma forma até a polimerização estar completa. 75 x 45 x 58 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/czA4kxz/rX94Bb/en>
5. *Chaise Picnic (Family chairs)*, 2010 de Junya Ishigami (nascida no Japão em 1974). Aço pintado, malha de lã de mohair. 116 x 40 x 50 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cqpe7M/rpe9aq/en>
6. *Bone Chaise*, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979). Poliuretano, borracha. 74.3 x 147.96 x 95.89 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.jorislaarman.com/wp-content/uploads/2017/07/9-1500x630.jpg>
7. *Fauteuil Voïdo Rocking Chair*, 2006 de Ron Arad (nascido em Israel, 1951). Polietileno. 78 x 58 x 114 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cbLk7d8/rAbKnBb/en>
8. *Chaise Thin Black Lines*, 2010-2015 de Nendo (Fundado no Japão em 2002). Aço inoxidável. 77 x 52 x 60 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cXya6Md/rdyg6Ao/en>
9. *Superstudio Chaise*, 1968 de Marc Newson (nascido na Austrália em 1963). Branco com grade preta (interaxis de 3 cm) serigrafada (estrutura) e cinza médio (têxtil). 84 x 45 x 53 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cbqkrr5/rBKXdox/en>
10. *Modèle test multi chargement Bolivar*, 2004 de EZCT Architecture & Design Research (fundada na França em 2000). Contraplacado colado com polimento leve. 92 x 61 x 48 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cdLqjpr/rynRjEj/en>
11. *Autre (Table) Allievo e Scolar*, 2000 de Konstantin Grcic (nascido na Alemanha em 1965). Faia (laminada e sólida). 96 x 55 x 92 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cXyL6E/rgj6ynz/en>
12. *Modèle mono chargement*, 2004 de EZCT Architecture & Design Research (Fundada na França em 2000). Contraplacado colado com polimento leve. 92 x 37 x 51 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/c8Eb74E/rajAag4/en>
13. *Siège Sediolina in legno*, 1971 - 1975 de Riccardo Dalisi (nascido na Itália em 1931). Madeira maciça, contraplacado pintado. 60 x 66 x 36 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/cb5yaon/rKAdbpK/en>
14. *Mycelium chair (The Mycelium Project)*, 2018 - 2019. Impressão 3D de mycelium, ganoderma. 75 x 76 x 72 cm. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/id/c4Ej5GR/r5ng8xG/en>

Por sua vez, o Museu de Arte Moderna de Nova York - MoMA, foi o primeiro museu de arte a administrar um departamento curatorial dedicado à arquitetura e design, fundado em 1932. Atualmente possui 28.000 peças de design de meados do século XIX até o presente.<sup>68</sup> Paola Antonelli, curadora sênior do Departamento de Arquitetura e Design desde 1994, é reconhecida por “expandir a influência do design na vida cotidiana, compartilhando observações novas e incisivas e organizando exposições provocativas no MoMA”<sup>69</sup>. Deste museu, selecionamos do acervo de design contemporâneo as peças de Mathias Bengtsson, Erwan Bouroullec, Louise Campbell, Judith de Grauw, Rosario Hurtado, Greg Lynn Ravioli, Patrick Jouin, Marcel Wanders, Tokujin Yoshioka, Marjan van Aubel, Joris Laarman, com destaque para os trabalhos dos brasileiros Oscar Niemeyer e Irmãos Campana (Figura 6).

<sup>68</sup>Informações disponíveis em: <<https://www.moma.org/collection/about/curatorial-departments/architecture-design>> Acesso em: 26 de janeiro de 2020.

<sup>69</sup> Reconhecimento dado pela premiação Medalha AIGA em 2015. Informação disponível em: <<https://www.aiga.org/medalist-paola-antonelli-2015>> Acesso em: 27 de janeiro de 2020.





**Figura 6 - Alguns assentos da coleção do Museu de Arte Moderna de Nova York, Estados Unidos**

1. *Spun Chaise Lounge*, 2003 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Fibra de Carbono. 87 x 85 x 210 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/108949?artist\\_id=32641&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/108949?artist_id=32641&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

2. *Console with Mirror*, 2001 de Ronan Bouroullec (nascido em Quimper em 1971) e Erwan Bouroullec (nascido em Quimper em 1976).

Fórmica e vidro. 80 x 200 x 45.1 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/98956?artist\\_id=23263&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/98956?artist_id=23263&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

3. *Veryround Chair*, 2006 de Louise Campbell (nascida na Dinamarca em 1970). Chapa de aço cortada a laser. 69 x 105.5 x 83 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/108420?artist\\_id=32007&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/108420?artist_id=32007&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

4. *Miss Judith Stool*, 2004 de Demakersvan, Judith de Graauw (nascida na Holanda em 1976). Plástico e couro. 53.3 x 45.1 x 31.8 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/126126?artist\\_id=32725&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/126126?artist_id=32725&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

5. *Mico Multi-use Stool*, 2006 de El Último Grito (fundado na Espanha em 1997). Polietileno. 39.4 x 63.5 x 68.6 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/109266?artist\\_id=32717&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/109266?artist_id=32717&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

6. *Ravioli Chair*, 2005 de Greg Lynn (nascido nos Estados Unidos em 1964). Plástico reforçado com fibra de vidro, espuma de poliuretano com amortecimento integrado e tecido de malha. 81.9 x 87.6 x 87.6 cm.

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/109237?artist\\_id=26393&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/109237?artist_id=26393&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

7. *C2 Solid Chair*, 2004 de Patrick Jouin (nascido na França em 1967). Resina Epoxi. 78.5 x 40.4 x 54 cm.  
Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/102955?artist\\_id=30694&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/102955?artist_id=30694&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)
8. *Knotted Chair*, 1995 de Marcel Wanders (nascido na Holanda em 1963). Fibras de aramida revestidas de carbono e epóxi. 71.1 x 50.2 x 62.2 cm. Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/3586?artist\\_id=7588&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/3586?artist_id=7588&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)
9. *Pane Chair*, 2003 de Tokujin Yoshioka (nascido no Japão em 1967). Fibra de poliéster. 74.9 x 74.9 x 78.7 cm. Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/110073?artist\\_id=24697&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/110073?artist_id=24697&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)
10. *Honey-Pop Armchair*, 2000 de Tokujin Yoshioka (nascido no Japão em 1967). Papel. 79.4 x 81.3 x 81.3 cm. Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/84664?artist\\_id=24697&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/84664?artist_id=24697&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)
11. *Well Proven Stool*, 2014 de Marjan van Aubel (nascida na Holanda em 1985) e James Shaw (nascido na Inglaterra). Bio Resina e madeira de cerejeira. 64 x 40 x 35 cm. Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/184741>
12. *Bone Chair*, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979). Alumínio. 75.6 x 75.9 x 44.5 cm. Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/110207>
13. *Modulo Low Table*, 1978 de Oscar Niemeyer (nascido no Brasil, 1907-2012). Contraplacado e aço pintado. 24.1 x 192.4 x 50.2 cm. Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/193180?artist\\_id=8103&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/193180?artist_id=8103&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)
14. *Corallo Armchair*, 2004 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Arame de aço e tinta epóxi. 96.5 x 152.4 x 99.1 cm. Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/94778?artist\\_id=8456&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/94778?artist_id=8456&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)

Esses artefatos ocupam um espaço de privilégio neste museu de arte, levando-nos a olhá-los de forma diferenciada em função do modo como são exibidos (quase como esculturas, sob focos de iluminação e pedestais) (Figura 7 e 8).



**Figura 7 - Exposição Just In no Museu de Arte Moderna de Nova York**  
Fonte: [https://www.moma.org/calendar/exhibitions/65?installation\\_image\\_index=1](https://www.moma.org/calendar/exhibitions/65?installation_image_index=1)



**Figura 8 - Exposição This is for everyone: design experiments for the common good no Museu de Arte Moderna de Nova York**

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/3586?classifications=any&date\\_begin=Pre-1850&date\\_end=2020&locale=en&page=1&q=chair&with\\_images=1&installation\\_image\\_index=0](https://www.moma.org/collection/works/3586?classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2020&locale=en&page=1&q=chair&with_images=1&installation_image_index=0)

Uma consideração especial também deve ser dada para as coleções de artefatos organizadas não por museus de arte moderna e contemporânea, mas por museus especializados em artes decorativas e design, como o Museu Victoria e Albert<sup>70</sup> em Londres, fundado em 1852, e o Museu de Artes Decorativas<sup>71</sup> em Paris, fundado em 1905.

O Museu Victoria e Albert se apresenta como “museu de arte e design”<sup>72</sup>, abrigando uma coleção permanente de mais de 2,3 milhões de objetos que abrangem mais de 5.000 anos de criatividade humana. Entre seu acervo dedicado a gravuras, teatro e performance, ópera, fotografias, manuscritos, pinturas, esculturas, moda, móveis, entre outros<sup>73</sup>, encontramos projetos para o cotidiano, como a criação de cartazes, ilustrações, móveis e figurinos criados por artistas que transitaram entre o mundo da arte e o mundo da vida cotidiana, como Jules Chéret, Henri de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Gustav Klimt, Picasso, Braque, Matisse, Salvador Dalí e Andy Warhol.

Ao estudar a coleção de assentos deste museu, entre diferentes propostas disponíveis no acervo, selecionamos os trabalhos cujas características irregulares se assemelham às características das coleções dos museus citados anteriormente: que sejam experimentais nos materiais e nas técnicas, não convencionais, ricos de elementos expressivos, e de difícil compreensão (ou pelo menos, duvidosos quanto à eficácia) de sua finalidade de uso, como os de Oki Sato, *Front Design Group*, Stephen Richards, Sebastian Brajkovic, Yuya Ushida (Figura 9).

---

<sup>70</sup>Disponível em: <<https://www.vam.ac.uk/>> Acesso em: 27 de janeiro de 2020.

<sup>71</sup>Disponível em: <<https://madparis.fr/>> Acesso em: 27 de janeiro de 2020.

<sup>72</sup>Informação disponível em: <<https://www.vam.ac.uk/info/about-us>> Acesso em: 27 de janeiro de 2020.

<sup>73</sup>Informações disponíveis em: <<https://www.vam.ac.uk/info/about-us>> Acesso em: 27 de janeiro de 2020.





*Figura 9 - Alguns assentos da coleção do Museu Victoria e Albert em Londres, Inglaterra*

1. *Tatamiza*, 2008 de Kenya Hara (nascido no Japão em 1958). Técnica e dimensão. Edição limitada de 2.  
Fonte: <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/tatamiza.html>
2. *Materialized Sketch Chair*, 2005 de Front Design (fundado em 2004 na Suécia). Resina tipo ABS impressa em 3D, com carga de cerâmica, revestida com tinta automotiva, usando software e câmeras de captura de movimento. 76.5 x 48.5 x 46 cm. Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O1299501/materialized-sketch-chair-front-design/>
3. *Storm Chair*, 2000 de Stephen Richards (nascido na Inglaterra em 1964) Várias madeiras, incluindo freixo, sicômoro, noqueira, carvalho e olmo, juntas e coladas. 100 x 105 x 100 cm. Peça única.  
Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O77299/storm-chair-chair-richards-stephen/>
4. *Lathe Chair VIII*, 2008 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze com pátina queimada com ácido nítrico, estofamento bordado. 105 x 140 x 85 cm. Edição limitada de 8 peças.  
Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O188139/lathe-chair-viii-chair-brajkovic-sebastian/>
5. *Sofa\_XXXX*, 2011, Yuya Ushida (nascido no Japão em 1975). Varas de bambu, unidas com anéis de aço inoxidável e porcas e rebites de aço. 98 x 183 x 73 cm. Edição limitada de 5 peças  
Fonte: [http://collections.vam.ac.uk/item/O1254532/sofa\\_XXXX-sofa-ushida-yuya/](http://collections.vam.ac.uk/item/O1254532/sofa_XXXX-sofa-ushida-yuya/)

Por fim, a coleção do Museu de Artes Decorativas de Paris apresenta, desde a Idade Média até os dias atuais, 567.000 peças, reunindo um panorama da história do mobiliário, vidro, cerâmica, ourivesaria, joalheria, design, têxteis e moda, gráficos e publicidade.<sup>74</sup> Do mesmo modo que o museu inglês, encontramos nomes de artistas que dialogaram com as relações entre mundo da arte e o mundo da vida cotidiana, e entre arte e design, tais como os artistas Lucio Fontana, Alberto Giacometti, Robert Rauschenberg, Max Ernst, Salvador Dalí, Man Ray, Georges Braque e Alexander Calder. Seleccionamos as peças de Niki de Saint-Phalle, Junya Ishigami, François Morellet, Eric Schmitt,

<sup>74</sup> Informações disponíveis em: <<https://madparis.fr/francais/nous/presentation/le-mad-en-chiffres-2017>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020.

Gaetano Pesce, Verner Panton, Renato Bassoli, Team Zoo, Mario Botta, Gunjan Gupta, irmãos Campana e Oscar Niemeyer (Figura 10).



**Figura 10 - Alguns assentos da coleção do Museu de Artes Decorativas em Paris, França**

1. *Chaise Clarice*, 1981/1982 de Niki de Saint-Phalle (nascida na França, 1930-2002). Poliéster pintado. 121 x 113 x 84 cm.  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-clarice>
2. *Chaise Picnic Chair*, 2010 de Junya Ishigami (nascida no Japão, 1974). Aço pintado, mohair. 80 x 38 x 36 cm.  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-picnic-chair-0>
3. *Chaise Paire-La-Chaise*, 1990 de François Morellet (nascido na França, 1926-2016). Sicômoro maciço. 100 x 63 x 41 cm.  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-paire-la-chaise>

4. *Chaise Haricot*, 1987 de Eric Schmitt (nascido na França em 1955). Ferro forjado, veludo, espuma. 111 x 66 x 66 cm.  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-haricot>
5. *Nobody's Chair n°108*, 2002 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939). Resina e aço de poliuretano.  
110 x 80 x 68 cm. Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-nobody-s-chair-ndeg108>
6. *Chaise Pantonic 5000*, 1992 de Verner Panton (nascido na Dinamarca, 1926-1998). Madeira laminada.  
90 x 44,5 x 45 cm. Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-pantonic-5000>
7. *Chaise*, 1958 de Renato Bassoli (nascido na Itália, 1915-1982). Estrutura formada a partir de fio enrolado soldado que suporta o assento e as costas da cana. 37,5 x 42 x 42 cm. Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-59>
8. *Chaise Dos-à-dos*, 1993 de Niki de Saint-Phalle (nascida na França, 1930-2002). Poliéster pintado. 172 x 89 x 68 cm  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-dos-a-dos>
9. *Chaise Taro*, 1984 de Team Zoo (Fundada no Japão). Madeira compensada cortada a laser. 138 x 65 x 60 cm.  
Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-taro>
10. *Chaise Quarta*, 1984 de Mario Botta (nascido na Suíça em 1943). Tubo de alumínio cromado com pós epóxi, PVC rígido, poliuretano. 71 x 94 x 75 cm. Fonte: <http://collections.madparis.fr/chaise-quarta>
11. *Fauteuil Sushi*, 2002 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Tecido, feltro, técnica mista. 65 x 95 x 85 cm. Fonte: <http://collections.madparis.fr/fauteuil-sushi>
12. *Mudha Walla Throne*, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974). Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira.  
Edição limitada a 8 peças. Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>

Ao observarmos as exposições desses cinco museus, que acompanharam *in actu* as dinâmicas relações entre as artes decorativas, o artesanato e o design, identificamos as relações entre arte e design na natureza das qualidades dos objetos expostos, bem como no modo como são abordados os temas de suas exposições. Assim, os visitantes desses museus olham para o mundo criativo da arte e do design em um contexto integrado.

De modo geral, as peças selecionadas revelam a intenção (ou minimamente uma despreocupação) de seus criadores em seguir as normas ou leis comumente esperadas para um assento. Em menor ou maior medida, não há um padrão ou regularidade identificado em seus elementos compositivos. Do contrário, divergentes dos preceitos tradicionais de design e próximo às características incentivadas pelo movimento Pós-Moderno, as peças parecem explorar de diferentes maneiras os aspectos únicos e irregulares, evidenciados nas suas qualidades, na experimentação de materiais e técnicas incomuns, na desconstrução da estrutura-física convencional para uma cadeira, na recriação dos aspectos figurativos e simbólicos de sua aparência, e na reinvenção da postura sentada. Diante desses elementos, não nos parece que o propósito de tais projetos tenha sido atender um público geral, mas sim a um interesse específico e particular. Do mesmo modo, não nos parece que esses assentos foram planejados segundo um modelo preocupado com a produção seriada. Além dos museus, essas peças também podem ser encontradas em outros espaços institucionais de arte como em galerias e feiras.

### 2.1.2 A presença de artefatos de design nas galerias de arte e de arte-design

Galerias de arte são espaços comerciais de obras de arte que exercem o papel intermediário entre artistas e colecionadores, curadores, críticos, consultores, diretores de museus, conselheiros de museus e leiloeiros na organização de exposições e vendas (STOCCO, 2016, p. 70). No final dos anos 80, galerias de arte passaram a se especializar na exibição e comercialização de peças de designers emergentes que iam na contramão dos preceitos do design lógico e ordenador, como as galerias *Themes & Variations*<sup>75</sup> (Figura 11), fundada em 1984, e *David Gill*<sup>76</sup>, fundada em 1987, ambas em Londres. Atualmente, a grande maioria das peças de design comercializadas nessas galerias possuem características, em menor ou maior medida, incomuns para artefatos com uma finalidade prática.

David Gill inicialmente exibiu obras de artistas como Jean Cocteau, Giacometti, Yves Klein e Henri Matisse. Os primeiros móveis que ele vendeu incluíram peças de Le Corbusier e Mies Van Der Rohe. Seu início foi em 1990, quando Gill começou a vender os móveis de alumínio do artista minimalista Donald Judd<sup>77</sup>. Desde então, colabora com diversos designers, artistas e arquitetos. Mais recentemente, convencido do potencial das produções emergentes, Gill restringiu o foco da galeria para a produção de design contemporâneo de edição limitada, cujos criadores são Sebastian Brajkovic, Daniel Libeskind, Michele Oka Doner e Fredrikson Stallard. Entre os veteranos estão Zaha Hadid e os Irmãos Campana (Figura 12) (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>78</sup>).

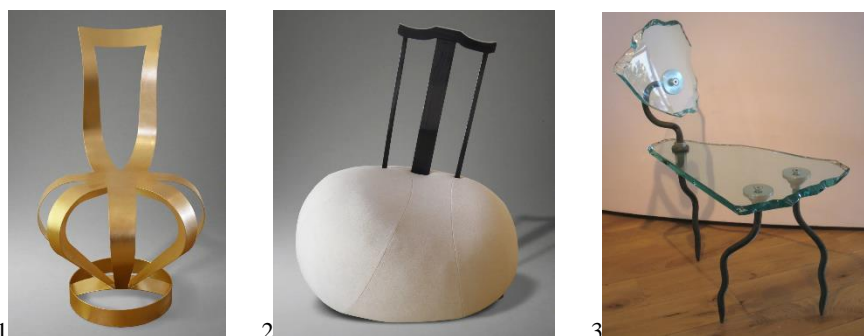


Figura 11 - Alguns assentos da coleção da Galeria *Themes & Variations* em Londres, Inglaterra

1. *Crown Chair*, 1988 de Tom Dixon (nascido na Tunísia em 1959). Folha de ouro com pulseira de metal. 97 x 54 x 45 cm.  
Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/2211-tom-dixon-crown-chair-designed-in-1988/>

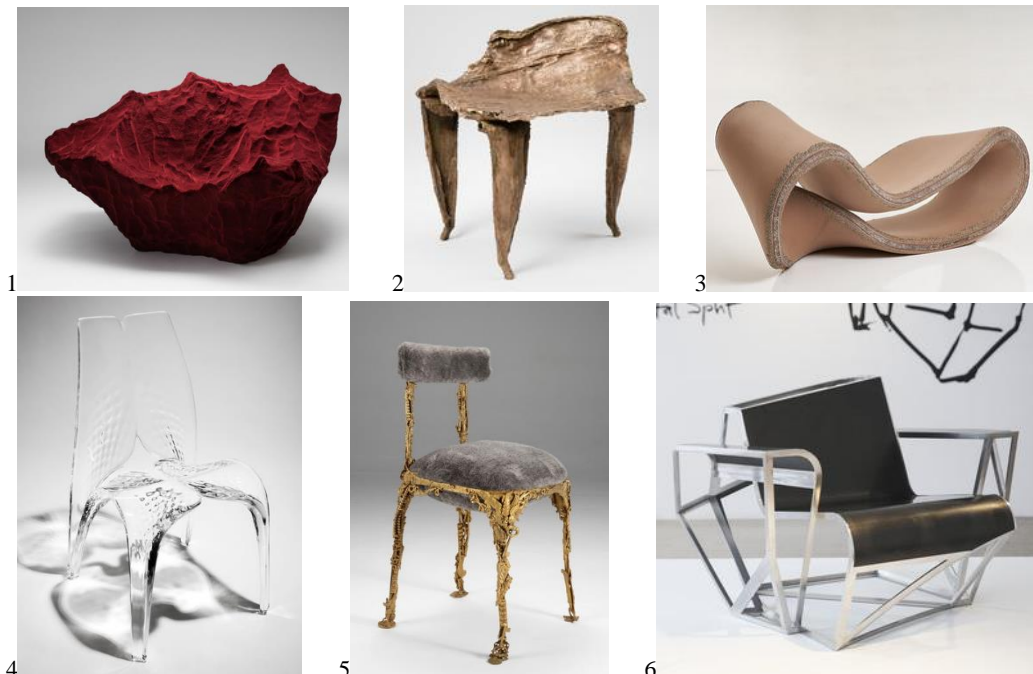
<sup>75</sup>Disponível em <<https://www.themesandvariations.com/>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020.

<sup>76</sup>Disponível em <<https://www.davidgillgallery.com/>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020.

<sup>77</sup> Informações disponíveis em: <<https://www.davidgillgallery.com/about-2/>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020..

<sup>78</sup> BARTOLUCCI, Marisa. The Ultimate Guide to Collecting Contemporary Design. In: Design Trend. Introspective magazine. 15 de fevereiro de 2016. Disponível em <<https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/collecting-contemporary/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

2. *Harmony-light Chair*, 2012 de Xiao Tianyu (nascido na China 1987). Capa de assento de madeira e algodão de olmo. 94 x 80 x 65 cm. Edição limitada de 8.  
 Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/1372-xiao-tianyu-harmony-light-chair-2012/>
3. *Etruscan Chair*, 1980 de Danny Lane (nascido em 1955 nos Estados Unidos). Vidro temperado, aço e alumínio. 86 x 42 x 61 cm. Edição limitada de 10.  
 Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/1441-danny-lane-etruscan-chair-1980-s/>



**Figura 12 - Alguns assentos da coleção da Galeria David Gill em Londres, Inglaterra**

1. *Armchair Species III*, 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973). Poliuretano, borracha, fibra de vidro, poliéster. H90 x L150 x D120 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12.  
 Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/fs-armchair-species-iii-1>
2. *Chair for Eve*, 2017 de Michele Oka Doner (nascida nos Estados Unidos em 1945). Bronze patinado. 60 x 65 x 54 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 20. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/mod-chair-for-eve>
3. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>
4. *Chair Liquid Glacial*, 2015 de Zaha Hadid (nascida no Iraque, 1950–2016). Acrílico. 91.5 x 52.5 x 58.5 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/zh-chair-liquid-glacial>
5. *Chair Lupa*, 2011 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Bronze dourado. Pele ecológica ou Pele de coelho. 83 x 40 x 40 cm. Edição limitada de 35.  
 Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/cb-chair-lupa>
6. *Armchair Skytrap*, 2018 de Daniel Libeskind. Aço inoxidável, fibra de carbono. 71 x 91 x 97 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/dl-armchair-elemental-split-unit-ii>

Em meados dos anos 2000, uma lista diversificada de galerias de arte contemporânea, incluindo Gagosian<sup>79</sup> e o *Salon 94*<sup>80</sup>, começaram a mostrar designers modernos e contemporâneos (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>81</sup>). Gagosian é uma reconhecida galeria especializada em arte moderna e contemporânea fundada em Los Angeles, em 1980. Em quarenta anos, Gagosian expandiu sua atuação para uma rede global com dezessete espaços para exposições em Nova York, Los Angeles, São Francisco,

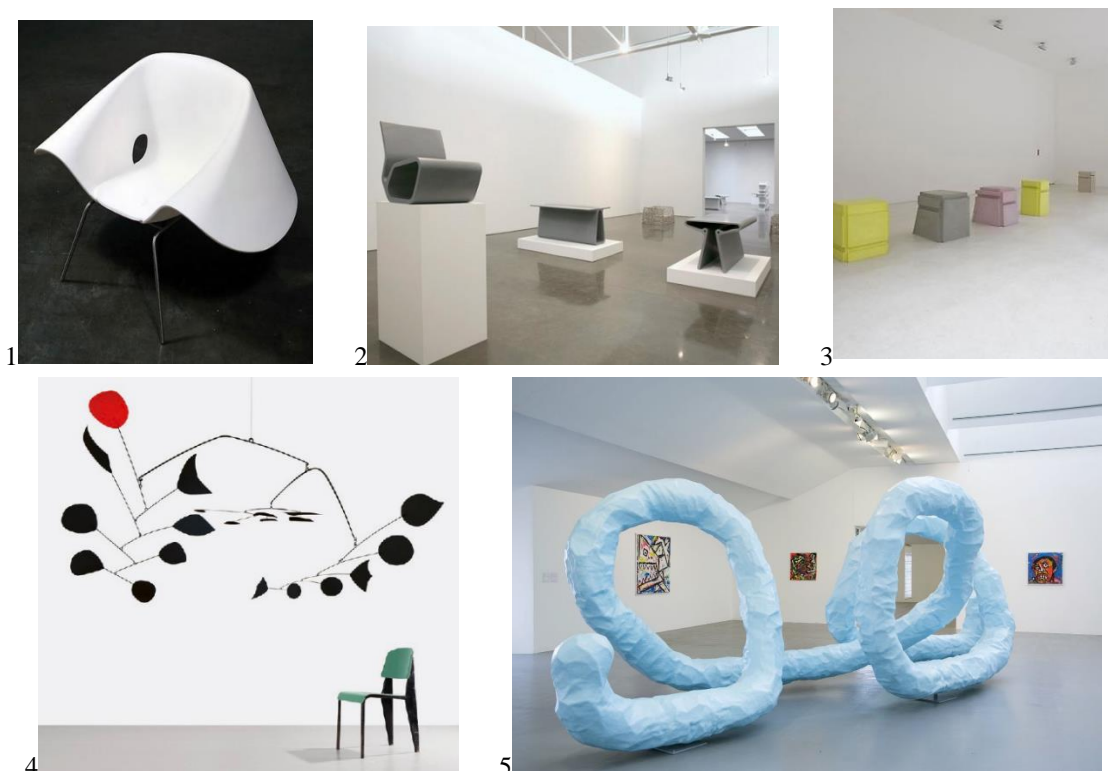
<sup>79</sup> Disponível em <<https://gagosian.com/>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020.

<sup>80</sup> Disponível em: <<https://salon94.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

<sup>81</sup> Bartolucci, *op. cit.*



Londres, Paris, Genebra, Basileia, Roma, Atenas e Hong Kong. Sua programação atualmente apresenta o trabalho de artistas internacionais, como Georg Baselitz, Ellen Gallagher, Andreas Gursky, Anselm Kiefer, Jeff Koons, Takashi Murakami, Ed Ruscha, Richard Serra, Taryn Simon, Rachel Whiteread e outros. A galeria já fez exposições de Francis Bacon, Alexander Calder, Willem de Kooning, Lucio Fontana, Roy Lichtenstein, Claude Monet, Henry Moore, Jackson Pollock, Andy Warhol e outros<sup>82</sup>. Integrada a essa programação, a galeria apresentou os trabalhos de Franz West, Richard Prince, Marc Newson e Prouvé e as esculturas assentos de Rachel Whiteread (Figura 13).



**Figura 13 - Alguns assentos de designers da Galeria de Arte Gagosian**

1. *Nurse Hat Chair*, 2008 de Richard Prince (nascido nos Estados Unidos em 1949). Assento de poliuretano estável aos raios UV e aço inoxidável. 99,1 x 142,2 x 101,6 cm.  
Fonte: <https://gagosian.com/exhibitions/2008/richard-prince-galerie-patrick-seguin/>
2. Exposição de Marc Newson (nascido na Austrália em 1963). Fonte: <https://gagosian.com/exhibitions/2007/marc-newson/>
3. Exposição de Rachel Whiteread (nascida no Reino Unido em 1963).  
Fonte: <https://gagosian.com/exhibitions/2010/rachel-whiteread/>
4. Exposição de Alexander Calder (nascido nos Estados Unidos, 1898-1976) e Jean Prouvé (nascido na França, 1901-1984).  
Fonte: <https://gagosian.com/exhibitions/2013/calder-prouve/>
5. *Smears*, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012). Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>

Sob a visão criativa de Jeanne Greenberg Rohatyn, o *Salon 94* de Nova York desenvolveu um programa que visa integrar o processo de criação dos designers ao espaço

<sup>82</sup> Informações disponíveis em <<https://gagosian.com/about/about-gallery/>> Acesso em: 28 de janeiro de 2020.

expositivo, transformando a galeria em uma espécie de laboratório de design (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>83</sup>). A galeria já representou trabalhos de design como de Keung Caputo, Martino Gamper e Takeshi Miyakawa. Rohatyn também representa o artista e designer chileno Sebastian Errazuriz, assim como os móveis de Rick Owens, Carlo Mollino, Thomas Barger, Jack Craig, Kwangho Lee, Jay Sae Jung Oh, Gaetano Pesce, entre outros (Figura 14).

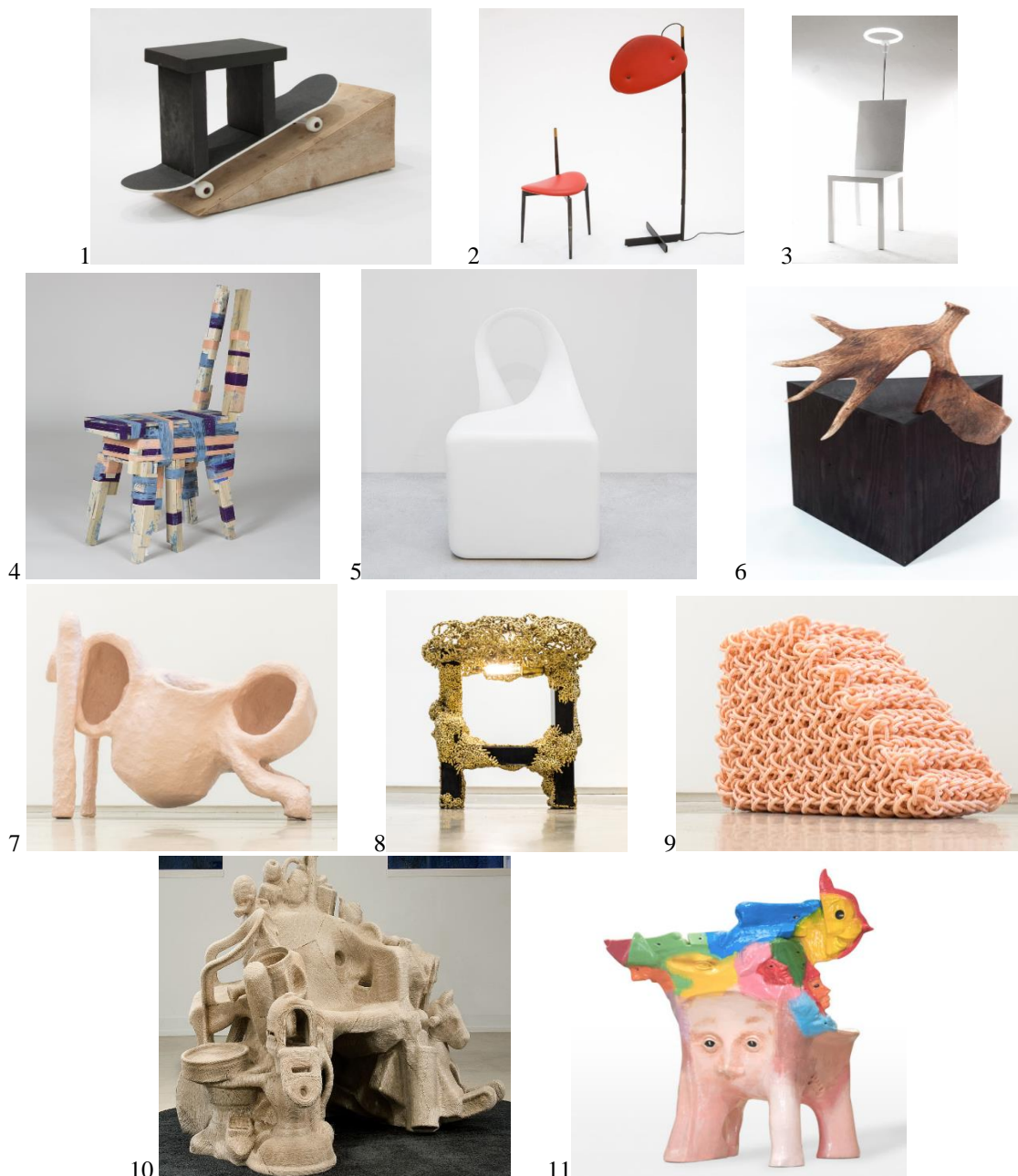


Figura 14 - Alguns assentos expostos na Galeria de Arte Salon 94

<sup>83</sup> Bartolucci, *op. cit.*

1. *Skateboard Chair*, 2010 de Kueng Caputo (nascido na Suíça em 1981). 100 x 120 x 100 cm. Peça única.  
Fonte: <https://salon94.com/artists/kueng-caputo/2170>
2. *Chair 17 e Lamp 4*, 2008 de Carlo Mollino (nascido na Itália, 1905-1973). Peça única.  
Fonte: <https://salon94.com/artists/martino-gamper/2630>
3. *Saint Chair*, 2004 de Sebastian Errazuriz (nascido no Chile em 1977) Madeira, metal e vidro. 36 x 150 x 50 cm.  
Fonte: <https://salon94.com/artists/sebastian-errazuriz/2532>
4. *The Thread Wrapping Machine Chair 170415*, 2015 de Anton Alvarez (nascido no Chile). 88.9 x 50.8 x 24.1 cm. Peça única.  
Fonte: <https://salon94.com/shop/the-thread-wrapping-machine-chair-170415>
5. *Mobius chair*, 2014 de Takeshi Miyakawa (nascido no Japão em 1962).  
45.7 x 55.9 x 78.7 cm. Fonte: <https://salon94.com/shop/mobius-chair-prototype#>
6. *Tomb stag chair*, 2012 de Rick Owens (nascido nos Estados Unidos em 1962). Madeira compensada preta.  
76,8 x 90,1 x 49,5 cm. Fonte: <https://www.rickowens.eu/en/US/furniture>
7. Sem título, 2018 de Thomas Barger (nascido nos Estados Unidos em 1992). Papel reciclado.  
Fonte: <https://salon94design.com/thomasbarger>
8. *Bronze*, 2016 de Jack Craig (nascido nos Estados Unidos). Fonte: <https://salon94design.com/jackcraig>
9. *Obsession series*, 2017 de Kwangho Lee (nascido na Coreia do Sul em 1981). PVC.  
Fonte: <https://salon94design.com/kwangholee>
10. *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982). 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snn095t2h60fk9reop7kmy64>
11. *Sedia Porta Ritratti*, 2018 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939) 400 x 300 x 200 cm. Peça única.  
Fonte: <https://salon94design.com/gaetanopesce>

Com o passar dos anos, novas galerias especializadas em design de peças de edição única e limitada são fundadas nos principais centros comerciais do mercado de arte contemporânea (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>84</sup>), como as galerias *R & Company*<sup>85</sup> (1997) (Figura 15) e *The Future Perfect*<sup>86</sup> (2003) (Figura 16) em Nova York; Ammann<sup>87</sup> (2006) (Figura 17) em Cologne (Alemanha); *Carpenters Workshop*<sup>88</sup> (2006) (Figura 18) e Fumi<sup>89</sup> (2008) (Figura 19) em Londres, e BSL<sup>90</sup> (2010) (Figura 20) em Paris. Nestes contextos, uma diversidade de trabalhos é revelada em diferentes técnicas e materiais.

---

<sup>84</sup> Bartolucci, *op. cit.*

<sup>85</sup> Disponível em: <<https://www.r-and-company.com/about>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

<sup>86</sup> Disponível em: <<https://galleryfumi.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

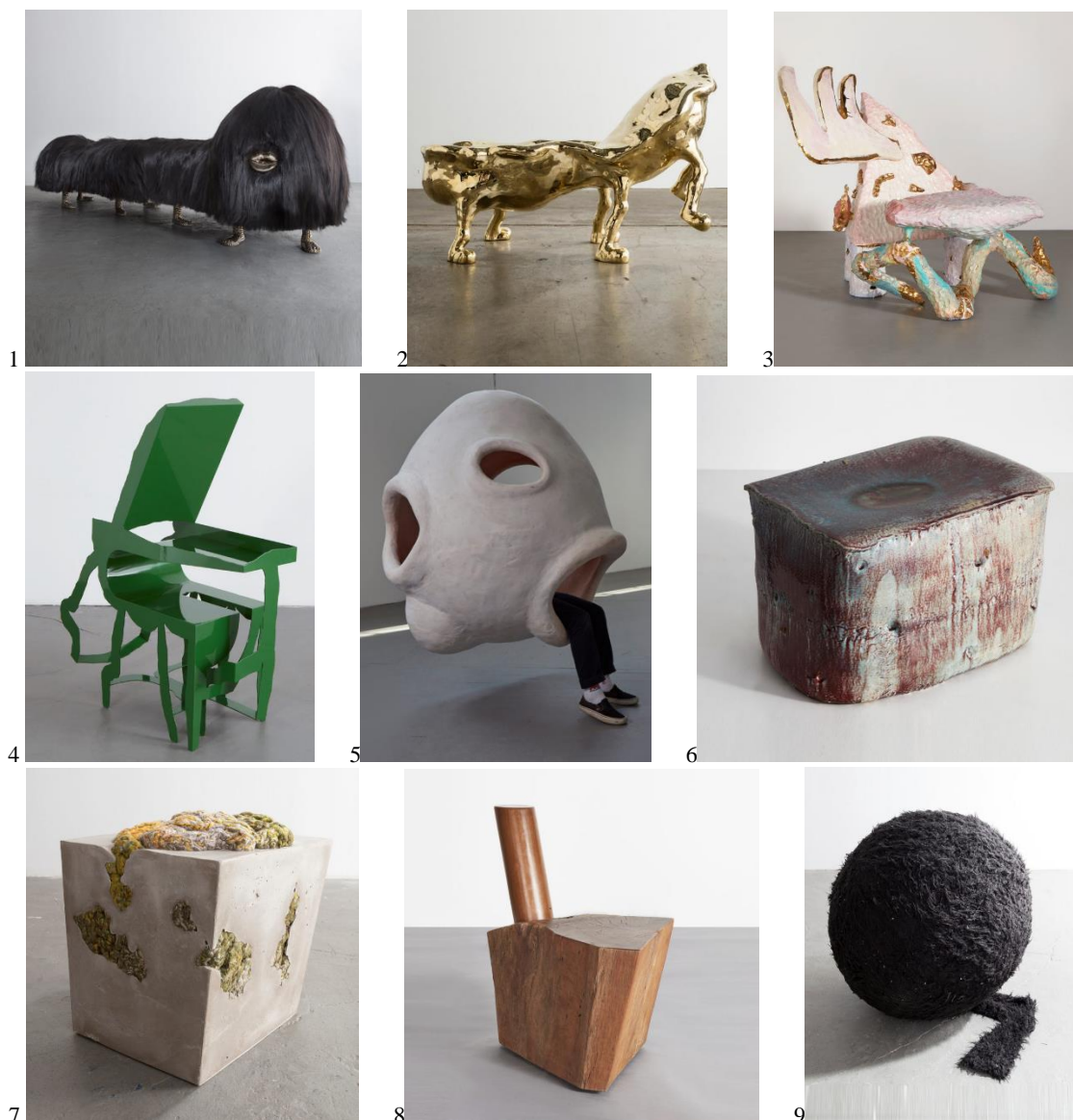
<sup>87</sup> Disponível em: <<http://ammann-gallery.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

<sup>88</sup> Disponível em: <<https://www.carpentersworkshopgallery.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

<sup>89</sup> Disponível em: <<https://galleryfumi.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

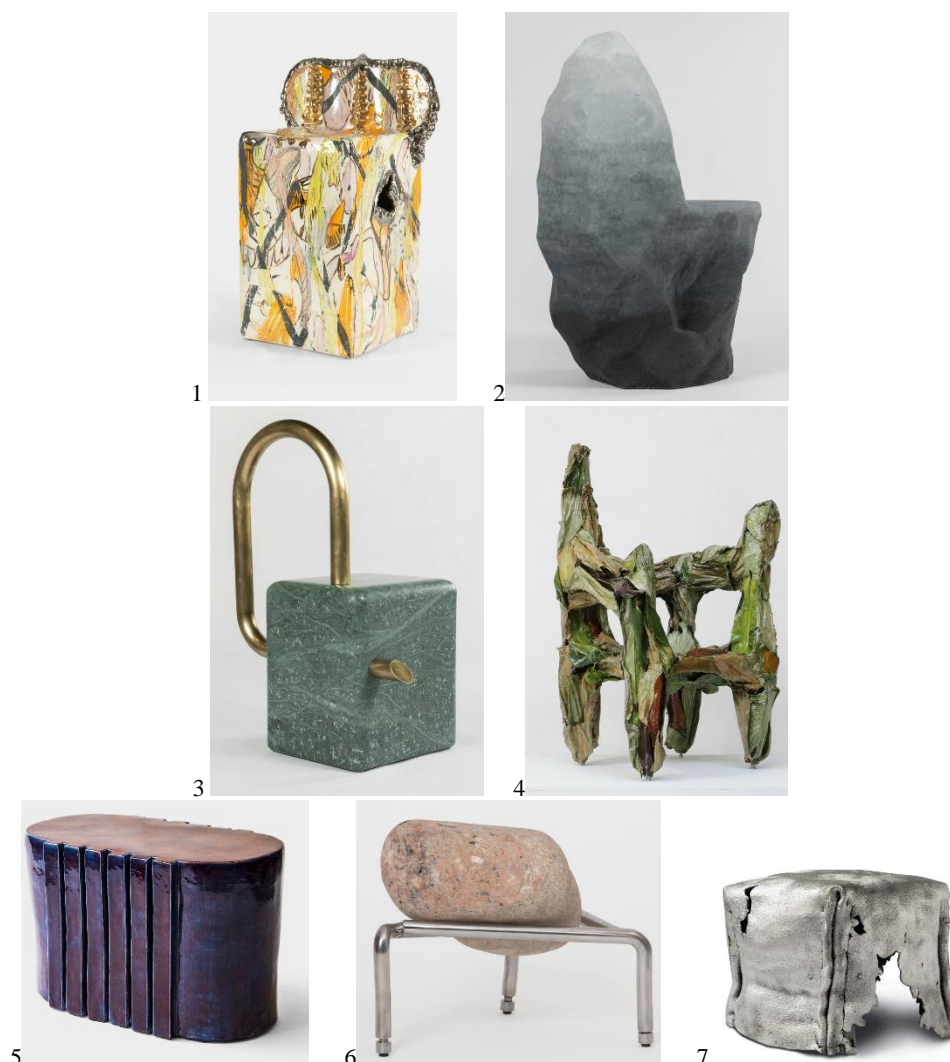
<sup>90</sup> Disponível em: <<http://www.galeriebsl.com/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.





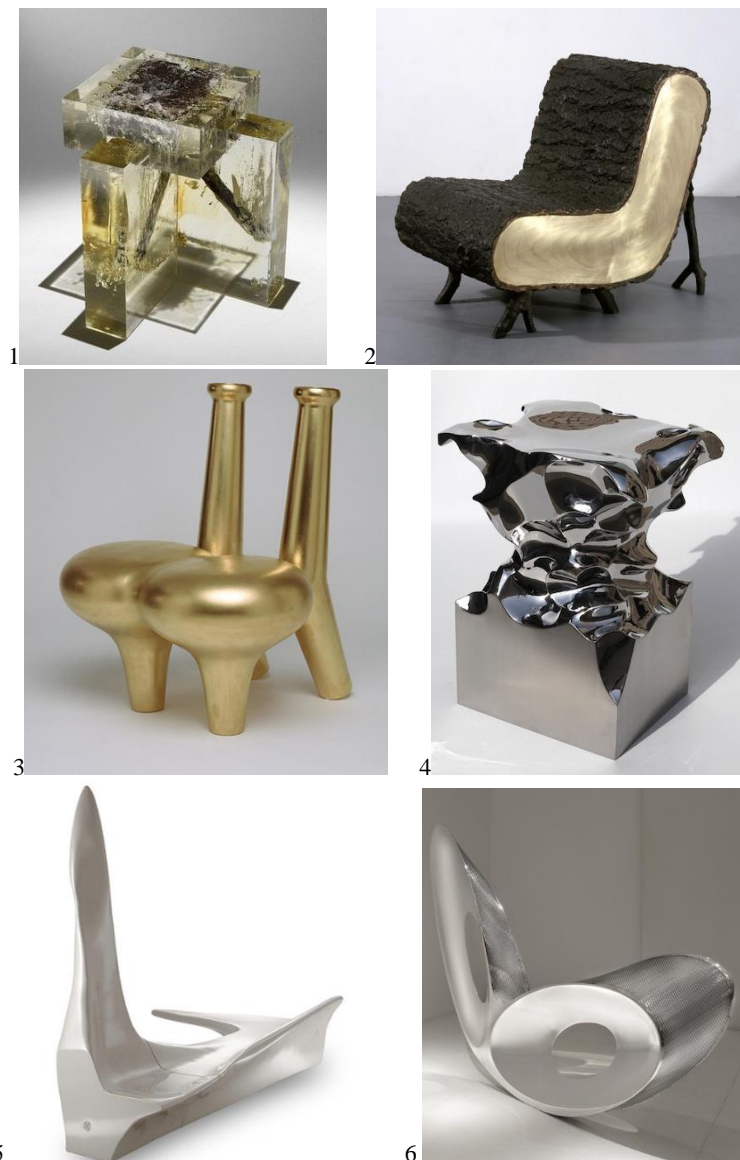
**Figura 15 - Alguns assentos da coleção da Galeria R & Company**

1. *Uma Worm-an Beast Bench*, 2017 de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Pele de cordeiro mongol com pés de chita em bronze fundido. 221 x 66 x 64.8 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/uma-worm-an-beast-bench-by-the-haas-brothers-co685/>
2. *Andrea Lipps Hex bench*, 2016 de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Latão. 106.68 x 48.26 x 66.04 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/unique-andrea-lipps-hex-bench-with-brass-hex-tiles-by-the-haas-brothers/>
3. *Ceramic Chair*, 2019 de Katie Stout (nascida nos Estados Unidos em 1989). Cerâmica. 88.9 x 61 x 91.4 cm Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/ceramic-chair-designed-and-made-by-katie-stout-usa-2019-ch1190/>
4. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984). Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/slipova-sculptural-chair-by-serban-ionescu/>
5. *Hermaphroditee*, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>
6. *Unique stool in glazed ceramic* de Hun-chung Lee (nascido na Coreia do Sul em 1967). 64.1 x 45.7 x 41.3 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/unique-stool-in-glazed-ceramic-by-hun-chung-lee-st677/>
7. *Endolith*, 2018 de Dana Barne (nascida nos Estados Unidos). 52.7 x 50.2 x 53.3 cm. Peça única  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/unique-endolith-by-dana-barnes-st658/>
8. *Unique sculptural lounge chair*, 2019 de Zanini de Zanine (nascido no Brasil em 1978). Goma vermelha esculpida à mão (*Eucalyptus camaldulensis*) e lpe Tabaco reaproveitado (*Ziehyria tuberculosa*). 75 x 80 x 47 cm.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/sculptural-lounge-chair-by-zanini-de-zanine-caldas-1c1337/>
9. *Ron Ron*, 1971 de Marion Baruch (nascido na Romênia em 1929). Assento em espuma com revestimento estofado. 80 cm de diâmetro. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/ron-ron-seat-by-marion-baruch-st529/>



**Figura 16 - Alguns assentos da coleção da Galeria The Future Perfect**

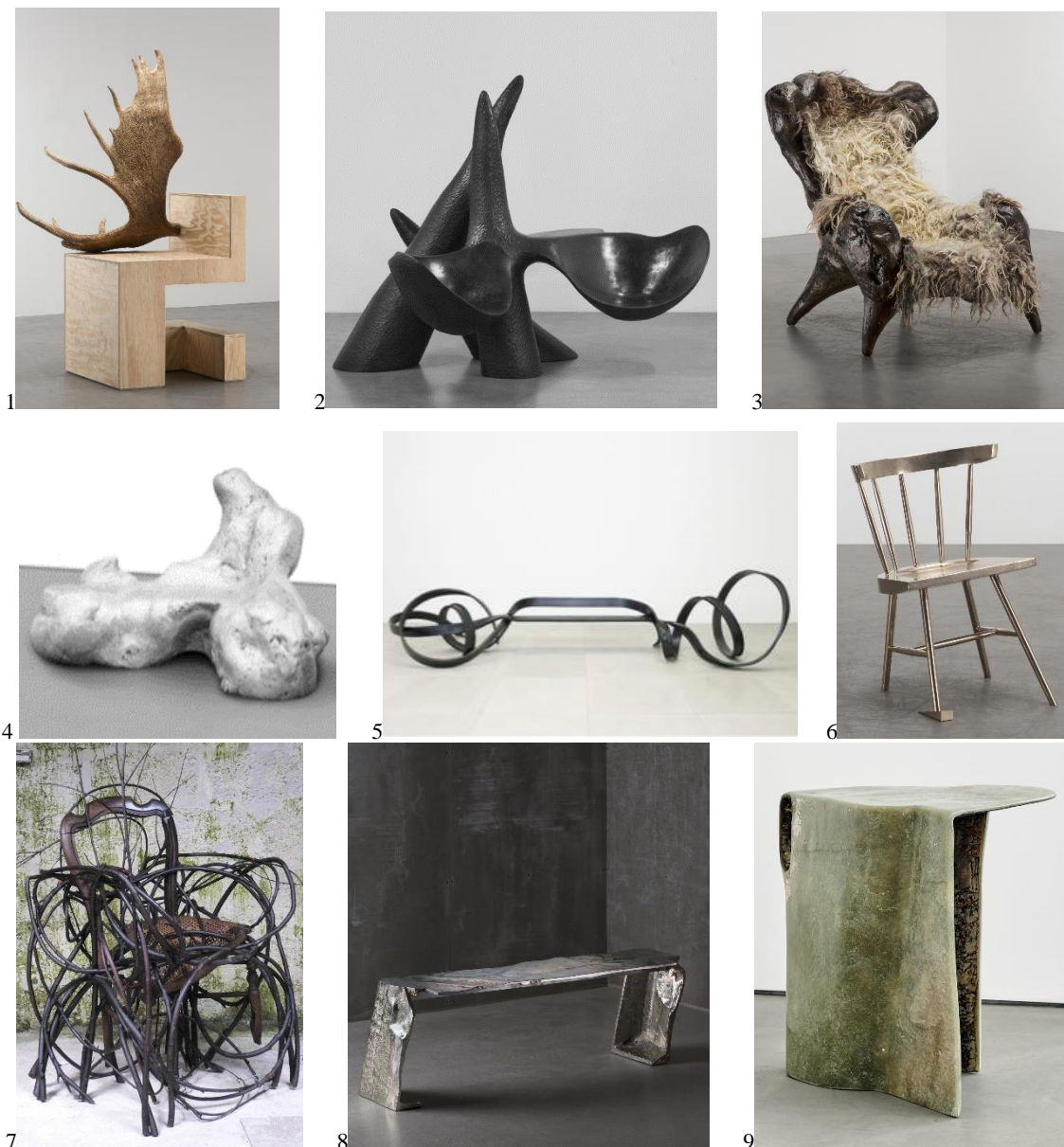
1. *Chair S19C2*, 2019 de Reinaldo Sanguino (nascido na Venezuela em 1973). Exibida no *Salon Art-Design 2019 e Design Miami*. Cerâmica e vidro. Peça única 35,56 x 35,56 x 68,58 cm.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/chair-s19c2/>
2. *Drift Chair*, 2019 de Fernando Mastrangelo (nascido nos Estados Unidos, 1978). 38,1 x 63,5 x 83,82 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/drift-chair/>
3. *Oderon Chair* de Kelly Wearstler (nascida nos Estados Unidos, 1967). Latão polido com pátina. 35,56 x 40,64 x 86,36 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/oberon-chair/>
4. *Protoplating Nature no.5*, 2019 de Marcin Rusak (nascido na Polônia em 1987). Folhas, resina, aço e bronze. 73,66 x 81,28 x 137,922 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/in-stock/furniture-in-stock/protoplating-nature-no-5/>
5. *Xl Stool Oil*, 2019 de Floris Wubben Studio (fundada na Holanda em 2009). Exibida na *Design Miami 2019*. Cerâmica revestida com resina. 72,39 x 39,37 x 46,99 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/xl-stool-oil/>
6. *Rock Stand*, 2019 de Chen Chen (nascido na China em 1985) e Kai Williams (nascido nos Estados Unidos em 1984). 33,02 x 20,32 x 26,67 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/stone-stool/>
7. *Los Huesos Cube Stool*, 2016. Chris Wolston (nascido nos Estados Unidos). Alumínio fundido em areia 43,18 x 45,72 x 45,72 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/los-huesos-cube-stool-2/>



**Figura 17 - Alguns assentos da coleção da Galeria Ammann**

1. *Souvenir of the last century stool*, 2015 de Studio Nucleo (fundado na França em 2009). Resina epoxi, madeira. 40,5 x 45 x 36 cm. Peça única. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/nucleo/>
2. *Tree trunk chair*, 2009 de Wolfs + Jung (Emmanuel Wolfs nascida na Bélgica em 1977 e BoYoung Jung nascido na Coreia do Sul em 1978). Bronze. 80 x 80 x 80 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/wolfs-jung/>
3. *Flower offering chair*, 2001/04 de Satyendra Pakhalé (nascido na Índia em 1967). Ouro cerâmico. 74 x 70 x 85 cm. Edição limitada de 7. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/satyendra-pakhale/>
4. *Accordion*, 2008 de Shi Jianmin (nascido na China em 1962). Aço inoxidável. 40 x 33 x 50 cm. Edição limitada de 36. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/shi-jianmin/>
5. *Iceberg*, 2003 de Zaha Hadid (nascida no Iraque, 1950–2016). Mdf lacado. 268 x 200 x 208 cm. Edição limitada de 9. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/zaha-hadid/>
6. *No void*, 2006 de Ron Arad (nascido em Israel em 1951). Espelho de alumínio polido e tecido. 20 x 216 x 133 cm. Peça única. Fonte: <http://ammann-gallery.com/artist/ron-arad/>





**Figura 18 - Alguns assentos da coleção da Galeria Carpenters Workshop**

1. *Stag Chair Left*, 2007 de Rick Owens (nascido nos Estados Unidos em 1962). Contraplacado natural. 127 x 87 x 69 cm. Edição limitada de 20.

Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/stag-chair-left-natural-plywood/>  
 2. *Arm In Arm Bronze*, 2015 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932-2018). Bronze. 172 x 240 x 170 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/outdoor/arm-in-arm-bronze/>

3. *Caveman Chair*, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Bronze, feltro de ovelha. 120 x 100 x 115 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>

4. *Humanoid*, 2014 de Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Alumínio. Edição limitada de 8. 100 x 170 x 110 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/humanoid/>

5. *Big Bench Bale*, 2010 de Pablo Reinoso (nascido na Argentina, 1955). Aço. 102 x 486 x 160 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/outdoor/big-bench-bale/>

6. *Alaska Chair*, 2018 de Virgil Abloh (nascido nos Estados Unidos em 1980). Bronze polido. Edição limitada de 8. 75 x 48 x 44 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/alaska-chair/>

7. *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977). Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-wood/>

8. *Dc 1906*, 2019 de Vincenzo de Cotiis (nascido na Itália em 1958). Alumínio fundido iridescente. 46.5 x 139 x 32.5 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/benches/dc1906/>

9. *Dc 1735*, 2017 de Vincenzo de Cotiis (nascido na Itália em 1958). Fibra de vidro lacada. 45.5 x 45 x 34 cm. Edição limitada de 20. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/stools/dc-1735/>



**Figura 19 - Alguns assentos da coleção da Galeria Fumi**

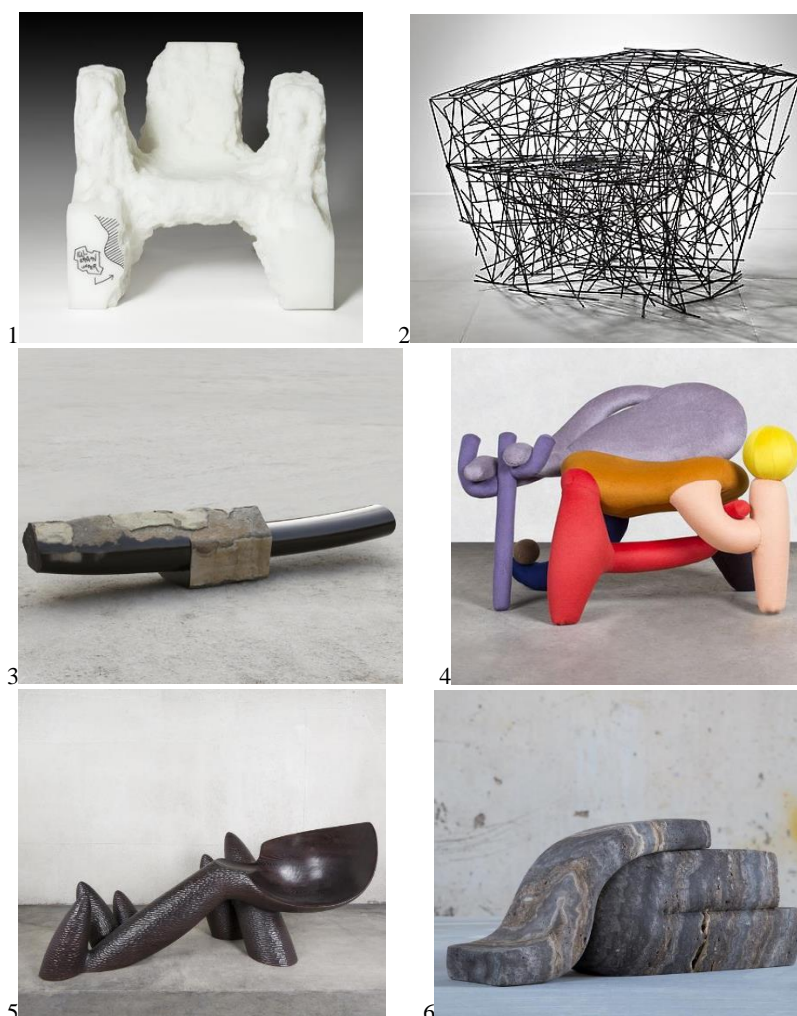
1. *Gradient Pastel Poly Chair 2*, 2019 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Poliestireno expandido, revestimento de borracha de poliuretano. Peça única. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/max-lamb-gradient-pastel-poly-chair-2/>
2. *Bent Half Tube Chair Bronze*, 2019 de Voukenas Petrides (nascido na Grécia). Bronze. Edição limitada de 8. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/voukenas-petrides-bent-half-tube-chair-bronze/>
3. *Two in One*, 2017 de Atelier Lachaert Dhanis (fundada na Bélgica). Bronze. Edição limitada de 7. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/atelier-lachaert-dhanis-two-in-one/>
4. *Ladycross Sandstone Chair*, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Bloco de arenito. Peça única. Fonte: <http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>



**Figura 20 - Alguns assentos da coleção da BSL**

1. *Luciferasse XLI*, 2017 de Nacho Carbonell (nascido na Espanha em 1980). Areia, Paverpol, Pigmento Colorido, Silicóne, Estrutura de Aço, Leds. 185 x 175 x 90 cm. Peça única. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/bench-stool/321-luciferasse-xli-2>
2. *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961). Espreguiçadeira esculpida à mão. Ebonized Maple. 93 x 198 x 96 cm. Edição Limitada de 3. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>
3. *Custom Lotta Leh*, 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962). Lã, linho e seda. 80 x 135 x 105 cm. Peça única. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/364-stella-white-and-brown>

Além disso, antiquários especializados em raras peças de artes decorativas do início do século XX passaram a redirecionar seus espaços para assimilar essas novas peças do design contemporâneo, como Barry Friedman e Todd Merrill<sup>91</sup> na cidade de Nova York (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>92</sup>). Barry Friedman abriu a Friedman Benda<sup>93</sup> em 2007, uma galeria especializada em design experimental no distrito de arte de West Chelsea, em Manhattan. Sob a liderança de Marc Benda e Jennifer Olshin, o local apresenta exposições de novas obras e coleções de designers como Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Marcel Wanders, Irmãos Campana e, também, dos jovens designers como Joris Laarman e o Nendo coletivo, fundado pelo designer Oki Sato. A coleção de assentos que se destacam é de Daniel Arsham, Irmãos Campana, Misha Kahn, Wendell Castle e Byung Hoon Choi (Figura 21).



**Figura 21 - Alguns assentos da coleção da galeria Friedman Benda**

<sup>91</sup> Disponível em: <<https://toddmerrillstudio.com/>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

<sup>92</sup> Bartolucci, *op. cit.*

<sup>93</sup> Disponível em: <<http://www.friedmanbenda.com>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.



1. *Shanghai Chair*, 2019 de Daniel Arsham (nascido nos Estados Unidos em 1980). Resina, foam. 91.4 x 91.4 x 91.4 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works> 12
2. *Black Iron Chair*, 2006 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Arame de aço e tinta epóxi. 73.7 x 119.4 x 78.7 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/estudio-campana/1/additional-works>
3. *Afterimage of beginning 017-479*, 2017 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Basalto. 75 x 330 x 55 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/byung-hoon-choi>
4. *American Gothic*, 2018 de Misha Kahn (nascido nos Estados Unidos em 1989). Estrutura de aço e madeira compensada, estofamento de caxemira. 86.5 x 96.5 x 89 cm. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/misha-kahn/2/thumbnails#>
5. *Reaching for the Moon*, 2016 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932-2018). Cinza manchada. 82.6 x 221 x 99.1 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/wendell-castle/7/2000s>
6. *Seduction, Pair 03*, 2018 de Najla El Zein (nascido no Líbano em 1983). Travertino. 19 x 42 x 14.5 cm. Edição limitada de 5. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/najla-el-zein/3/seduction>

Por sua vez, Todd Merrill, em 2009, lançou uma nova divisão dedicada ao trabalho de design contemporâneo, com os trabalhos de cerâmica subversiva de Beth Katleman, o explorador de luz Niamh Barry e o marceneiro Gareth Neal. Merrill, em vez de torná-lo um programa baseado em galeria, deu enfoque às exposições: mostras distintas de trabalhos criados para serem apresentados nas feiras anuais de arte-design. Na sua coleção de assentos há os trabalhos de Marc Fish, Lionel Jadot, Hannes Grebin, entre outros (Figura 22).

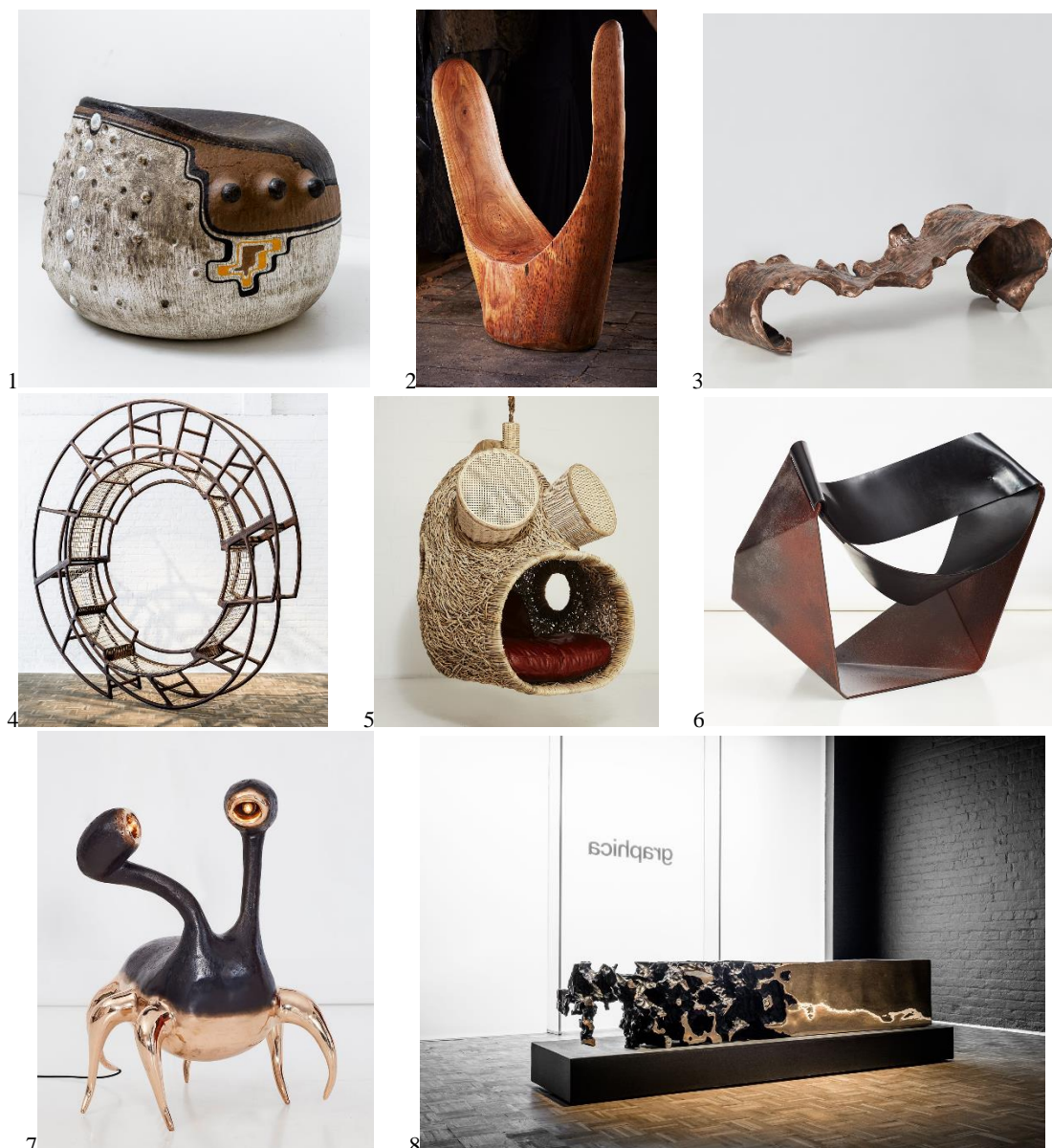


Figura 22 - Alguns assentos da coleção da galeria Todd Merrill

1. *Ethereal Series Lounge Chair*, 2019 de Marc Fish (nascido na Holanda). Sycamore, Acrílico. Edição limitada de 7. 71.12 x 66.01 x 86.36 cm. Fonte: <https://toddmerrillstudio.com/shop/studio/artists/marc-fish/marc-fish-ethereal-series-lounge-chair-uk-2019/>
2. *Crushed Seat*, 2020 de Lionel Jadot (nascido na Bélgica em 1969). MDF recuperado, tinta, cinta da Índia, Foam. 195 x 280 x 180cm. Fonte: <https://toddmerrillstudio.com/shop/studio/artists/lionel-jadot/lionel-jadot-crushed-seat-be-2020/>
3. *Cozy Chair*, 2018 de Hannes Grebin (nascido na Alemanha em 1980). Veludo de seda, madeira de faia, bronze. 123.49 x 95.50 x 90.50cm. Fonte: <https://toddmerrillstudio.com/shop/custom/chairs-custom/hannes-grebin-cozy-chair-de-2018/>

Fora do eixo Paris, Nova York e Londres, destaca-se a galeria *Southern Guild*<sup>94</sup> (2008) na cidade do Cabo, que exhibe design de peças únicas ou limitadas de diferentes designers da África do Sul (Figura 23), difundindo seus trabalhos em diferentes eventos africanos e globalmente relevantes.

<sup>94</sup> Disponível em: <<https://southernguild.co.za/about/>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.



**Figura 23 - Alguns assentos da coleção da galeria Southern Guild**

1. *Umdlungu (Spoilt Corn)* de Andile Dyalvane (nascido na África do Sul em 1978). Terracota argila. 65 x 60 x 47 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Andile-Dyalvane\\_UmdlunguSpoilt-Corn\\_Credit-Adriaan-Louw\\_Seating.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Andile-Dyalvane_UmdlunguSpoilt-Corn_Credit-Adriaan-Louw_Seating.jpg)
2. *Grootvoet* de Adam Birch (nascido na África do Sul em 1976). Cladocalix de eucalipto (goma branca). 190 x 65 x 170 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch\\_Grootvoet\\_Credit-Justin-Patrick\\_Seating.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch_Grootvoet_Credit-Justin-Patrick_Seating.jpg)
3. *Copper Chaise III* de Conrad Hick (nascido na África do Sul em 1966). Cobre forjado. 183 x 64 x 56 cm. Peça única. Fonte: <https://southernguild.co.za/works/seating/>
4. *Jeppestown Play Bench*, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984) Madeira de wengué, tiras de couro cru. 304 x 48 x 304 cm Edição limitada de 5. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw\\_Jeppestown-Play-Bench\\_Seating.7.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw_Jeppestown-Play-Bench_Seating.7.jpg)
5. *Mask*, 2016 de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968). Cana Kooboo, couro, aço, feltro. 140 x 115 x 130 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer-Mask\\_courtesy-of-Southern-Guild\\_credit-Rudi-Geysler\\_i-1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer-Mask_courtesy-of-Southern-Guild_credit-Rudi-Geysler_i-1.jpg)
6. *Techno Loafer (Oxidised)* de Xandre Kriel (nascido na África do Sul em 1977). Assento em aço encerado e correia transportadora de 6mm. 94 x 60 x 75 cm Edição limitada de 10. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel\\_Techno-Loafer\\_Credit-Hayden-Phipps\\_Seating.1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel_Techno-Loafer_Credit-Hayden-Phipps_Seating.1.jpg)
7. *Maotwana Finyela (Pequenas pegadas infinitas)* de Atang Tshikare (nascido na África do Sul em. Bronze. 80 x 73 x 100 cm. Edição limitada de 5. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare\\_Maotwana-Finyela\\_Lighting.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare_Maotwana-Finyela_Lighting.jpg)
8. *Reticence* de Driaan Claassen. Bronze. 230 x 41,5 x 42,5 cm. Edição de 12. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Driaan-Claassen\\_Reticence\\_Credit-Adriaan-Louw\\_Seating.12.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Driaan-Claassen_Reticence_Credit-Adriaan-Louw_Seating.12.jpg)



Outra galeria fora do circuito Paris, Nova York e Londres, atuante nos eventos internacionais, é a galeria Carwan<sup>95</sup>. Carwan em 2010 foi fundada em Beirute por dois jovens arquitetos, Nicolas Bellavance-Lecompte e Pascale Wakim. Como uma plataforma digital e galeria física, o objetivo é incentivar um intercâmbio entre designers ocidentais e artesãos tradicionais do oriente médio. A galeria apresenta propostas de edição limitada de uma série de designers como Omar Chakil, Mary-Lynn Massoud e Carlo Massoud, Karen Chekerdjian e Roberto Sironi em feiras de arte-design ao redor do mundo (Figura 24). Outras com um trabalho parecido são as galerias sul-coreana Seomi International<sup>96</sup> (Figura 25) e a chinesa Gallery ALL<sup>97</sup> (Figura 26), cujos trabalhos, desde 1980, incluem as peças de Ron Arad, Zaha Hadid, Marc Newson, Mattia Bonetti e Wendell Castle, atraindo a atenção de críticos e colecionadores de arte (BARTOLUCCI, 2016, online<sup>98</sup>).



**Figura 24 - Alguns assentos da coleção da galeria Carwan**

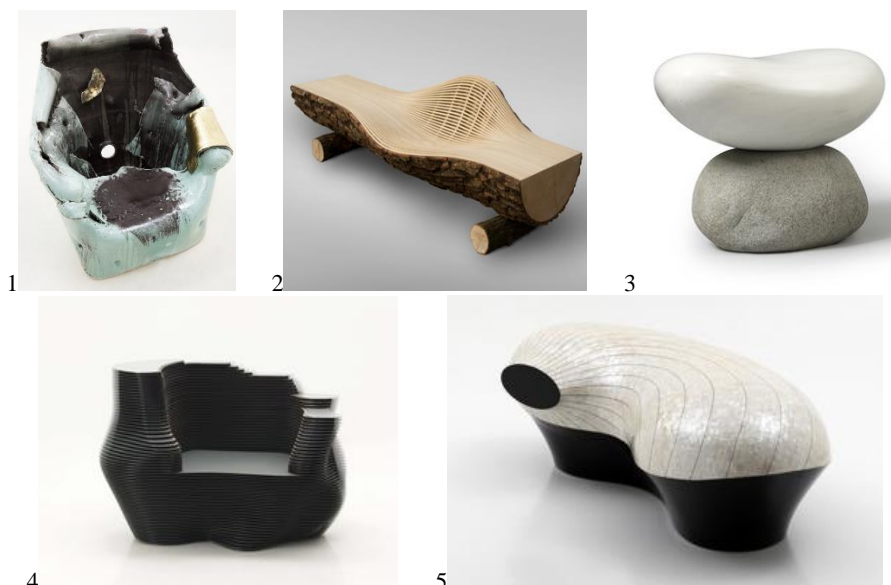
1. *Tendre Marguerite*, 2018 de Omar Chakil (nascido no Líbano). Alabastro. 52 x 46 x 46 cm.  
Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=140&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=140&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)
2. *Ruin Palmyra Bench*, 2018 de Roberto Sironi (nascido na Itália em 1983). Casted bronze and marmo artificiale di Rima. 185 x 20 x 40cm. Edição limitada de 10.  
Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=109&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=109&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)
3. *Autopsy*, 2015 de Mary-Lynn Massoud (nascida na França em 1981) e Carlo Massoud (nascido no Líbano em 1984) Bronze Natural Polido e Oxidado e Ovo de Cobre Polido. 54 x 40 x 40 cm. Peça única.  
Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)
4. *Living Space*, 2012 de Karen Chekerdjian (nascida no Líbano em 1970). Rattan, madeira de acajou. 69 x 50 x 269 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=3&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=3&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)

<sup>95</sup> Disponível em: <<https://carwangallery.com/>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

<sup>96</sup> Disponível em: <<https://galleryseomi.squarespace.com/about-1>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

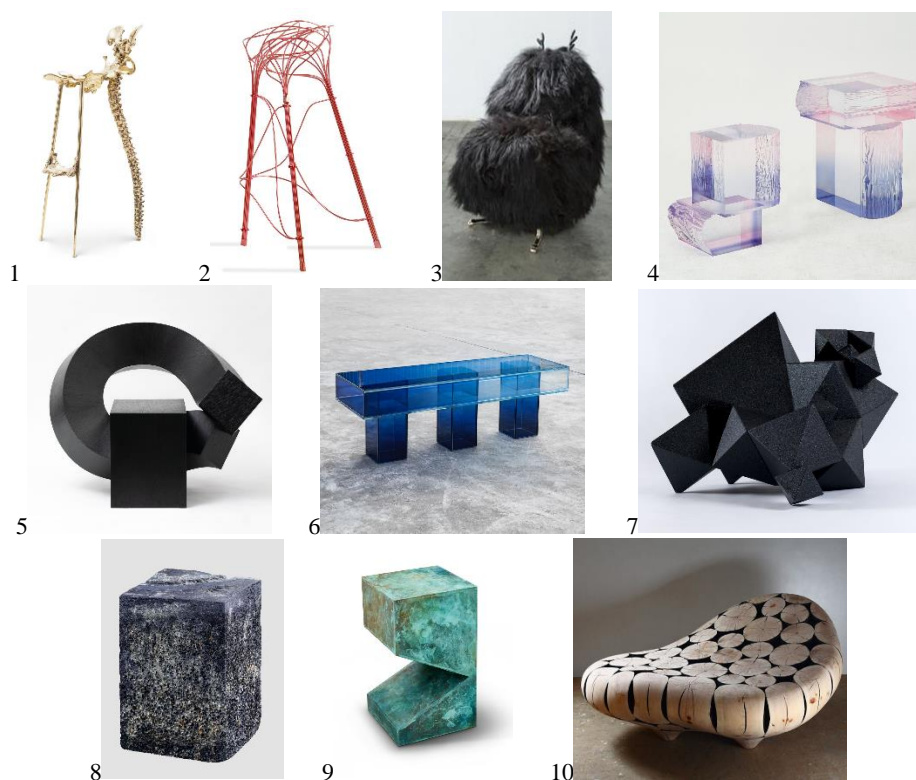
<sup>97</sup> Disponível em: <<http://gallery-all.com/about>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.

<sup>98</sup> Bartolucci, *op. cit.*



**Figura 25 - Alguns assentos da coleção da galeria Seomi Internacional**

1. *Bada 140929-02*, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967). Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstraction-140929-02>
2. *Steam 17*, 2010 de Bae Se Hwa (nascido na Coreia do Sul em 1980). Cinzas no vapor. 66 x 238.8 x 71.1 cm.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/bae-se-hwa/steam-17>
3. *Afterimage 09-329 A, B*, 2009 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Mármore branco, pedra natural. 78 x 50 x 45 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/choi-byung-hoon/afterimage-09-329-a-b>
4. *Phenomena*. 2013-012, 2014 de Kim Sang Hoon (nascido na Coreia do Sul em 1980). Luxteel, Birch. 120 x 90 x 77 cm.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/kim-sang-hoon/phenomena-2013-012>
5. *Mermaid bench*, 2011-02, 2011 de Kang Myung Sun (nascido na Coreia do Sul em 1974). Laca coreana em madrepérola sobre madeira com linho, argila vermelha e carvão. 135 x 45 x 43 cm. Edição limitada de 6.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/kang-myung-sun-1/mermaid-bench-2011-02>



**Figura 26 - Alguns assentos da coleção da Gallery All**

1. *33 Step Collection*, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1992). Latão. 39.9 x 50.0 x 95.0 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/DTmVavVxHT>
2. *Burr Puzzle High Stool*, 2013 de Chi-Hua Lin (nascida na China). 55.1 x 45.0 x 82.0 cm. Alumínio, pintado em rosa. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/obndYliQ7>
3. *Halle Hairy Beast Chair*, 2014 de Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). 57.1 x 45.0 x 61.0 cm. Pele de carneiro islandesa preta, bronze, chifres de ébano. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/KgZmnGyo96>
4. *Crystal Series*, 2018 de Saeroom Yoon (nascido na Coreia do Sul em 1985). Resina acrílica. 42.9 x 36.1 x 51.1 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/FY9e20bOHk>
5. *Cube Merged Chair (Black)*, 2018 de Chulan Kwak (nascido na Coreia do Sul em 1979). 104.9 x 72.9 x 82.0 cm. Folheado tingido de tinta preta redoak em madeira compensada. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/EBUEs0EDDK>
6. *Bench Collection*, 2018 de Studio BUZAO (Fundado na China em 2017). Vidro laminado. 160.0 x 50.0 x 45.2 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/2HbFy14sPS>
7. *Low Chair Primitives Series*, 2010 de ArandaLasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003). Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>
8. *Metal Rock Blue*, 2014 de Michael Young (nascido no reino Unido em 1966). Alumínio. 40.6 x 40.6 x 45.7 cm. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/Eyo5i4jWio>
9. *Orchestra No.2*, 2018 de Daishi Luo (nascida na China). Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>
10. *0121-1110=1090419*, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965). Madeira (Big Cone Pine). 91 x 209 x 160 cm. Peça única. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>

### 2.1.3 A presença de artefatos de design nas feiras de arte

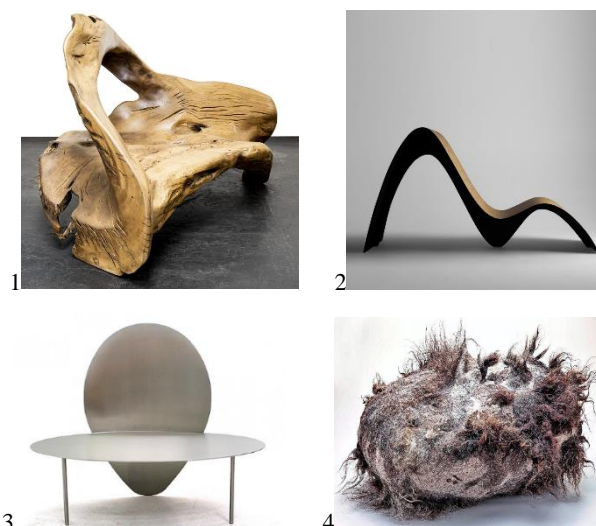
Na contemporaneidade, cresce também o número de feiras destinadas à comercialização e venda dos artefatos de edição única ou limitada, que nos chamam a atenção por suas características controversas. No Brasil, na cidade de São Paulo, as feiras representativas deste tipo de produção são a *SP-Arte*<sup>99</sup> e *MADE - Mercado, Arte Design*<sup>100</sup>, além da *Design Weekend*<sup>101</sup>. Desde de 2005, a *SP-Arte* se apresenta como um Festival Internacional de Arte que anualmente busca desenvolver o mercado de arte, atuando em parceria com galerias e instituições para o crescimento dos negócios e fortalecimento das galerias, para a promoção de artistas e suas produções, e para o fomento ao intercâmbio internacional e inserção do Brasil no circuito global. Recentemente, desde 2016<sup>102</sup>, o evento também destina um setor para a exposição de propostas de design (Figura 27). O objetivo da *SP-Arte* é reunir galerias de arte e design, editoras, revistas, museus e instituições, chegando a apresentar 5 mil obras de 2 mil artistas e designers do Brasil e do mundo, ao longo de cinco dias anualmente no mês de abril, no histórico Pavilhão da Bienal.

<sup>99</sup> Direção geral Fernanda Feitosa e direção de produção de Felipe Feitosa. Informações disponíveis no *website* oficial do evento <<https://www.sp-arte.com/sobre/>> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.

<sup>100</sup> Realizada pela W/Design, de Waldick Jatobá, idealizador e diretor geral do evento, e por seus sócios Bruno Simões, curador do evento, e Elcio Gozzo, diretor financeiro. Informações disponíveis no *website* oficial do evento <<https://www.mercadodeartedesign.com/sobre/>> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.

<sup>101</sup> Disponível em: <<http://designweekend.com.br/>> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.

<sup>102</sup> Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/noticias/sp-arte-cria-novo-setor-dedicado-ao-design/>> Acesso em: 29 de janeiro de 2020.



**Figura 27 - Alguns assentos de designers que participaram da SP-Arte**

1. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>
2. *Chaise Urca*, 2016 de Jaime Lerner (nascido no Brasil em 1937). Madeira. 195 x 101 x 60 cm.  
Fonte: <https://www.sp-arte.com/obras/chaise-urca-2520/>
3. *Poltrona Pouso*, 2017 de Rodrigo Ohtake (nascido no Brasil). Aço inox escovado. 100 x 50 x 90 cm.  
Fonte: <https://www.sp-arte.com/obras/poltrona-pouso-2721/>
4. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/-3ZSr3iyO/>

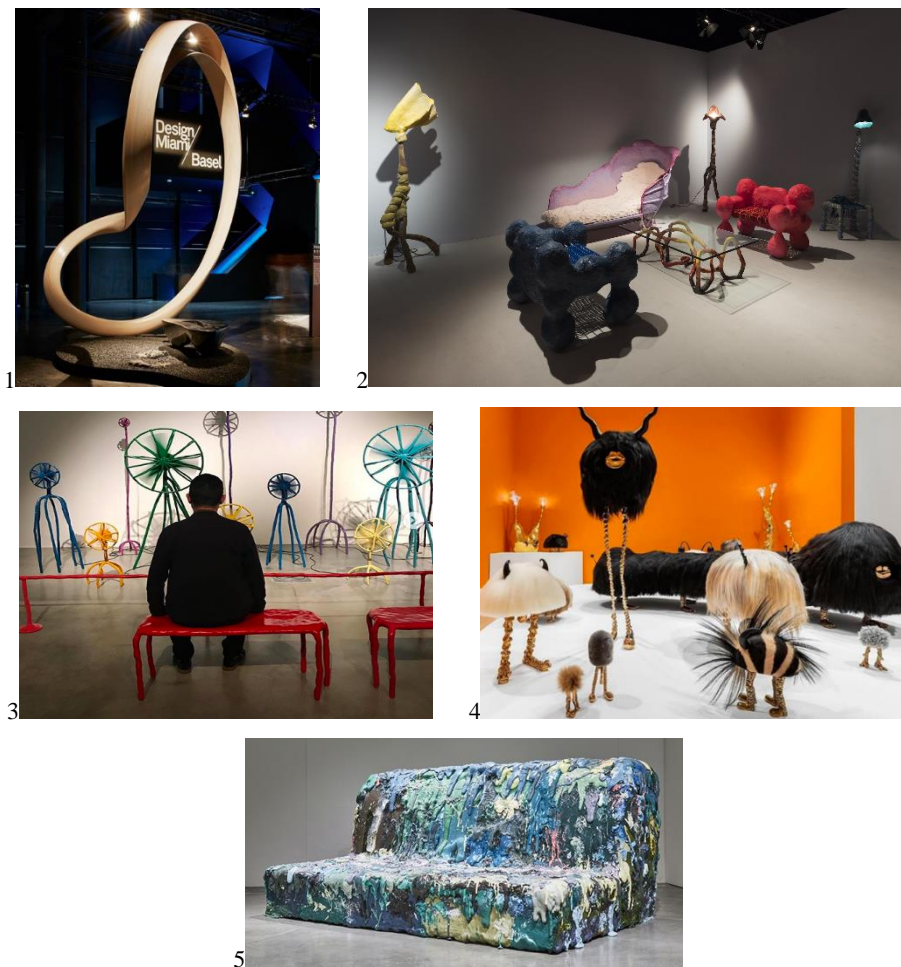
Nos Estados Unidos, destacam-se a *Design Miami/Basel*<sup>103</sup> (Figura 28) em Miami e *Salon Art + Design*<sup>104</sup> (Figura 29) em Nova York. Realizada simultaneamente e ao lado da Feira de arte *Art Basel*<sup>105</sup>, desde 2006, Design Miami/Basel se apresenta como uma feira internacional de design realizada anualmente em dezembro em Miami, Estados Unidos e em junho, em Basel, na Suíça. O objetivo da feira é reunir os mais influentes colecionadores, galeristas, designers, curadores e críticos de todo na comercialização de “design colecionável” dos séculos XX e XXI. Já *Salon Art + Design*, desde 2012, se apresenta como um salão que reúne as principais galerias de arte e design de 14 países diferentes, destacando as tendências do “design colecionável” do século XX e XXI.

<sup>103</sup>A feira foi fundada pelo promotor imobiliário Craig Robins e pela consultora de design Ambra Medda. O atual diretor executivo de criação é Rodman Primack e o atual CEO é Jen Roberts. Informações disponíveis no *website* oficial do evento <<https://miami2019.designmiami.com/page/about-design-miami>> e <[https://en.wikipedia.org/wiki/Design\\_Miami](https://en.wikipedia.org/wiki/Design_Miami)> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.

<sup>104</sup>Informações disponíveis no *website* oficial do evento <<https://www.thesalonnny.com/>> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.

<sup>105</sup>Disponível em:< <https://www.artbasel.com/miami-beach>> Acesso em: 24 de dezembro de 2019.





**Figura 28 - Exposições de alguns assentos apresentados na Design Miami / Basel**

1. *Escultura Magnus V*, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>
2. *Decadence*, 2019 de OrtaMiklos (nascido na França em 1993). Design Miami / Basel. Peças únicas. Fonte: <https://functionalart.biz/artists/ortamiklos/>
3. *Clay* de Maarten Baas (nascido na Alemanha em 1978). Design Miami / Basel. Peças únicas. Fonte: <http://maartenbaas.com/clay-furniture/>
4. *Fergully* de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Design Miami / Basel. Peças únicas. Fonte: <https://thebass.org/art/fergully/>
5. *Sofa Memory foam*, 2018 de Sang Hoon Kim (nascido na Coreia do Sul em 1980). Design Miami / Basel. Peça única. Fonte: <https://www.cristinagrajalesinc.com/artists/sang-hoon-kim/1739-foam-sofa>



**Figura 29 - Exposições de alguns assentos apresentados na Salon Art + Design**

1. *Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6. Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bbc0rrjBKOz/>

2. *Frozen bench*, 2017 de Marlene Huissoud (nascida na França em 1990). Peça única. Acúmulo de centenas de casulos de bicho-da-seda e depois envernizada com uma fina camada de uma bio-resina natural de abelhas.  
Fonte: <https://www.marlene-huissoud.com/frozen-i-2017/>
3. *Jacaranda Chair*, 2017 de Juliana Vasconcellos e Matheus Barreto (nascidos no Brasil). Jacaranda e cotton.  
Peça única. Fonte: <https://www.instagram.com/p/B4JHQ7hh5t5/>

Na França o destaque é o de *PAD-Paris*<sup>106</sup>. Desde 1997, o PAD – Pavilhão da Arte e Design – se apresenta como um evento anual direcionado para aficionados e colecionadores de arte e design dos séculos XX e XXI, com apresentação de artes visuais, móveis e joias organizadas por galerias grandes e pequenas, de artistas e designers internacionais, conhecidos e desconhecidos. A partir de 2007, foi criado o *PAD-London*, uma edição no mesmo evento na cidade de Londres, Inglaterra.

Após o estudo exploratório para identificação e seleção de artefatos de design divergentes dos preceitos de design, e convergentes com os objetos artísticos nos espaços de artes, esta seção evidencia que é notável a efervescência de produções de design perceptivamente parecidos com objetos artísticos nos museus, feiras e galerias de arte, sendo que a abrangência desta presença não é restrita a casos isolados, mas se revela global e ampliada, presente nas coleções de maior representatividade no mundo das artes.

Próximas aos preceitos de arte, o que essas peças têm em comum é exatamente o que promove a sua diversidade: a abertura dos processos de criação, das qualidades do objeto criado e dos processos de fruição à irregularidade, indeterminação, imprevisibilidade e ambiguidade, realizadas a partir de pesquisas e experimentações de diferentes técnicas e materiais expressivos. Da fundição e crochê popular até a colagem metálica, nos mais inusitados materiais, incluindo porcelana, polímeros e plásticos descartados (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>107</sup>). O resultado parece ser a expansão daquilo que convencionalmente entendemos como design industrial, ultrapassando seus limites.

## 2.2 ALGUMAS INVESTIGAÇÕES SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE ARTE E DESIGN NOS ARTEFATOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA

Nos discursos teóricos sobre os artefatos que aparentemente se revelam divergentes dos preceitos de design e convergentes com os preceitos de arte, há uma diversidade de correntes e posicionamentos, muitas vezes opostos entre si. Calvera

<sup>106</sup> Informações disponíveis no website oficial do evento <<https://www.pad-fairs.com/paris/en/>> Acesso em: 27 de dezembro de 2019.

<sup>107</sup> Bartolucci, *op. cit.*

concorda que as relações entre design e arte se apresentam como uma questão recorrente (2003, p. 9-11). Embora o mercado ou o cotidiano revelem a consolidação dessas relações, segundo esta autora a teoria ainda apresenta muitas lacunas na explicação de como tais peças devem ser entendidas, sendo necessária uma investigação rigorosa e sem preconceitos. Diante desta discussão, a autora afirma que as reações são controversas, sobretudo entre os próprios designers.

No grupo dos designers, Calvera identifica três modos principais pelos quais eles entendem e divergem sobre os problemas entre design e arte, produzindo a partir de tais entendimentos seus trabalhos, sendo eles: (1) um modo tradicional de entender a questão e afirmar a autonomia do design; (2) uma geração intermediária que ignora os problemas entre arte e design, interessando-se pelas zonas fronteiriças e dedicando-se a expandir seus limites; (3) e aqueles mais jovens que reconhecem as oportunidades oferecidas pelo sistema da arte, aproveitando-as para sua afirmação no mercado.

No primeiro caso, são muitos designers, especialmente aqueles que pertencem à geração que viveu e participou dos debates fundamentais sobre a busca pela autonomia do design enquanto área de conhecimento distinto das artes, nos anos 1950 e 1960 do século passado, que experimentam um “profundo sentimento de cansaço e tédio”, por considerarem que as relações entre arte e design é um “assunto superado” (CALVERA, 2003, p. 10). Outros relatam uma certa “sensação de fracasso” diante do fato manifesto de que o design nunca conseguiu romper seu vínculo com a arte, isto é, que o mesmo “problema” de anos atrás continua a “atacar” repetidamente a área e, assim, eles começam a suspeitar que a conclusão que chegaram, de que arte e design não são os mesmos, não é tão conclusiva quanto acreditavam.

Entre os de gerações intermediárias, por sua vez, são aqueles que flertam com as atividades com as quais o design pode compartilhar algo (como arte, moda, decoração, artesanato) e que são dedicados a expandir os limites do projeto, preferindo ignorar as relações entre design e arte porque não a consideram mais interessante ou conflitante. Acima de tudo, eles valorizam a “terra de ninguém”, entre as disciplinas, e optam pelas “investigações fronteiriças” porque, em última análise, o que procuram é “um território no qual possam experimentar e inovar” (CALVERA, 2003, p. 10-11).

Finalmente, para designers muito jovens do terceiro caso, os das últimas gerações, entende-se que o panorama em que as possíveis relações entre design e arte estão inscritas oferecem boas oportunidades. Quando eles iniciam sua carreira profissional, a arte fornece a eles mecanismos para se tornarem conhecidos mais

rapidamente do que os oferecidos pelo mundo e pelo estabelecimento de design. Assim, eles se demonstram interessados em descobrir aquela “contribuição inovadora que todo artista tem a obrigação de propor”, onde participar de exposições é um mecanismo que possibilitam não apenas o espaço para sua apresentação enquanto profissionais de design, mas especialmente pela afirmação de sua personalidade própria, com base em pesquisas de interesses pessoais (CALVERA, 2003, p. 12).

Calvera afirma que o que facilita a comparação entre arte e design (mas também ajuda muito a confundir) é que essas áreas fundamentalmente compartilham uma vocação estética (2003, p. 15). A confusão, em sua opinião, é o resultado de um longo e contínuo mal-entendido sobre a natureza estética do design. Segundo esta autora, o fato da estética ter nascido como uma disciplina que se afirmou em oposição ao prático e ao útil (e que segundo a grande teoria de referência, a de Kant e seus seguidores, um julgamento estético é uma experiência livre de interesses de todos os tipos), deixaria de fora do raio de ação da estética todas as atividades ligadas aos interesses produtivos e econômicos, como o design. Diante disto, para Calvera, o design ainda não possui concisas ferramentas conceituais para explicar a maneira estética peculiar do design, nem para julgar e justificar criticamente o que é essa qualidade. Na falta de uma reflexão estética própria, a natureza artística de um produto tem sido o atributo mais frequentemente usado para avaliar a qualidade estética do design (CALVERA, 2003, p. 14).

Devido à fragilidade conceitual das relações entre estética e design, Calvera aponta que no decorrer do debate, a estética foi renunciada e “houve até quem, como Gui Bonsiepe, propusesse eliminar definitivamente a palavra ‘estética’ do vocabulário do design, por este ser sempre um terreno escorregadio”<sup>108</sup> (2003, p. 17). Consequentemente, o discurso sobre o design se afastou gradualmente da reflexão estética para dar lugar ao que poderia ser chamado de “medo da estética dos designers”, o que justifica para esta autora o entendimento da estética por muitos apenas em um sentido pejorativo (CALVERA, 2004, p. 17).

Na opinião de Gui Bonsiepe (2011), à luz da tradição do pensamento da Escola de Ulm, as propostas que renunciam à objetividade do projeto, em favor da valorização de sua dimensão estética, contribuem com o distanciamento do design da ideia de “solução inteligente de problema” e o aproxima à ideia de “boutiquização do design”,

---

<sup>108</sup> Tradução nossa. Texto original: “y hubo incluso quien, como Gui Bonsiepe, propuso eliminar definitivamente la palabra “estética” del vocabulário del diseño, por ser éste un terreno siempre resbaladizo.” (CALVERA, 2004, p. 17).



transformando a imagem do designer como mero “cosmetólogo para fealdades industriais” (BONSIEPE, 2011, p. 205). Bonsiepe afirma que tal “tendência” se alinhou ao ensino e à pesquisa de design, favorecendo o “clichê do design como um programa superficial, lúdico, *à la mode*, com muito *hip hop*, eximindo os estudantes de maiores esforços, em especial aqueles de natureza intelectual e reflexiva”, contribuindo com a “perda de autonomia” da área (BONSIEPE, 2011, p. 205). Neste sentido, Bonsiepe se posiciona radicalmente contra as relações entre arte e design, afirmando ser “inaceitável” o pensamento que relaciona design e arte na vida cotidiana, pois o “Design é design e nada mais” (BONSIEPE, 2011, p. 202).

Ao explicar este posicionamento, Itiro Iida<sup>109</sup> no texto de apresentação do livro de Bonsiepe (2011) afirma que o design contemporâneo, ao descuidar-se “de investir nas atividades de projeto em detrimento de projetos de modismo, onde *deveria* estar o trabalho central do designer”<sup>110</sup>, e ao privilegiar “apenas os discursos sobre o design, enfatizando os assuntos periféricos ligados ao estilo e simbolismos”, perde “a sua substância”, pois ao dar “ênfase à aparência” e ao deixar de lado “o aspecto funcional e a qualidade intrínseca dos produtos e serviços”, o design passa a cuidar de “modismos, superficialidades e do supérfluo”, colocando-se a serviço da “beleza cosmética” (IIDA, 2011, p. 8 *in* BONSIEPE, 2011). Iida conclui que “o design atual assemelha-se a um coco, com casca dura e o interior oco, como se fosse um produto com embalagem vistosa, mas com conteúdo precário”, sendo necessário “um redirecionamento dos esforços da pesquisa e do ensino para que esse vazio interior seja preenchido, ou seja, que passe a se assemelhar a um abacate, com caroço duro no centro, criando-se um sólido cabedal de conhecimentos para subsidiar a prática projetual” (IIDA, 2011, p. 8 *in* BONSIEPE, 2011).

Tendo um posicionamento similar ao de Bonsiepe e Iida, Zimmermann afirma que parece justificável supor que, com o tempo, a relação arte-design pode ser a responsável pela “perda de prestígio” do design, que passou a ser associado a uma “conotação negativa” e, até mesmo, “pejorativa” (ZIMMERMANN, 2003, p. 62-63). Para esse autor, o entendimento de design como sinônimo de “cosméticos de objetos” foi instalado na linguagem cotidiana devido às experiências e avaliações negativas vividas

---

<sup>109</sup> Professor do PPG de Design da Universidade de Brasília, possui graduação em Engenharia de Produção pela Universidade de São Paulo (1965), graduação em Física pela Universidade de São Paulo (1966) e doutorado em Engenharia (Engenharia de Produção) pela Universidade de São Paulo (1971). Tem experiência na área de Engenharia de Produção e Desenho Industrial, com ênfase nos seguintes temas: ergonomia, planejamento estratégico, gerência industrial, desenho industrial e projeto de produto.

<sup>110</sup> Grifo nosso.

pelos seus usuários. Diante da euforia econômico-financeira, que incentiva o consumo e a criação de novos produtos, o design muitas vezes é compreendido por seus usuários como uma atividade responsável em criar “belas aparências”.

Diante deste cenário, desconsiderando o papel da dimensão estética nos processos de criação de mediações, Zimmermann acredita que as relações entre arte e design são preocupantes (2003, p. 72). Em sua opinião, o designer *deve* ser entendido como um tradutor que transforma demandas e necessidades em projetos e produtos. Este ponto de vista “desvincularia o design e seu ensino do seu apego à estética, à expressão artística e pessoal” no qual “uma formação artística que conduz à autoexpressão do designer e ao fazer-se acontecer no design, *deveria* ser completamente rejeitada”<sup>111</sup>. É somente a partir deste posicionamento de oposição à arte que se faz possível “levar a uma mudança saudável de mentalidade”<sup>112</sup> na área de design, e restabelecer seus princípios de tradutor.

Na opinião de Rubén Fontana, a oposição é necessária, pois “design é o que é, sem a alienação de títulos de nobreza” (FONTANA, 2003, p. 82). O design “não *deveria* aspirar a uma maior transcendência” porque “sua missão é tão concreta e simples quanto qualquer outra instância do mecanismo de produção de objetos, de informação e de contextos de comunicação”<sup>113</sup>. Utilizando o posicionamento de Bonsiepe para justificar o seu, o autor destaca:

O próprio Bonsiepe [1999] diz: “Tentativas repetidas de direcionar o design para que seja considerado um fenômeno artístico derivam do mal-entendido do que a arte é e do que ela pode ser e do que design é e do que ele não pode ser. Por razões de clareza intelectual, esses dois campos de ação e a experiência humana *devem* ser mantidos separados”<sup>114</sup> (FONTANA, 2003, p. 82-83).

Outro fator derivado das tentativas de aproximação entre arte e design que, na opinião de Fontana (2003, p. 83), acrescentam confusão na relação arte-design é o uso de

---

<sup>111</sup> Grifo e tradução nossa. Texto original: “*desvincularía el diseño y su enseñanza de su apego por lo estético, por la expresión artística y personal,*” “*Una formación artística, que conduzca a la autoexpresión del diseñador, a su ‘hacerse acontecer’ em el diseño, debería ser completamente desestimada*”. (ZIMMERMANN, 2003, p. 72).

<sup>112</sup> Tradução nossa. Texto original: “*conducir a un saludable cambio de mentalidad*”. (ZIMMERMANN, 2003, p. 72).

<sup>113</sup> Grifo e tradução nossa. Texto original: “*El diseño es lo que es, sin la enajenación de títulos nobiliarios. No debe aspirar a mayores transcendencias. Su misión es tan concreta y simple como cualquier otra instancia del mecanismo de producción de objetos, de información y de contextos de comunicación.*” (FONTANA, 2003, p. 82)

<sup>114</sup> Grifo e tradução nossa. Texto original: “El mismo Bonsiepe [1999] dice: “Las tentativas repetidas para encaminar el diseño para que sea considerado un fenómeno artístico derivan de la incomprensión de lo que el arte es y puede ser y de lo que el diseño es y no puede ser. Por razones de claridad intelectual, estos dos campos de acción y experiencia humana deben mantenerse separados.” (FONTANA, 2003, p. 82-83).

palavras que essas áreas têm em comum. O autor ressalta que o uso das palavras como “intuição, criação, expressão, estética” são sempre supervalorizadas por serem relacionadas unicamente com a arte, enquanto “ofício, racionalidade” são limitadas ao repertório de atividades relacionadas ao processo mecânico de planejamento e método (FONTANA, 2003, p. 83). Para ele, no lugar de tentar supervalorizar as dimensões estéticas do design,

O design *deve* agir da maneira mais invisível possível, sem que a percepção de seu uso pese sobre a paisagem. Assim como a invisibilidade da grade que ordena a página, como a tipografia que descarta sua forma específica como um meio de comunicar uma certa mensagem, o design está localizado, mais do que na forma, na estrutura do habitat e da cultura<sup>115</sup> (FONTANA, 2003, p. 84).

Referindo-se às diferenças entre design e arte, para André Ricard (2003, p. 93), “o design *deve* ser entendido como algo mais sério do que certos trabalhos implicam. É preciso separar o trigo do joio”. Mesmo que a “sociedade de hoje reivindique “pão e circo”, o design só pode resolver bem a coisa do pão, o circo *deve* ser fornecido por outras pessoas”<sup>116</sup>. Assim, para esse autor,

De fato, esses objetos aparentemente úteis que dão preferência ao aspecto significativo, e não aos requisitos funcionais, acabam sendo obras que se aproximam de uma certa forma de arte. A chamada *functional art* especificamente. Uma arte cujas obras também têm a aparência de um objeto, mas sem nenhuma função prática. O artista então usa como um meio expressivo, não apenas telas, pedras ou metais, mas objetos da vida cotidiana. De tal maneira que a *functional art* adota a aparência de uma cadeira e a de uma lâmpada ou bule de chá. É nesse campo que esse tipo de design e arte são semelhantes<sup>117</sup> (RICARD, 2003, p. 94).

---

<sup>115</sup> Grifo e tradução nossa. Texto original: “El diseño debe actuar de la manera más invisible posible, sin que pese sobre el paisaje la conciencia de su uso. Como la invisibilidad de la grilla modular que ordena la página, como la tipografía que se despoja de su forma particular para ser un medio de comunicar en mensaje determinado, el diseño se sitúa, más que en la forma, en la estructura del hábitat y de la cultura.” (FONTANA, 2003, p. 84).

<sup>116</sup> Grifo e tradução nossa. Textos originais: “*El diseño debe comprenderse como algo más serio de lo que ciertas obras dan a entender. Es preciso separar el trigo de la paja.*” e “*sociedad reclama hoy ‘pan y circo’, el diseño sólo puede resolver bien lo del pan, el circo lo han de proporcionar otros.*” (RICARD, 2003, p. 93).

<sup>117</sup> Tradução nossa. Texto original: “En efecto, estos objetos en apariencia útiles que dan preferencia a la vertiente significativa en vez de a las exigencias funcionales, resultan unas obras que se acercan a cierta forma de arte. Al llamado *functional art* concretamente. Un arte cuyas obras también poseen la apariencia de un objeto pero sin función práctica alguna. El artista utiliza entonces como soporte expresivo, no ya el lienzo, la piedra o el metal, sino objetos de la vida cotidiana. De tal suerte que el *functional art* adopta tanto la apariencia de una silla, como la de una lámpara o una tetera. Es en este terreno que ese cierto tipo de diseño y ese arte se asemejan.” (RICARD, 2003, p. 94).

Para esse autor, produzir objetos aparentemente úteis, mas sem nenhuma função prática, não é o objetivo do design. O principal objetivo do design é “melhorar o serviço prestado pelas coisas que usamos. Trata-se de acomodar de maneira harmoniosa e coerente as melhorias que a operação exige.”<sup>118</sup> A tarefa do design é alcançar esse reajuste constante da forma das coisas, para que todos os objetos que nos cercam nos deem satisfação completa (RICARD, 2003, p. 94).

Para Noberto Chaves (2003, p. 121), a questão das relações entre arte e design ainda permanece sem uma solução satisfatória. Apesar das realizações e esforços de alguns pensadores que se dedicam ao assunto, as novas gerações, alheias às discussões teóricas, parecem “recriar o dilema”, retornando a investigação “automaticamente ao zero”.

Segundo este autor, de um lado temos o “suposto caráter artístico” do design que é basicamente inferido de uma associação de arbitrariedade, irracionalidade e esteticismo com arte (CHAVES, 2003, p. 122-123). Este “suposto caráter artístico” é identificado em propostas que parecem rejeitar soluções determinadas em busca da conquista da originalidade, na qual localizam a essência do design. E de outro, há uma leitura de design que parece não suportar essa indeterminação. De alguma forma, na opinião desse autor, a solução está latente na questão, sendo que a tarefa do design é priorizar os aspectos do problema por meio de alibis mais objetivos, basicamente por meio da ergonomia, tecnologia e economia.

Chaves defende que os casos de designers que se dedicam à arte (ou vice-versa) existem, mas eles são “insignificantes” e, normalmente, são práticas que o sujeito executa independentemente (CHAVES, 2003, p. 128). Para este autor a associação - a favor ou contra - entre design e arte tem sua origem na aparência superficial de alguns dos produtos do design cuja preocupação com o “brilho” deixa de evidenciar as características essenciais da prática técnica da ação do design (CHAVES, 2003, p. 131).

Para esse autor, comparar arte com design como se fossem campos paralelos e equivalentes de produção cultural é inadequado porque eles “não estão localizados no mesmo universo: o design é uma modalidade ou meio de produção puro e a arte é um

---

<sup>118</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Lo primordial sigue siendo perfeccionar el servicio que nos prestan las cosas que utilizamos. Se trata de acomodar en una forma armoniosa y coherente las mejoras que precise la operatividad*” (RICARD, 2003, p. 94).

gênero de cultura simbólica”<sup>119</sup>. Isto significa, na concepção desse autor, que o design é “apenas subsidiário de um modelo de produção que exige que os produtos, antes de serem fabricados, sejam perfeitamente definidos em todas e cada uma de suas características: o modelo industrial”<sup>120</sup>. Como tal, para este autor, o design é um processo de tomada de decisão puro, determinado por cada campo específico de produção. Portanto, no seu julgamento, o design não constitui uma prática cultural: é uma prática técnica restrita. Uma prática que não *deveria* ser definida por um tipo de conteúdo cultural, nem por um tipo de linguagem formal, nem por um tipo de produto ou uso dos produtos que gera (CHAVES, 2003, p. 132).

Neste sentido, Chaves (2003, p. 133) defende que o design definitivamente não é um ramo da arte, nem mesmo essa tendência que se acusa de ser “artística” observada na prática do design. Na sua opinião:

Não importa quão pictórico seja o cartaz e mais escultural a cadeira, não importa quão intuitivo seja o método de projetá-los e não importa quanto uma cópia de cada uma tenha sido enviada ao MOMA, o cartaz sempre será uma mensagem informativa-persuasiva com um objetivo específico e prefixado por outro que não seja o autor e a cadeira, um objeto de uso diário planejado pelo industrial que o produz para ter sucesso como um produto no mercado. A atividade de inventá-los é chamada, estritamente falando, “design” e nada tem a ver com a prática artística. Entre as práticas e seus produtos, não há relações estruturais, mas apenas interseções parciais e anedóticas. Em suas formas de modelo, são práticas absolutamente autônomas<sup>121</sup> (CHAVES, 2003, p. 133).

Neste entendimento, Chaves afirma que o design dito “artístico” pode ser considerado um “desvio conceitual e/ou prático, na medida estrita em que seus resultados sejam disfuncionais aos objetivos do trabalho e essa disfunção seja atribuível à referida atitude”<sup>122</sup> (CHAVES, 2003, p. 134). Este desvio conceitual e/ou prático, também pode

---

<sup>119</sup> Tradução nossa. Texto original: “*El diseño y el arte no se sitúan en un mismo universo: el diseño a secas es una pura modalidad o medio de producción y el arte es un género de la cultura simbólica*” (CHAVES, 2003, p. 132).

<sup>120</sup> Tradução nossa. Texto original: “*sólo es subsidiario de un modelo productivo que exige que los productos, antes de ser fabricados, queden perfectamente definidos en todas y cada una de sus características: el modelo industrial.*” (CHAVES, 2003, p. 132).

<sup>121</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Por más pictórico que sea el cartel y más escultórica que sea la silla, por más intuitivo que haya sido el método para diseñarlos y por más que una copia de cada uno haya ido a parar al MoMA, el cartel será siempre un mensaje informativo-persuasivo con un fin específico y prefijado por otro que el autor, y la silla, un objeto de uso cotidiano planeado por el industrial que la produce para que tenga éxito como producto en el mercado. La actividad de inventarlos se llama, en estricto sentido, “diseño” y nada tiene que ver con la práctica artística. Entre ambas prácticas y sus productos no existen relaciones estructurales, sino meras intersecciones parciales y anecdóticas. En sus formas modélicas son prácticas absolutamente autónomas.*” (CHAVES, 2003, p. 133).

<sup>122</sup> Tradução nossa. Texto original: “*Puede considerarse una desviación conceptual y/o práctica en la estricta medida en que sus resultados sean disfuncionales a los objetivos del encargo y tal disfuncionalidad se imputable a dicha actitud*” (CHAVES, 2003, p. 134).

ser observado nas propostas intituladas “híbridas”, pois estas não se destacam nem como boas soluções de design, nem como obras de interesse artístico (CHAVES, 2003, p. 134). Além disso, o autor argumenta que a presença de dimensões estéticas na produção do design, mesmo onde predominam, não é motivo suficiente para vinculá-lo à arte. Isto porque tais dimensões não são observadas no design mais do que em qualquer outra atividade humana. E se o considerarmos artístico, a totalidade das atividades humanas também poderá ser incluída no conceito de arte (CHAVES, 2003, p. 136). Assim, em sua opinião, “em todos os casos limítrofes que se faz possível detectar alguma forma de identificação entre arte e design, tal identificação é meramente aparente, fruto de um olhar superficial e de um pensamento puramente analógico”<sup>123</sup> (CHAVES, 2003, p. 137). Além disso, este contato arte-design, para este autor, é uma tendência que poderíamos considerar ilegítima, se não fosse por gozar de certa legitimidade social de fato (CHAVES, 2003, p. 135).

Por fim, o autor reconhece que existem produtos de design que, por direito próprio e em sentido estrito e não metafórico, adquirem o caráter de obras de arte, tratando-se de peças de tal profundidade poética, força expressiva e transcendência cultural, que podem emergir do trabalho de design (como de qualquer outro trabalho humano), mas estas *devem* ser incluídas exclusivamente no campo da arte. Assim, essa conquista não é uma condição indispensável do design, e o caráter artístico alcançado por algumas peças não é suficiente para que uma característica artística seja atribuída ao design como um todo (CHAVES, 2003, p. 136). O autor defende que a persistência de mal-entendidos na relação entre design e arte pode ser atribuída a “uma preguiça intelectual que impede que fatores objetivos e subjetivos que atuam como fontes de confusão sejam questionados e superados”<sup>124</sup> (CHAVES, 2003, p. 134).

Para Calvera (2003, p. 14), este relacionamento confuso e profuso entre o design e a arte, de “amor e ódio”, advém da luta do design pela sua autonomia. Para adquirir reconhecimento enquanto conhecimento autônomo, o design teve que se diferenciar da arte e, para isso, construiu sua identidade por comparação e negação (ROM, 2002 *apud* CALVERA, 2003, p. 14). Em termos gerais, a “exaltação dos opostos” é, acima de tudo,

---

<sup>123</sup> Tradução nossa. Texto original: “*em todos los casos limite en que podríamos detectar alguna forma de identificación entre el arte y el diseño, tal identificación es meramente aparente, fruto de una mirada superficial y un pensamiento puramente analógico*” (CHAVES, 2003, p. 137).

<sup>124</sup> Tradução nossa. Texto original: “*una pereza intelectual que impide que se cuestionen y superen los factores objetivos y subjetivos que obran como fuentes de confusión*” (CHAVES, 2003, p. 134).

uma busca “desesperada por autonomia” (JARAUTA,1997 *apud* CALVERA, 2003, p. 14-15).

Para Campi (2003, p. 149), essas produções que incitam as discussões sobre as relações entre arte-design, representam um sério problema para aqueles que ocupam uma posição dominante no campo de design. Na sua opinião, o deslize de um artista para a prática do design, ou vice-versa, tem a virtude de sempre colocar em evidência um problema que não foi resolvido pelos “ocupantes” do setor: os limites entre arte e design.

Reconhecemos que é apreensiva a crescente produção de projetos que se apropria da dimensão estética para a construção de propostas altamente atrativas, mas com pouco conteúdo. No entanto, classificar *todos* os projetos predominantemente estéticos como “mera cosmética” para “embelezamento de produtos” em favor da defesa da prática projetual, sem distinguir as especificidades e diferenças das múltiplas propostas existentes, é negligenciar a questão. Tal generalização, além de deliberadamente colocar de lado as singularidades reveladas pela dinamicidade do fenômeno em ação, subjuga *a priori* a dimensão estética em detrimento do pensamento racional, a partir das polaridades entre a “solução inteligente de problemas” *versus* a “solução superficial de problemas”, razão *versus* sensibilidade, propósito *versus* prazer, modelo *versus* originalidade, destreza técnica *versus* espontaneidade, normas *versus* liberdade.

Tal pensamento parece que estabelece como verdade a *autoridade* dos conceitos como se estes fossem *totalizantes* e *estanques*, desconsiderando (e até mesmo discriminando) as características dinâmicas dos fenômenos na experiência. Como foi observado no panorama da formação do pensamento dicotômico entre arte e design, não é uma novidade que a natureza dessas atividades, além de ser múltipla e profusa, é vívida e se transforma constantemente segundo os interesses de seus criadores e fruidores em diálogo com os fatores econômicos, políticos, sociais e tecnológicos.

Diante dos posicionamentos de Bonsiepe e Iida (2011), bem como de Zimmermann, Fontana, Ricard e Chaves (2003), em um contexto de controvérsias e imprecisões, é necessário diferenciar as investigações que visam *defender os ideais* de uma área daquelas que *buscam descobrir a verdade de fato* (independente das convicções do investigador). Para diferenciar estes dois tipos de investigação, Peirce faz uma distinção entre os pensadores instruídos em seminários e aqueles treinados em laboratórios. Os primeiros são inflados com o desejo de aperfeiçoar a vida a partir da verdade sob sua posse e, portanto, assumem como sendo sua tarefa a de *defender*, firme

e inflexivelmente, sua propriedade. Já os últimos, em contraste, são motivados (acima de tudo) a *descobrir* a verdade das coisas e, desta forma vislumbram seu papel como *questionadores* meticolosos e cooperativos (CP, 1.620 *apud* COLAPIETRO, 2014, p.27).

Na intenção de nos aproximarmos da verdade dos fatos, precisamos reconhecer que os objetos que aqui tratamos – aqueles que evidenciam as relações entre arte e design e se opõem aos tradicionais preceitos que distinguem as duas áreas – compõem um fenômeno que não ocorre de modo generalizado no campo de design (ou da arte). Sua presença é restrita a nichos específicos (geralmente associados aos espaços de artes). No entanto, desconsiderá-los apenas pelo fato de eles pertencerem a um grupo minoritário (ou pelo fato de suas características serem divergentes do esperado), não faz deles (ou das imprecisões implicadas por eles) insignificantes ou inexistentes. Se almejamos nos aproximar da verdade sobre esse fato e, assim, esclarecer (e, até mesmo, distinguir) sua natureza, é necessário conhecer suas especificidades.

Pontuar o que um objeto de design *deve* ou *não deve* ser, além de não esclarecer o que estes objetos *de fato* são, direciona o processo investigativo a disputas conceituais infrutíferas, pautadas em *defesas* e acusações de *crenças* e valores, deixando de lado a verdadeira *busca* pelo seu entendimento no modo como eles *aparecem* na experiência.

Na busca de olhar mais aprofundado, na intenção de não mais defender ou negar as relações entre arte e design, mas simplesmente de analisar as características das propostas existentes na experiência, Jette Lykke Jensen<sup>125</sup> (2015) investiga os fenômenos nomeados por ela como “híbridos”, entendidos como misturas da arte e do design. O posicionamento de Jensen diante dessas propostas é de que essas práticas se apresentam em algum lugar entre as duas disciplinas, em diferentes pontos de contato. Essa autora também reconhece o problema, ao afirmar que essa mistura de elementos e influências da arte e do design geram objetos e projetos, de um caráter não resolvido ou ambíguo, que parecem desafiar ou intencionalmente perturbar as categorias de arte e de design (JENSEN, 2015, p.01).

Segundo Jensen, a hibridização ou fusão entre arte e design, bem como a mistura de outras disciplinas, não é uma novidade no campo de arte: sobreposições e interações entre disciplinas é um fenômeno recorrente ao longo da história (sobretudo das artes). No entanto, a novidade na atual situação de hibridismo não é apenas a intensificação do intercâmbio, mas também o caráter, as condições e o foco nas conexões híbridas

---

<sup>125</sup> Jette Lykke Jensen é professora assistente no Instituto de Design e Comunicação da Universidade do Sul da Dinamarca.



contemporâneas (JENSEN, 2015, p.01). Dado o desenvolvimento nas últimas décadas, de maior interação, cruzamento e mistura de arte e design, resultando em embaçamento e dissolução de fronteiras, Jensen questiona se é possível esclarecer essa confusão de áreas através da identificação de movimentos específicos ou pontos de sobreposição.

Usando a metáfora de “passagem” e “cruzamento de fronteiras”, para esta autora a fronteira entre arte e design não é constituída por uma divisão estável e clara. Além disso, os campos de arte e design são dinâmicos e devem ser considerados em contínuos estados de expansão em uma ampla gama de territórios. Quanto ao uso da metáfora do “hibridismo”, a autora enfatiza um entendimento de design e de arte como substâncias que mesclam e produzem misturas, e que devido ao caráter expansivo da arte e do design, essas substâncias não podem ser consideradas inteiramente “puras” (JENSEN, 2015, p.02-03).

Jensen afirma que considerando que o cruzamento das fronteiras foi inicialmente compreendido como um comportamento transgressivo ou um comportamento mais “arriscado”, os praticantes de hoje parecem se mover mais livremente, atuando na dissolução das fronteiras (JENSEN, 2015, p.03). Jensen, em vez de perguntar se esses objetos devem ser considerados design ou arte, propõe que estes se revelam como arte e design, isto é, como híbridos. Segundo a autora, em geral, a hibridação parece liberar o design de sua estreita relação com o contexto cotidiano, e movê-lo para a esfera autônoma da arte (e o mercado mais próspero da arte). Para Jensen, 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”.

Jensen afirma que as tentativas inerentes de definir arte e design, em geral refletem que ambas não possuem mais um conteúdo claramente demarcado (JENSEN, 2015, p. 63). Os conceitos de arte e de design se referem a uma grande diversidade ou universo de significados, atividades e práticas. Independentemente se é arte ou design, as discussões sobre o tema se preocupam com a expansão contínua dos campos do design e da arte. As consequências dessas ampliações dos campos são discutidas em termos dos limites que estão constantemente sendo empurrados ou dissolvidos. Essa ampliação contínua dos campos de atividade parece resultar em conceitos ou definições de design e de arte de natureza aberta e complexa.

Na opinião de Jensen, a diferença entre design e arte talvez pudesse ser mais adequadamente caracterizada como diferenças de condições e contextos (JENSEN, 2015, p. 70). Por isso, a autora considera arte e design como campos diferentes: cada um com

suas condições, regras, leis e sistemas. E uma maneira de explorar o inter-relacionamento entre arte e design seria considerar o modo como esses campos diferentes exploram suas condições e contextos, analisadas na produção ou criação, na distribuição e circulação e na recepção ou consumo.

Entre produção e criação, a arte é geralmente associada à produção de peças únicas (ou de edição limitada) cujas obras e criação são consideradas principalmente como criatividade autoiniciada e “livre”. Por outro lado, o design, em seu sentido tradicional<sup>126</sup>, é considerado de uma criatividade mais restrita, pois precisa atender aos requisitos da produção em massa, às necessidades do consumidor e às criações de produtos para o consumo e para o uso prático na vida cotidiana.

Em relação à distribuição e circulação, o design tradicional depende, como já observado, da produção em massa. E como consequência, tem o potencial de ser amplamente distribuído, vendido e comercializado no cotidiano da vida das pessoas. Já a arte, de modo geral, não é tão amplamente distribuída quanto o design, e apesar das tentativas das propostas de intervenções da arte em se relacionar diretamente com a vida social e cotidiana, ainda é mais frequentemente acessada nos contextos de museus e galerias (JENSEN, 2015, p. 70).

Por fim, arte e design são considerados diferentes em termos de recepção ou consumo. Obras de artes são contempladas, enquanto o design é consumido no uso concreto. No entanto, todos esses parâmetros são desafiados pelas propostas híbridas, especialmente quando estas apresentam peças únicas ou de edição limitada (JENSEN, 2015, p. 71). A autora ressalta que nesse tipo de propostas, sejam peças únicas ou de edição limitada, frequentemente se implica em trabalhar fora da manufatura industrial, onde as galerias e os museus passam a ser o contexto de sua circulação (JENSEN, 2015, p. 72). Há aqui uma mudança do contexto cotidiano do designer, e de suas propostas, para os espaços de artes.

Diante dessa mudança do contexto cotidiano do designer e de sua inserção nos espaços de artes, Sophie Lovell também evidencia algumas características destas propostas na experiência (LOVELL, 2009, p. 7). Enquanto para alguns designers de produção seriada o local de trabalho é quase inteiramente no campo virtual de cálculos e

---

<sup>126</sup>O sentido tradicional de design se refere ao entendimento desta atividade dentro de um sistema de produção industrial. Neste sentido, o principal objetivo do design é o de atender a padronização e a produção seriada, cuja concepção e planejamento do objeto são separados de sua execução. Esta divisão de trabalho pode ser considerada como fator limitante às possibilidades de criação.

programas de computador, os designers preocupados em criar peças únicas ou de edição limitada são encontrados nas oficinas e nos ateliers, formando e modelando objetos manualmente, da mesma forma que outros artesãos fizeram por milhares de anos antes deles. Se tradicionalmente o design é compreendido como um trabalho para encontrar soluções e atingir metas dentro de um conjunto de limitações ou restrições (geralmente ditadas por materiais, técnicas de fabricação, preço, função e estética), as peças de edição única e limitada evidenciam que atualmente muitos designers não têm limitado suas produções a estas restrições.

Segundo Lovell, tais designers pensam em si mesmos como livres exploradores, testando não apenas os limites de materiais, processos e meios, mas também os limites da disciplina e do sistema na qual eles estão inseridos (LOVELL, 2009, p.07). Para eles, o produto parece uma reflexão tardia ou um acréscimo adicional, onde o trabalho primário é o compromisso com a liberdade de exploração. Neste contexto, esses designers exploram não apenas a natureza e as formas do que produzem, mas também os sistemas em que são comissionados, criados, recebidos, exibidos, avaliados e utilizados, favorecendo seus diálogos com sistema de arte (LOVELL, 2009, p.07).

Lovell defende o posicionamento de que, diante da padronização global, expressões como “peça única”, “sob medida”, “edição limitada”, “exclusivo” e “artesanal” designam um novo tipo de design, no qual marcas, desgastes, traços das mãos e ferramentas inerentes ao próprio objeto passam a ser o fim, e não os meios. A autora destaca que o retorno ao modo de se trabalhar à mão, reconecta o olho à imaginação e à realidade dos materiais e dos processos de produção, onde o processo e os materiais agora são mais interessantes para o designer do que o produto (LOVELL, 2009, p. 65-66). Através do trabalho manual, designers testam os limites de materiais, processos e meios, contribuindo com o desenvolvimento e com a inovação de técnicas e materiais.

A expressão “edição”, que originalmente vem da gravura, significava um número restrito de impressões tiradas da superfície impressa ao imprimir uma imagem. As fotografias também usam o termo “edição”, assim como, ocasionalmente, peças escultóricas. Assim, reconhecer nos novos objetos de design uma “edição única ou limitada” denota qualquer tipo de objeto de design produzido fora do sistema industrial, e que explora experimentalmente os processos manuais, e/ou incorpora materiais raros e/ou incomuns (LOVELL, 2009, p. 115-117).

Por fim, para Lovell, se antigamente o sistema padrão incentivava os designers a adequar seus projetos de portfólio ao sistema industrial, sendo os fabricantes que

assumiam os riscos ao arcar com o impacto dos custos de desenvolvimento e produção, atualmente, alguns designers, restritos pela falta de acesso ou pela falta de interesse dos fabricantes, exploram ideias por conta própria em seus estúdios, sem a intenção de resolvê-los completamente no sentido de produção seriada (LOVELL, 2009, p. 165). Neste contexto, Lovell conclui que as galerias de arte se tornam importantes colaboradores na produção dessas peças experimentais de edição limitada, bem como na exibição de tais propostas em seus espaços, transformando-se em uma espécie de laboratório de pesquisa aberto a trabalhar em projetos que ainda não foram realizados (LOVELL, 2009, p. 173).

Os posicionamentos aqui apresentados representam a diversidade de opiniões sobre o fenômeno existente. Nos parece que o conjunto de crenças e valores questionados na formação do pensamento dicotômico das artes divididas não desapareceram com as transformações do sistema de arte, mas se sobrepuseram, revelando uma profusão de posições e concepções do que hoje se constitui a dinâmica trama do campo teórico-prático da arte e do design. Na constituição dessa malha, cada vez mais densa e complexa, a natureza da arte e do design se mostra essencialmente heterogênea, cuja realidade, nesse contexto, é múltipla e variável conforme os interesses e os posicionamentos de seus atores, alterando constantemente a maneira como ela é percebida, a partir da mistura de identidades e referencialidades.

De um lado, influenciado pela herança da visão de mundo hierárquica e polarizada (entre razão *versus* sensibilidade, técnica *versus* arte, utilitário *versus* estético), há o entendimento que reduz os diálogos entre arte e design, na elaboração de projetos predominantemente estéticos, e de “mera” aparência. De outro lado, em favor de uma compreensão de mundo que pressupõe conexões, em vez de oposições, há a compreensão desses diálogos como um processo dinâmico de transformação próprio da natureza vívida dessas áreas. Esta tese concordará com a visão mais ampla das relações entre arte e design proposta por Campi, Jensen e afirmada também por Lovell. Neste sentido, evitaremos aderir às afirmações que reduzem os projetos predominantemente estéticos como mera “cosmética” ou “embelezamento de produtos”. Antes vamos considerar que, a seu modo e em diferentes graus, as relações entre arte e design devem ser analisadas em sua especificidade, a partir do modo como os artefatos são apreendidos e compreendidos pela experiência.

### CAPÍTULO 3

## UM CAMINHO PARA INVESTIGAÇÃO SOBRE OS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA

Vimos que o design contemporâneo nos apresenta peças excêntricas que se confundem com a arte contemporânea, o que desafia nossa percepção e compreensão. Vimos também que os discursos teóricos divergem sobre como compreendê-las, por vezes ignorando o problema, o que evidencia a lacuna, na literatura, de uma abordagem mais minuciosa sobre a questão. Neste sentido, procuramos nesta pesquisa oferecer um ponto de vista alternativo, buscando esclarecer as especificidades das relações entre arte e design em um conjunto de artefatos apresentados nos espaços de artes, a partir dos métodos de investigação peircianos. Uma ênfase especial foi dada à análise da experiência com tais artefatos, isto é, considerando os modos como esses se apresentam aos nossos sentidos, em sua multiplicidade de apresentações.

Para apresentar uma interpretação sobre o problema de pesquisa à luz do pensamento de Charles Peirce, o princípio condutor de sua filosofia será sua teoria de investigação pragmática (uma lógica de investigação, realizada a partir do método científico, que visa investigar a dúvida e descobrir a verdade) nas dinâmicas e interdependentes relações com a Fenomenologia (uma área da filosofia cujo objetivo é elaborar um inventário das aparências do fenômeno), com a Semiótica (uma doutrina filosófica que consiste em investigar, por meio da observação, discriminação e generalização, os aspectos gerais de todo e qualquer signo) e com o Pragmatismo (uma doutrina filosófica que sustenta que o significado completo de um conceito precisa incluir os efeitos ou conseqüências práticas observados nos hábitos de conduta que nele estão implicados)<sup>127</sup>.

A partir dos 175 assentos<sup>128</sup> identificados no estudo exploratório, foram selecionadas para este processo de investigação especificamente as propostas de design que evidenciam o problema de pesquisa a partir dos seguintes critérios: 1. peças produzidas na atualidade, especificamente no século XXI (recorte temporal onde o problema de pesquisa foi identificado de modo aparente e crescente); 2. peças exibidas nos principais museus, galerias e feiras internacionais de arte (recorte espacial onde o

---

<sup>127</sup> Os detalhamentos sobre a teoria da investigação será apresentado a seguir, no desenvolvimento das seções deste capítulo; sobre a fenomenologia no capítulo 4, sobre a semiótica no capítulo 5, e sobre o pragmatismo no capítulo 6.

<sup>128</sup> Apresentados no capítulo 2.

problema de pesquisa foi identificado no mundo das artes); 3. peças que não se assemelham a um assento (característica que evidencia o problema de pesquisa, posto que quanto menos semelhante a um assento, tanto maior sua confusão sobre ser um assento ou ser uma obra de arte); 4. peças de edição única ou limitada (cuja edição máxima seja de 12 peças); e 5. peças produzidas pessoalmente pelo designer (assim como o critério 4, este seleciona os modos de produção que se diferem dos objetos industrializados e seriados, e que se aproximam dos modos de produção de obras de arte como objetos únicos). Ao término desta seleção, das 175 peças, 65 assentos<sup>129</sup> foram definidos para compor o *corpus* de análise.

Neste grupo de assentos foi observado o modo como suas qualidades vão além da trivialidade das cadeiras, modificando nosso modo de percebê-las, de interpretá-las e de agir diante delas. Também analisamos como essas novas formas de percepção, de interpretação e de ação são próximas às que temos diante de um objeto artístico.

A escolha pelo pensamento de Charles Peirce não deve ser compreendida apenas devido às suas contribuições na análise e na classificação de signos. A sua utilização como suporte teórico-metodológico nesta pesquisa é ampliada à sua compreensão da construção do conhecimento como um processo formado pela dinamicidade e interdependência das relações entre crença (estado calmo e satisfatório da mente, que de modo consciente reconhece a verdade de uma proposição), dúvida (estado irritado e insatisfatório da mente, que de modo consciente não reconhece a verdade de uma proposição, no qual não se consegue escolher entre dois cursos de ação), e investigação (esforço para colocar fim à dúvida e restabelecer um estado de crença)<sup>130</sup>; entre fenomenologia, semiótica e pragmatismo peircianos e, mais especificamente, entre as qualidades imediatas do fenômeno, os efeitos interpretativos do signo e os hábitos de ação que envolvem o objeto investigado. Essas relações serão observadas na experiência. Este olhar ampliado para a filosofia de Peirce, nos permitirá analisar os objetos focais considerando a dinamicidade deste fenômeno em ação, nas suas diferentes relações com o contexto em que se encontram inseridos.

Embora Peirce não tenha desenvolvido uma teoria de arte ou teoria de design, no interior de seu complexo sistema filosófico é possível identificar diretrizes teóricas que possibilitam uma reflexão original sobre os processos dinâmicos de mediação estética

---

<sup>129</sup> Apresentados no capítulo 4.

<sup>130</sup> Os detalhamentos sobre as relações entre crença, dúvida e investigação serão apresentados a seguir no desenvolvimento das sub-seções desta seção.

(IBRI, 2016), especialmente esses desencadeados pelas propostas de design exibidas nos espaços de artes. Peirce é um pensador que propôs uma filosofia evolutiva<sup>131</sup> que considera a irregularidade, a dúvida e a imprevisibilidade como elementos vitais para o crescimento do conhecimento. Assim, Peirce se opõe a um tipo de pensamento mecanicista<sup>132</sup> que busca certezas, precisões e crenças absolutas. A partir da doutrina do Falibilismo, este autor entende que a investigação científica nunca produz conhecimento absolutamente certo. Mesmo as crenças, leis e conceitos aparentemente inabaláveis, em algum momento, são revisados.

Segundo esta doutrina, o “nosso conhecimento nunca é absoluto, mas é como se sempre flutuasse em um *continuum* de incerteza e indeterminação” (CP, 1.171). Nessa concepção, todos resultados de pesquisa são considerados provisórios, ou seja, como verdade “por enquanto”, até que novas evidências provoquem dúvidas e coloquem as crenças novamente sob investigação. A impossibilidade de uma certeza absoluta referida por Peirce não é devido à inadequação das ferramentas e dos métodos de investigação, mas devido à incidência do acaso no universo (como elemento real e propulsor da evolução dos fenômenos, e não como um fator desconhecido por nossa ignorância quanto ao comportamento dos fatos); à dinamicidade do fenômeno em ação (que se transforma ao mesmo tempo em que é analisado); e ao modo como temos acesso à realidade (observada sempre por meio da mediação perceptiva, envolvendo a interpretação).

Nessa filosofia evolutiva, Peirce põe de lado o entendimento do conhecimento como produto ou *posse de verdades permanentes* (do saber com antecedência) para substituir essa visão estática do conhecimento por uma concepção *aberta, dinâmica e em expansão* (do conhecer ao longo caminho). Para Peirce, mais importante do que os esforços de tentar solidificar o conhecimento em teorias completas, absolutas ou fechadas (algo impossível, em sua opinião), é elevar a visão do investigador para a experiência (COOKE, 2006, p. 1).

Como foi visto no capítulo 1, o entendimento sobre arte é formado pela

---

<sup>131</sup> Peirce concebe sua filosofia como evolutiva, por considerar o pensamento, a aprendizagem e a construção do conhecimento ligada à ideia de crescimento num fluxo contínuo e corretivo imposto pela história dos sujeitos que a experiência produz (IBRI, 2015, p. 98). Para o autor, o termo evolução não significa outra coisa senão “crescimento no mais amplo sentido da palavra” (CP, 1.174 *apud* IBRI, 2015, p. 84).

<sup>132</sup> A grosso modo, a crítica do pensamento mecanicista realizado por Peirce faz referência à desaprovação da crença de que o mundo físico é suposto como uma grande máquina regida estritamente por leis mecânicas fixas, restando ao ser humano apenas desvelar tais leis. Grande parte da ciência pós-renascentista afirmou-se mecanicista, no sentido de uma fé na causalidade estrita, e esse pensamento permaneceu como modelo até o início do século XX (IBRI, 2015, p. 74).

dinamicidade das relações entre os fatores identificados em seu sistema: o contexto no qual ela é desenvolvida (nas suas especificidades histórica, política, tecnológica, sociocultural e econômica), os atores (artistas, espectadores, curadores, críticos, revendedores, colecionadores, pesquisadores, educadores), as produções (obras de arte, textos curatoriais, *releases* de divulgação, textos críticos, pesquisas científicas, materiais educativos, entre outras) e as instituições (ateliers, escolas de arte, museus, galerias, fundações, institutos, centros culturais, casas de leilões, universidades, entre outras). Como um sistema vivo, é a dinamicidade dos diálogos entre esses fatores que determinam o modo (ou, os modos) como entendemos arte nos dias de hoje. Neste sentido, não é nenhuma surpresa para o campo das artes que as classificações e os conceitos que definem esta área de conhecimento estejam em constante transformação.

Exatamente porque essa área possui a transformação como princípio norteador, é que é de fundamental importância a escolha de suportes teóricos-metodológicos que deem conta desta dinamicidade. Assim, nos parece uma sensata escolha analisar as imprecisões de nossos objetos focais de estudo (os assentos de edição única ou limitada, identificados na zona limítrofe entre arte e design, cujas propriedades se revelam diferentes das esperadas para o design, por serem irregulares) a partir de um suporte teórico-metodológico que possui como maior preocupação entender as transformações e a dinamicidade do conhecimento.

Peirce desenvolveu um modelo científico de investigação pautado nas transformações do estado de crença-dúvida-crença<sup>133</sup>, cuja transição de um para outro está sujeito a certas regras (CP, 5.394). Segundo Peirce, a diferença entre a crença e a dúvida está na sensação de acreditar e duvidar, na prática de nossas ações. A crença é um estado calmo e satisfatório que guia e molda as nossas ações. A crença é um hábito<sup>134</sup> de ação. Assim, podemos dizer que uma pessoa possui uma crença específica apenas se estiver disposta a agir de acordo com essa crença (COOKE, 2006, p. 21). Quanto à dúvida, esta é um estado de desconforto e insatisfação do qual lutamos para nos libertar, na intenção de alcançar novamente um estado de crença (CP, 5.394). A irritação da dúvida é o único motivo imediato para iniciar uma luta que deverá atingir novamente um estado de crença. A este estado de luta é que Peirce chama de investigação. A dúvida ocorre

---

<sup>133</sup> Embora crença e dúvida sejam palavras habitualmente empregues a questões religiosas e outras de grande importância, Peirce as emprega para designar o início de qualquer questão, não importa quão grandes ou pequenas sejam elas ou a sua solução (CP, 5.394).

<sup>134</sup> Para Peirce, hábito é uma regra geral de conduta, e sua aquisição é um processo de generalização dado na permanência da reação apresentada de modo regular no tempo.



quando algo no ambiente coloca um problema ao indivíduo, de tal forma que ele não sabe mais como proceder. Essa é a irritação da dúvida que resulta na suspensão do hábito de ação, anteriormente mantido pelo indivíduo. Como a dúvida é uma irritação e causa uma suspensão da ação, o indivíduo trabalha para se livrar dela através da investigação. A dúvida motiva a investigação e dá a ela um propósito. O objetivo específico de cada investigação é ditado pela dúvida específica que surgiu para o indivíduo. Quando a dúvida cessa, a ação mental sobre o assunto termina. A investigação é encerrada quando uma nova crença é estabelecida. Uma vez que uma crença é estabelecida, ela se manifesta em ações repetidas até se tornar novamente um hábito de ação. Mas esta será novamente colocada em questão quando na experiência forem observadas evidências que a contrariam, suscitando novas dúvidas e assim novas investigações, *ad infinitum* (COOKE, 2006, p. 22).

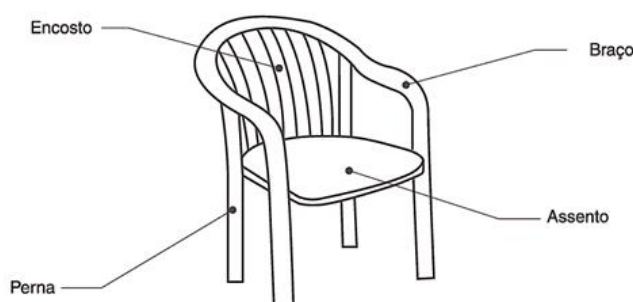
### 3.1 A DÚVIDA DESTA INVESTIGAÇÃO

A crença que está sendo colocada em questão nesta pesquisa é, de modo geral, a diferença entre os objetos de arte e de design, que nos leva a agir de forma distinta quando estamos diante de um ou de outro. De modo geral, como já foi mencionado, tendemos a pensar que o design é uma atividade que envolve o planejamento e a produção de artefatos na intenção de evitar situações de imprevisibilidade e indeterminação em favor de previsibilidade e certezas. Estes são idealizados para atender as expectativas de um propósito de uso, afirmando seu papel como facilitador da vida cotidiana. Já diante da arte, principalmente de suas propostas contemporâneas, estamos inclinados a pensá-las como criações desinteressadas de um propósito de uso, mas sim direcionadas para a exploração de experiências de alteridade e ambiguidade, na intenção também de quebrar expectativas esperadas e problematizar a vida cotidiana. Sendo assim, o designer é visto como um solucionador dos problemas da sociedade, por oferecer respostas que atendem ou desenvolvem os nossos hábitos. Já o artista é visto como um problematizador da sociedade que, a partir de vivências sensíveis, levanta perguntas que nos levam a rever nossos hábitos. Muitas vezes, a provocação de dúvidas e a incitação de reflexão são as atitudes esperadas para as propostas de arte (principalmente para a arte contemporânea, que faz dos questionamentos a sua morada). Neste sentido, podemos afirmar que há uma tendência de que os artefatos de design nos levem à prática de um hábito de ação, e que

a arte nos leve à suspensão dos hábitos de ação, e, por consequência, à reflexão.

Geralmente, o resultado de um artefato de design é avaliado pela eficácia em prever a adequação entre seu uso e as necessidades do público e do contexto ao qual ele se destina, de forma a encontrar a regularidade, uniformidade, regras e hábitos de conduta. Já na arte, mais comumente na arte contemporânea, a avaliação de uma obra está relacionada ao modo como o espectador é envolvido em uma rede de reflexões, principalmente por meio da ambiguidade. Esta tendência de pensamento nos leva a pensar que o design (como é tradicionalmente entendido) parece não tolerar a quebra de crenças. Espera-se, com o design, sua conformidade com crenças e hábitos, pois o artefato deve se adequar às funções cotidianas. Se ele não se adequar, pode ser compreendido como erro de planejamento. A arte, do contrário, aceita muito bem a quebra dos hábitos e das crenças, posto que abraça o novo.

Assim, para o design, a cadeira é entendida como uma mobília projetada para atender as expectativas de seu uso em um determinado contexto: o descanso do corpo na postura sentada (o que a ergonomia define como “eficácia”), de modo seguro e confortável, cuja produção em série dispense do menor gasto de energia possível, preferencialmente a partir de recursos sustentáveis (que atenda ao critério da “eficiência”) e, sobretudo, que satisfaça quem as utiliza (que atenda ao critério da “usabilidade”) (ZINGALLE, 2016, p. 20). Sua estrutura é composta por assento, encosto, braços e pernas (Figura 30).

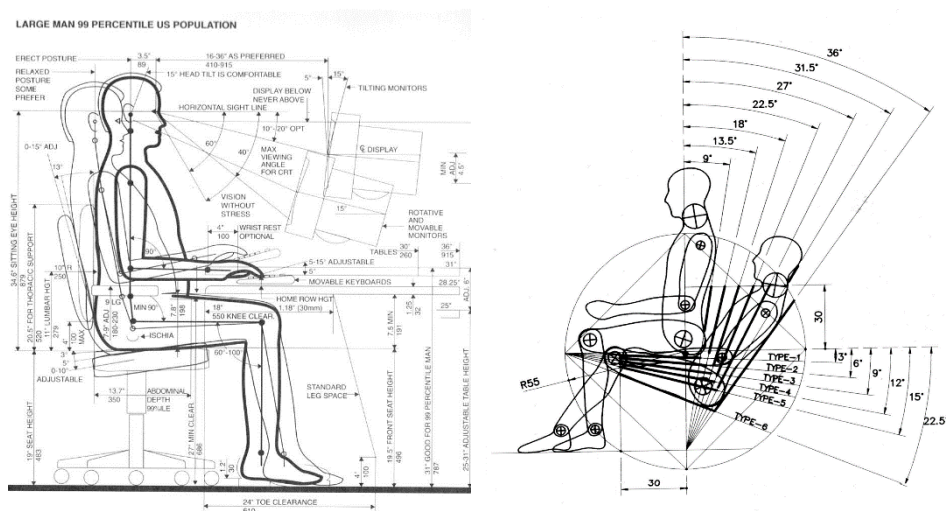


**Figura 30 - Corpo de uma cadeira plástica monobloco**

Fonte: <http://www.fgmdobrasil.com/index.php?route=product/category&path=103>

Na intenção de otimizar o descanso do corpo na postura sentada, nas diversas situações da vida cotidiana, os designers desenvolvem complexos estudos, como a pesquisa dos diferentes hábitos que envolvem o uso da cadeira (na busca do entendimento dos aspectos práticos, simbólicos e afetivos de seu uso), a experimentação de materiais e

tecnologias, bem como o detalhamento da anatomia, antropometria e ergonomia da cadeira em uso (Figura 31) (GOMES FILHO, 2010, p. 108).



**Figura 31 - Estudos antropométrico e ergonômico da cadeira em uso**

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/fd/2d/0a/fd2d0a3c3e9afdd4e24569d1944555ce.jpg>

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/40/c6/39/40c6390b3bc2f8a3dcd70bd323d67ed3.png>

O modo como os assentos, encostos, braços e pernas são trabalhados variam conforme os objetivos de cada projeto (Figura 32).



**Figura 32 - Assentos diversos**

Fonte: <http://www.freepik.com/free-photos-vectors/business> - Freepik.com

O reconhecimento das especificidades do uso de uma cadeira (se destinada para descanso ou trabalho, se usada em ambiente externo ou interno, se planejada para ser facilmente transportada ou para ser fixada, etc.) é revelado nas particularidades da aparência da cadeira (materialidade, cores, formas, texturas, dimensões). Tão

acostumados estamos com sua presença em nosso dia a dia, que estar diante de uma cadeira não nos leva ao estado de reflexão, mas sim de ação, efetivando o seu uso.

Já na arte, quando uma cadeira é apropriada por um artista, como na obra conceitual *Uma e Três Cadeiras*, do artista Joseph Kosuth (Figura 33), a cadeira é privada de sua função utilitária e ganha um novo significado: um objeto de arte para contemplação e reflexão.



**Figura 33 - Uma e Três Cadeiras, 1965 de Joseph Kosuth (nascido nos Estados Unidos em 1945)**  
MoMa, Nova York, EUA

Fonte: [https://www.moma.org/collection/works/81435?artist\\_id=3228&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/81435?artist_id=3228&locale=en&page=1&sov_referrer=artist).

A obra de Kosuth contém três formas de apresentação de uma cadeira: o objeto tridimensional (a própria cadeira), a fotografia da cadeira, e uma descrição verbal de algum dicionário sobre a palavra “cadeira”. Nesta proposta, o artista é um provocador que faz o uso de um objeto trivial do cotidiano para intencionalmente quebrar expectativas sobre seu uso, e fomentar dúvidas e reflexões: a inclusão de um objeto tão trivial como a cadeira em uma obra de arte muda a forma de sua significação? Se a fotografia e as palavras descrevem uma cadeira, qual é a diferença de seu funcionamento para a própria cadeira? O que a proposta de Kosuth intenciona ao apresentá-las juntas? Instigado a fazer essas e muitas outras perguntas, o espectador inicia um processo investigativo, incentivado pela arte conceitual. Ao colocar uma cadeira apresentada em uma obra de arte em um museu de arte, o artista nos leva a olhá-la de forma diferenciada, suspendendo nosso hábito de ação. Ao invés de sentarmos, a cadeira nos leva a pensar.

Curiosamente, com efeitos de indagação próximos às da obra de arte conceitual *Uma e Três Cadeiras*, no mundo das artes, como vimos no capítulo 2, há a crescente

presença de cadeiras (e outros artefatos de design) de edição única e limitada, cujas características se distanciam das esperadas para o design, aproximando-se das características esperadas para a arte. Guardadas as devidas diferenças entre as unidades deste grande grupo, há, em geral, uma tendência destas não atenderem às expectativas habitualmente esperadas para este tipo de artefato, por diferentes motivos: (1) o modo de produção não é destinado à padronização e seriação (o que geralmente é esperado para um objeto de design), mas sim destinado a uma edição única ou limitada; (2) o meio de produção não é industrial, mas sim dependente do minucioso trabalho manual realizado pelo próprio designer; (3) as peças não são localizadas em lojas de móveis, mas desde o início de sua criação foram planejadas para serem expostas no mundo das artes; (4) sua aparência apresenta dessemelhanças com cadeiras convencionais; (5) em maior e menor nível, não há clareza ou confiabilidade na sua eficácia, conforto, usabilidade e, em alguns casos, na sua segurança. Deste modo, as características identificadas nas cadeiras de edição única e limitada exibidas nos espaços de artes parecem não seguir o consenso sobre as características gerais esperadas para uma cadeira de design, colocando nosso estado de crença (sobre as diferenças entre arte e design) em dúvida. Isto é, transformando o estado calmo e satisfatório, que guiava e moldava as nossas ações diante de uma cadeira, em um estado de desconforto e insatisfação, mudando nossos antigos hábitos diante de tais objetos (de cadeiras para sentar, a cadeiras para questionar).

Uma vez que a investigação começa com uma surpresa, uma dúvida ou um problema a ser resolvido, e que seu objetivo é tornar tal surpresa mais próxima a uma unidade de conceito possível de predizer (COOKE, 2006, p. 35), reconhecemos no conjunto dessas cadeiras incomuns a perda da crença de que arte e design são universos distintos. Nosso objetivo será, então, a busca das condições nas quais tais objetos se sustentam na zona limítrofe entre as duas áreas, como veremos a seguir.

### 3.2 O LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO: O TRABALHAR COM A EXPERIÊNCIA AO INVÉS DE PALAVRAS E CONCEITOS

Para investigar a dúvida, confrontando a crença, é necessário considerar o fenômeno na experiência. Peirce defende que as investigações de todo e qualquer fenômeno devem consistir em levar a mente do investigador para o laboratório e fazer da experiência instrumento do pensamento. Levar a mente para o laboratório oferece uma

concepção do ato de raciocinar como algo que deve ser feito com os olhos abertos, pela manipulação de coisas reais ao invés de palavras e conceitos (PEIRCE, 1877, p. 3). Segundo Peirce, “Em filosofia, a experiência é o inteiro resultado cognitivo do viver” (CP, 7.527 *apud* IBRI, 2015, p. 23). Ainda, “Experiência é o curso da vida” (CP, 1.426 *apud* IBRI, 2015, p. 23) que “fá-la supor capaz de semear conceitos que moldam a conduta humana” (IBRI, 2015, p. 23). “E o que a experiência gradualmente faz é, e por uma espécie de fracionamento, precipitar e filtrar as falsas ideias, eliminando-as e deixando a verdade verter em sua corrente vigorosa” (CP, 5.50 *apud* IBRI, 2015, p. 23). Segundo Peirce, os assuntos não práticos, distantes da contínua verificação da experiência, podem levar a uma tendência de pensamento falacioso. Somente o efeito da alteridade desencadeado pela experiência é capaz de contrariar nossas crenças a ponto de provocar dúvidas. Onde a crença não é continuamente confrontada com a experiência, é provável que o otimismo diante de sua veracidade seja extravagante (PEIRCE, 1877, p. 4).

Considerando a dinamicidade e a temporalidade do fenômeno observado, bem como as imprecisões que envolvem o seu atual entendimento, optamos em seguir as recomendações dos métodos peircianos de investigação. Assim, no lugar de restringir a investigação aos debates teóricos e conceituais sobre o fenômeno, optamos em fazer das evidências e dos fatos os principais instrumentos de nosso pensamento, analisados na experiência.

Esse modelo científico de investigação proposto por Peirce parte da hipótese de que existem coisas reais, cujas características são inteiramente independentes – e muitas vezes contrárias – às nossas opiniões acerca delas. Contudo, tirando proveito das leis da percepção (na experiência), podemos nos aproximar (através do raciocínio), às coisas como elas realmente são. E qualquer indivíduo que possuir suficiente experiência e raciocinar sobre o assunto também será conduzido à tal conclusão (PEIRCE, 1877, p. 15-16), ainda que dentro do escopo da falibilidade e da revisão da ciência.

Nesse modelo científico de investigação, a concepção envolvida é a da realidade, onde o significado de um conceito reside em seus efeitos práticos. Sob a visão pragmatista peirciana, um conceito não é apenas um elemento teórico que pertence isoladamente ao campo do pensamento, mas é algo que produz efeitos práticos concebíveis na vida cotidiana, sendo que a verdade e a eficácia dos conceitos são comprovadas pela mudança efetiva que ocorre nos hábitos de ação (BALLABIO, 2016, p. 86). Trata-se de um processo que se inicia pela observação do fenômeno, por meio do pensamento abduutivo

que gera conjecturas e que elabora uma sugestão explicativa, cujas consequências precisam ser formalmente rastreadas por meio do pensamento dedutivo, e verificadas experimentalmente pelo pensamento indutivo em um teste de aderência. Se houver reconhecimento da plausibilidade da hipótese, a mesma se transforma em conceito (BALLABIO, 2016, p. 83-84).

Assim, para Peirce, todas as categorias do pensamento, bem como todo conhecimento formalizado, deve derivar da experiência (BALLABIO, 2016, p. 54) e seu valor consiste em seu poder unificador, indispensável no processo de reduzir a multiplicidade de impressões à unidade do conceito (BALLABIO, 2016, p. 34). Em outras palavras, a multiplicidade de impressões encontra sua unidade de conceito através de um exame preciso do modo como os fenômenos são percebidos pela experiência, o que resulta nas determinações do conceito de uma proposição (BALLABIO, 2016, p. 53). No entanto, para compreender isso, é essencial que entendamos a lógica que compõe o método científico de Peirce.

### 3.3 A HIPÓTESE DE PESQUISA E OS MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO

Como já foi dito, a investigação começa com uma surpresa, uma dúvida ou um problema a ser resolvido, e o objetivo da investigação é tornar a surpresa possível de prever. O primeiro estágio deste método é o estágio abduutivo. A essência do método abduutivo postula uma hipótese que torna o estranho fenômeno explicável (COOKE, 2005, p. 35). A partir da hipótese, deduzimos as consequências necessárias, isto é, imaginamos quais seriam os consequentes da hipótese.

Segundo Peirce, a dedução delineia as previsões sobre quais seriam os resultados do experimento, caso a hipótese fosse a verdadeira explicação do fenômeno (EP2: 96 *apud* COOKE, 2005, p. 36). Por meio de experimentos, essas previsões são testadas para ver se os consequentes da hipótese correspondem às observações dos objetos da realidade. A indução é a generalização de vários casos em que algo é verdadeiro e a inferência de que o mesmo se aplica a toda uma classe (EP1: 189 *apud* COOKE, 2005, p. 37).

Na indução, a partir de exemplos extraídos de uma classe finita de objetos são observadas suas propriedades particulares. Dessas propriedades particulares infere-se que as qualidades identificadas se aplicam aos outros objetos que não foram analisados, mas que pertencem à mesma classe, considerando-os como um todo. Neste sentido, a indução

sempre será uma conclusão “provável e aproximada” das qualidades analisadas para toda uma classe (COOKE, 2005, p. 37).

A partir desse modelo científico de investigação proposto por Peirce, abdução, dedução e indução, a ciência pode, mesmo que provisoriamente, transformar dúvidas em crenças. Embora a teoria da investigação científica de Peirce não admita certeza absoluta, os três modos de inferência quando trabalhados juntos podem progredir de crenças menos estáveis para crenças mais estáveis. No entanto, em nenhum momento os investigadores estão em posição de dizer que chegaram à palavra final (COOKE, 2005, p. 46).

A partir desses métodos, e diante da dúvida levantada (quais as condições segundo as quais os assentos incomuns observados na contemporaneidade se sustentam nos espaços limítrofes entre arte e design?), a primeira hipótese que nos ocorre ao observarmos as imprecisões que residem nesse fenômeno é a de que existem aberturas em ao menos três níveis de sua existência (e nos hábitos de conduta predispostos por ela), o que faz com que tais objetos sejam incluídos no universo artístico: (1) a abertura à contemplação (caracterizada como puro sentir diante das qualidades únicas das propostas), (2) a abertura à disrupção (relativa ao choque bruto da alteridade diante das indeterminações dos objetos apreciados), e (3) a abertura à mudança de hábitos (referente ao processo de transformação das condutas, desempenhadas diante da ambiguidade das peças).

O (1) nível de abertura à contemplação se refere ao modo como os assentos de edição única e limitada despertam a experiência de contemplação observada: (1.1) no seu aspecto de pura qualidade, intensidade e originalidade, de invenções formais irregulares, indefinidas e vívidas; (1.2) no seu poder de sugestão, que diz respeito à redução da declaração visual a elementos puros, de formas altamente indeterminadas, nunca vistas antes, livres de quaisquer vestígios referenciais, nas quais não há conexão com qualquer informação extraída da experiência visual externa, isto é, não possui distinção, nem clareza, apenas liberdade de imaginar mundos possíveis; e (1.3) no seu interpretante emocional, no uso emotivo como pura possibilidade de interpretação, em uma relação monádica, em um estado de sentimento contemplador desarmado, de puro prazer contemplativo.

O (2) nível de abertura à disrupção trata do modo como os artefatos estimulam a experiência de alteridade, na busca pela experiência de relação, participação e jogo, observadas (2.1) no seu aspecto de existência concreta, de interferências formais singulares, identificados em sua alteridade; (2.2) na quebra de expectativa criada em seu



aspecto de representação e, (2.3) no seu interpretante enérgico, o usar com o corpo, em uma relação diádica, em um estado de sensação de fato, de ação e reação.

Por fim, o (3) nível de abertura à mudança de hábitos destaca o modo como os assentos de edição única e limitada (por meio de suas qualidades e de seus efeitos interpretativos) possibilitam novas formas de mediação, em uma relação triádica, relativa ao processo de aprendizagem quando os assentos são entendidos como abertos e conectados à arte.

Deste modo, parece que tais assentos, em vez de produzirem ordem e compreensão objetiva de sua finalidade prática de uso, atraem com a estranheza de suas qualidades a atenção dos espectadores, que são estimulados a refletirem sobre as propostas percebidas e seus possíveis desdobramentos. Neste sentido, a finalidade de tais propostas não parece ser a de facilitar a compreensão do público, mas sim a de criar novas percepções e relações particulares com os artefatos.

Ainda que as análises tenham sido realizadas pelo olhar de um investigador específico, assim como sugerido por Peirce, tirando proveito das leis da percepção na experiência, as consequências da sugestão explicativa apresentada nesta pesquisa podem ser rastreadas e verificadas por qualquer indivíduo que experimentar e raciocinar sobre o assunto (PEIRCE, 1877, p. 15-16), a partir das observações fenomenológicas das aparências dos artefatos em si, das análises semióticas das relações entre as aparências e os efeitos interpretativos produzidos na mente e das análises das consequências práticas observadas nos hábitos de ação do fenômeno investigado.

### ***3.3.1 A investigação fenomenológica***

A investigação fenomenológica deve ser realizada com observações e descrições sobre a natureza física dos fenômenos, cujos dados são recebidos por meio dos sentidos. Trata-se de percepção, mas há de se reconhecer que a percepção é sempre interpretativa (EP2: 229 *apud* COOKE, 2005, p. 50). Por serem interpretações, e não relatórios diretos do mundo real, Peirce propõe um estudo e um método de análise do modo como os fenômenos aparecem à percepção. Assim, sua Fenomenologia propõe uma investigação que busca capturar as características essenciais e imperecíveis do modo como se manifestam os fenômenos em nossa percepção, antes de serem submetidos a conceitos gerais ou lógicos (BALLABIO, 2016, p. 21). A fenomenologia de Peirce também é conhecida como Doutrina das Categorias, cujos princípios descrevem a estrutura do nosso

relacionamento com a realidade<sup>135</sup>, e cujo objetivo é a enumeração de categorias universais do fenômeno presentes na experiência, tornando visíveis as características invisíveis e universais da natureza do fenômeno apreendido (BALLABIO, 2016, p. 22).

Para realizar uma observação sincera e honesta da aparência do fenômeno (CP, 1.287), a fenomenologia requer três faculdades ou capacidades, segundo Peirce. Ele identifica a primeira faculdade como “o poder observacional do artista” (CP, 5.42). O traço característico dessa faculdade ou poder, segundo Peirce, é que ele observa o fenômeno tal como é, sem fazer nenhum julgamento em relação a alguma ideia ou teoria. A segunda faculdade é a “discriminação resolva” (CP, 5.42). O que caracteriza essa faculdade é que ela permite ao observador concentrar sua atenção com determinação no fenômeno específico que está sendo observado. Por causa do foco e da observação atenta, ele se torna capaz de detectar a aparência, ou fenômeno em questão, em todas as suas várias manifestações. A terceira faculdade para a investigação fenomenológica, de acordo com Peirce, é “o poder generalizador do matemático” (CP, 5.42), necessário para tornar generalizada a informação coletada por meio de “discriminação resolva”. Essa generalização é “a fórmula abstrata que compreende a própria essência do elemento em exame” (CP, 5.42).

Durante a aplicação dessas três faculdades à investigação fenomenológica, nenhuma questão deve ser levantada quanto à verdade ou realidade de suas descobertas. Neste momento, o que deve ser feito, diz Peirce, é “simplesmente examinar as aparências diretas e tentar combinar precisão minuciosa com a generalização mais ampla possível” (CP, 1.287). O detalhamento dos métodos fenomenológicos e sua aplicação prática na análise das aparências dos assentos, com suas descrições e generalizações, serão tratados no capítulo 4.

### 3.3.2 A investigação semiótica

Diante dos níveis de interpretabilidade dos dados observados pela percepção no exercício da fenomenologia, Peirce afirma que a continuidade da investigação é com os estudos da construção de significado do fenômeno percebido. Essa posição é derivada de

---

<sup>135</sup> Peirce extrai sua concepção de realidade do escolástico Duns Scotus que a compreende como “aquele modo de ser em virtude do qual a coisa real é como ela é, sem consideração do que qualquer mente ou qualquer coleção definida de mentes possam representá-la ser.” (CP, 5.565 *apud* IBRI, 2015, p. 49). “O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dele pensar.” (CP, 8.12 *apud* IBRI, 2015, p. 49-50).

sua convicção de que o pensamento é realizado por meio de signos (CP, 2.302) e de que somente temos acesso à realidade através das mediações criadas pelos signos. Para Peirce, a semiótica é a ciência das condições necessárias para se atingir a verdade. A semiótica não estuda os fenômenos como aparecem, porque esta é a função da fenomenologia, mas busca entender em que medida eles agem sobre os indivíduos, e os indivíduos sobre eles. No sentido mais amplo, a semiótica é a ciência das leis necessárias do pensamento que trata não apenas da verdade, mas também das condições gerais dos signos, necessárias para a transmissão de significado de uma mente para outra, e de um estado mental para outro (CP, 1.444). Por meio de um estudo metódico, Peirce propõe uma teoria semiótica que explique o signo em si, as relações entre o signo e o objeto representado, bem como entre o signo e os efeitos interpretativos produzidos na mente. Estes serão melhor detalhados no capítulo 5, em conjunto com as análises dos assentos como signos em ação, o que evidenciará como as qualidades de suas aparências desencadeiam processos de significação.

### ***3.3.3 A investigação pragmática***

Um dos princípios pragmatistas de Peirce implica considerar a conduta como evidência de que houve, ou não, mudança de crença. O agir se faz segundo as crenças, posto que o modo exterior de ser revela a estrutura do modo interior de crer. Assim, para Peirce, o significado de um conceito é pautado por uma crença. A crença é refletida em nossos hábitos. O hábito é a repetição do modo como agimos. O agir é afetado pelo modo como percebemos (CP, 5.401). Aqui, queremos observar como as mudanças na aparência dos artefatos de design contemporâneo afetam o modo de perceber, de agir e, por fim, de conceituar o que são esses objetos, a partir da identificação e análise das mudanças de hábitos, e para isso investigamos nossos objetos focais a partir do movimento provocado por meio desses três olhares: fenomenológico, semiótico e pragmático, considerando-os dentro de um processo dinâmico e interdependente.

Em certo sentido, a investigação fenomenológica envolve uma descontextualização radical do objeto que está sendo observado e descrito, pois ela considera esses objetos como fenômenos em si mesmos, separados de seus usos habituais (ou inovadores). De outro modo, ela considera seus objetos no contexto da aparência, naquilo em que eles simplesmente se mostram como são. Por sua vez, quando se passa da

análise fenomenológica para a semiótica, há essa transposição da ordem das aparências para os contextos de significação, em que os objetos analisados estão ligados por meio de processos de semiose, isto é, de cadeias comunicativas em ação. Por fim, quando da compreensão dos processos de significação se busca a análise de suas consequências práticas no mundo, opera-se no campo do pragmatismo. Em outras palavras, procura-se compreender os hábitos de ação relacionados a tais objetos, e assim os detalhes de seus contextos também devem aparecer de modo mais explícito e detalhado.

Em suma, o percurso do pensamento de nossas investigações passará de uma preocupação estritamente focalizada com os objetos de investigação para as considerações dos contextos em que esses objetos estão situados. Esse movimento define o arco deste estudo.

Isto posto, na intenção de esclarecer as imprecisões observadas sobre as relações entre arte e design nos artefatos de edição única e limitada identificada nos espaços de artes, analisar o modo como os artefatos são apreendidos e compreendidos na experiência, bem como considerar o modo de seu processo de significação e de transformação de seus hábitos de ação, irá purificar as ideias em relação à realidade do fenômeno e permitirá que a verdade sobre sua natureza se revele. Em outras palavras, analisar o modo como os artefatos são apreendidos e compreendidos pela experiência contribuirá para a revisão do pensamento sobre a natureza do fenômeno na medida em que se interpõe a nós.

Sendo assim, nossa investigação na segunda parte desta tese versará sobre o problema de como os assentos de edição única e limitada oferecem forte contraponto à crença de que arte e design são universos distintos. Por oferecer tal contraponto, tais objetos nos colocam em dúvida sobre como os campos da arte e do design se relacionam. O raciocínio abduutivo sugere que os assentos de edição única e limitada, quando analisados fenomenológica, semiótica e pragmaticamente, comportam-se como objetos artísticos. Se a hipótese estiver correta, então dedutivamente concluiremos que os mundos da arte e do design estarão em pleno contato. É claro, tal hipótese só pode ser confirmada sob minuciosa análise e verificação indutiva *in loco* dos objetos. Se nossa análise estiver correta, poderemos então finalmente aceitar o estatuto artístico dos artefatos de edição única e limitada do design, e uma nova crença terá alcançado estabilidade.

**PARTE II****UM DINÂMICO E INTERDEPENDENTE PROCESSO DE  
INVESTIGAÇÃO SOBRE OS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E  
LIMITADA**

Através da observação possibilitada pelos três olhares, fenomenológico, semiótico e pragmático, esta segunda parte da pesquisa apresenta um dinâmico e interdependente processo de investigação que se propõe a iluminar as qualidades dos artefatos de design de edição única e limitada em suas características físicas, e seus processos de significação e de disposição para ação. A intenção última é identificar, na experiência, as ações regulares evidenciadas nas dinâmicas relações entre as qualidades da aparência dos artefatos e os processos de criação e de fruição. Isto possibilitará reconhecer se os níveis de abertura, que se observam nas artes, são também presentes neste grupo de objetos de design.

O olhar fenomenológico, apresentado no quarto capítulo, observa os assentos a partir das dinâmicas e interdependentes relações entre as qualidades de sua aparência, os vestígios de seus processos de criação e a inteligibilidade de suas funções. O ponto de partida é dado na observação da *aparência* dos 65 assentos, onde são identificados sete tipos de qualidades que parecem ser predominantes nessa classe de assentos (qualidades lineares, qualidades geométricas, qualidades amórficas, qualidades brutas, qualidades avariadas, qualidades antropomórficas/zoomórficas e qualidades paradoxais). Posteriormente, a partir de exemplos representativos dos sete tipos identificados, são realizadas análises dos seus *vestígios de ação criativa*, onde são destacados quatro modos de plasmar o material e a forma (adição, subtração, fundição e assemblagem). E, por fim, é feita uma análise da *inteligibilidade das suas funções* (onde são observadas o modo como as funções propostas por Bürdek, 2006, e Löbach, 2001, comportam-se na classe dos assentos de edição única ou limitada).

Posteriormente, na intenção de examinar de perto a individualidade dos processos de semiose dos assentos inventariados nesta primeira etapa, e com isso identificar suas diferenças em relação aos assentos convencionais (bem como suas semelhanças em relação às propostas de arte), abordamos a análise semiótica no quinto capítulo. Procuramos compreender os assentos enquanto *signos em ação*, que veiculam sentido em seu conjunto de qualidades sensíveis, devendo ser lidos nas relações com seus contextos de origem e apresentação. A análise foi realizada sobre nove objetos: três assentos convencionais, facilmente identificados em nosso cotidiano, três assentos selecionados do *corpus* de pesquisa, e três propostas icônicas de arte, na intenção de observar as diferenças e semelhanças entre seus processos de semiose. Os focos de interpretação semiótica dirigiram para: o modo como as características físicas do signo desencadeiam *estados de percepção*; o modo como se relacionam as características físicas do signo, e

o(s) objeto(s) representado(s), revelando *estados de provocação*; e, por fim, o modo como se relacionam as características físicas do signo e os efeitos interpretativos desencadeados na mente, conduzindo a *estados de interrogação*.

Por fim, o olhar investigativo pragmático, apresentado no sexto capítulo, aborda as relações entre os contextos de ação dos signos e os hábitos de conduta desencadeados por eles. Conectado com as qualidades inventariadas na investigação fenomenológica e com os efeitos interpretativos identificados na investigação semiótica, este olhar mostra que as propriedades regulares de *unicidade* e *ambiguidade*, identificadas no objeto físico e na interpretação dos assentos analisados, provocam aberturas nos hábitos de conduta do espectador, em três níveis: abertura à *contemplação*, abertura à *disrupção* e abertura à *mudança de hábito*.

Após a realização das análises, o conjunto de propriedades particulares identificadas nos assentos foi aplicado aos demais do grupo de 65 assentos. Assim, pudemos confirmar a coesão nas características do grupo. Neste sentido, obtivemos uma conclusão “provável e aproximada” das qualidades analisadas para toda uma classe.

Ao término desta tese, o leitor entenderá como as aberturas identificadas nas relações entre os processos de criação e as qualidades da aparência dos artefatos afetam a fruição, nos seus modos de perceber, de interpretar, de agir e, por fim, de conceituar o que são esses objetos.

## CAPÍTULO 4

### QUALIDADES DOS ELEMENTOS EXPRESSIVOS, VESTÍGIOS DA AÇÃO CRIATIVA E INTELIGIBILIDADE DAS FUNÇÕES: O MODO COMO OS ASSENTOS APARECEM NA EXPERIÊNCIA

Quaisquer que sejam os assentos investigados neste estudo, eles são objetos de um fenômeno, isto é, são objetos do mundo que podem ser apreendidos pela percepção e pela mente (EP2: 362). Esta apreensão acontece pelo modo como esses objetos aparecem na experiência, revelados por um *conjunto* de qualidades *imediatas* (características ou propriedades *únicas* da natureza externa do objeto, que o singularizam e o diferenciam dos demais) e de qualidades *sentidas* (características ou propriedades *únicas* da sensação e sentimento despertados pela percepção das qualidades imediatas do objeto). Melhor seria chamar tal conjunto de *ensembles*<sup>136</sup> de qualidades, já que a palavra *ensemble* implica mais fortemente o significado de “união” do que a palavra *conjunto*. Em francês a expressão “*tout ensemble*” tem um único significado: “tudo junto”. As qualidades de qualquer fenômeno estão *unidas ao mesmo tempo* no fenômeno, de tal maneira que fazem do próprio fenômeno algo com uma qualidade definidora *única* (COLAPIETRO, 2019a, p. 1). Por exemplo, 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. Mesmo que não tenhamos encontrado palavras suficientes para expressar nosso encanto com a obra, há esta memória do sentimento atribuído a ela (ainda que vaga e equivalentemente inefável). Nessa memória, há uma qualidade *sentida* que permeia e unifica toda esta experiência (CP, 1.424).

Diante desta qualidade definidora *única*, a tarefa da investigação fenomenológica é de se atentar para as qualidades *imediatas* de situações e objetos *únicos* e “desvendar o novelo emaranhado [de] tudo o que, em qualquer sentido, aparece” (CP, 1.280). No entanto, “é uma das tarefas mais difíceis, talvez as mais difíceis, exigindo poderes de

---

<sup>136</sup> A origem da palavra *ensemble*, do francês “juntos”, vem do latim *insimul*, que significa “ao mesmo tempo”. Informação disponível em <<https://www.lexico.com/en/definition/ensemble>> Acesso em: 29 de fevereiro de 2020.



pensamento muito peculiares, a capacidade de capturar nuvens, vastas e intangíveis, de colocá-las em uma ordem, de colocá-las em seus exercícios”<sup>137</sup> (CP, 1.280).

Com demasiada frequência, classificamos os fenômenos de nosso entorno. Ao fazê-lo, deixamos de perceber as *qualidades* desse fenômeno como algo *único*, para realçar seus aspectos *gerais* (COLAPIETRO, 2019a, p. 2). Por exemplo, quando classificamos um conjunto de peças como “assento” (cadeira, banco, banqueta ou poltrona), deixamos de referir as qualidades *únicas* de cada objeto (as qualidades *imediatas* de suas formas, cores, texturas, dimensões, etc.) para evidenciar um aspecto *geral* desse fenômeno (neste caso, o hábito proporcionado por tais objetos: o descanso do corpo na postura sentada). Isto ocorre porque a classificação “assento” é dada a uma classe de artefatos que partilham de predicados fundados em generalizações comprometidas com redundâncias, semelhanças e hábitos de conduta. Esta classificação dificilmente será utilizada para descrever os aspectos *únicos* do modo como as qualidades dessa classe são apreendidas (como o toque da superfície sobre a nossa pele, o efeito de luz e sombra causado pela incidência do sol sobre a peça, o cheiro peculiar de seu material, etc.). As classificações tipificam as qualidades imediatas, generalizando-as.

Por sua vez, as descrições fenomenológicas revelam os aspectos únicos das qualidades do fenômeno que, somente após observação, discriminação e generalização, são possíveis de serem classificadas (CP, 1.286-287). É por isso que as classificações não devem ser incompatíveis com as descrições fenomenológicas. Qualquer sinal de contradição que se note, entre as categorias e o fenômeno, evidencia a necessidade de se rever a classificação. Neste sentido, o exercício de descrição fenomenológica é essencial para os processos investigativos na revisão e, se necessário, na correção dos esforços classificatórios (COLAPIETRO, 2019a, p. 2).

Assim, diante de peças classificadas como “assentos” é esperado que estes objetos apresentem de modo claro os aspectos gerais que tipificam a sua classe (a eficácia, a eficiência e a usabilidade do descanso do corpo na postura sentada). No entanto, há este grupo de objetos do design contemporâneo que, embora sejam classificados pelos seus idealizadores como “assentos”, aparentemente não partilham dos predicados comuns a esta classe. São objetos que não só se apresentam distantes dos aspectos gerais anunciados

---

<sup>137</sup> Tradução nossa. Texto original: “to unravel the tangled skein [of] all that in any sense appears [...]” “It is a most difficult, perhaps the most difficult, of its tasks, demanding very peculiar powers of thought, the ability to seize clouds, vast and intangible, to set them in orderly array, to put them through their exercises.” (CP, 1.280)

para tal categoria, mas também parecem buscar intencionalmente quebrá-los (como, por exemplo, pelo abandono do uso convencional de descanso para o corpo). Daí justifica-se a necessidade de sua revisão.

Na intenção de esclarecer as imprecisões identificadas entre a classificação dessas peças e o modo como elas aparecem na experiência, observar o modo como elas são apreendidas pela mente irá purificar as ideias em relação à realidade de seu fenômeno e permitirá que a verdade de sua natureza se revele (BALLABIO, 2016, p. 48). Em outras palavras, analisar o modo como tais artefatos são apreendidos pela mente contribuirá para a revisão de antigos conceitos, reforçando-os ou ratificando-os e até mesmo, se necessário, demolindo falsas ideias (PONTE, 2017, p. 43).

Assim, o propósito da investigação fenomenológica é observar, discriminar e inventariar as qualidades *únicas* dos fenômenos na intenção de iluminar a sua natureza. Cabe ressaltar que as discriminações propostas por esta atividade descritiva é para a finalidade de análise, posto que na experiência as qualidades não existem separadamente. Para distinguir e inventariar essas qualidades que se revelam de modo tão interpenetrantes na experiência, diferente da postura que “do alto” olha e vê, para Peirce, o investigador deve “se afundar e se sujar” no esforço meticuloso de perceber e descrever os fenômenos (que é, olhar atentamente e experienciar as qualidades definidoras *únicas* identificadas nos fenômenos). Este esforço investigativo da fenomenologia peirciana também reconhece a necessidade de se dedicar ao estudo dos fenômenos *como tais*, ou seja, *livres de todo trabalho de interpretação*. Isto significa que a apreensão do fenômeno na investigação é dada conforme ele se revela na experiência, *sem a preocupação de entender o seu processo de significação* (COLAPIETRO, 2019a, p. 3).

Peirce se dedicou à fenomenologia com o objetivo de desenvolver sua filosofia sistemática ou arquitetônica. Nesta arquitetura filosófica, a fenomenologia é a primeira filosofia e, de maneira mais geral, a primeira investigação. O sentido de “primeira” é que é pela fenomenologia que qualquer investigação (de qualquer campo) deve começar, ou seja, pelas qualidades *únicas* dos fenômenos *como tais*. E esse ramo de investigação é orientado por um conjunto de categorias úteis para oferecer uma descrição de tudo e qualquer coisa que atraia o interesse de um investigador (COLAPIETRO, 2019a, p. 4).

Na intenção de identificar as qualidades *únicas* de nossos objetos focais e entender o modo como eles aparecem na experiência, apresentaremos neste capítulo sua

investigação fenomenológica. O objetivo não será discutir a metodologia de Peirce<sup>138</sup>, mas sim aplicá-la. A abordagem dada para a fenomenologia de Peirce será seletiva e inclinada aos propósitos de uma investigação realizada na área de artes. Em um primeiro momento, apresentaremos os princípios metodológicos da fenomenologia de Peirce e explicaremos como eles foram planejados para serem aplicados. Em um segundo momento, conduziremos a investigação fenomenológica de um conjunto de assentos a partir dos princípios explicados.

#### 4.1 A FENOMENOLOGIA DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO

A fenomenologia de Charles Peirce, ou faneroscopia, como ele preferia chamá-la, é uma disciplina que objetiva a “descrição do *faneron*”, ou fenômeno; e por *faneron*, ele designou “o total coletivo de tudo o que está, de alguma maneira ou em qualquer sentido, presente na mente, independentemente de corresponder a alguma coisa real ou não.”<sup>139</sup> (CP, 1.284). A fenomenologia é uma *disciplina*, em um sentido duplo. Primeiro, no sentido de ser um ramo da investigação (o que Peirce não hesitou em chamar de “ciência”). Segundo, é um esforço, através do qual nossa capacidade de investigar fenômenos como tais é disciplinada (isto é, educada e aprimorada além do que normalmente poderíamos “ver” ou observar). Toda ciência envolve, no julgamento de Peirce, um *disciplinamento* de nossa capacidade de observação (COLAPIETRO, 2019a, p. 3).

Seguindo as ilustrações do campo das ciências propostas por Peirce, o biólogo deve aprender a usar um microscópio e tornar-se cada vez mais hábil em observar fenômenos microscópicos. Isso faz parte do treinamento de qualquer biólogo, assim como faz parte do treinamento do astrônomo aprender a olhar através de um telescópio, e enxergar mais criticamente do que o observador casual é capaz de ver, quando olha através do mesmo instrumento. De modo semelhante, artistas, designers e pesquisadores dessas áreas (bem como qualquer outro pesquisador experimental), precisam aprimorar e disciplinar sua capacidade de observação. Suas investigações requerem dos artistas e dos designers, bem como dos pesquisadores, uma destreza e atenção para perceber o mundo

---

<sup>138</sup> Discussões abrangentes e detalhadas da fenomenologia de Peirce podem ser encontradas em Atkins, 2018; Savan, 1952; Houser, 2010; e Ibri, 2015.

<sup>139</sup> Texto original: “...*phaneron* mean the collective total of all that is in any way or in any sense present to the mind, quite regardless of whether it corresponds to any real thing or not.” (CP, 1.284)

a partir da observação das sutis qualidades de seu entorno, uma percepção que se difere do olhar dos observadores casuais. Este é, de fato, o primeiro requisito de qualquer investigação: o aprimoramento da capacidade de observação do pesquisador.

Intimamente relacionada a esse ponto, em suas palestras em Harvard<sup>140</sup> (1903) sobre o pragmatismo, Peirce identificou três “faculdades” ou capacidades mais importantes do fenomenólogo: a capacidade de ver, de discriminar e de generalizar. A primeira é aquela rara habilidade de ver o que está diante de nossos olhos sem interpretação, como o artista que vê as cores da natureza exatamente como elas se apresentam. A capacidade de discriminar é a habilidade de atentar para os aspectos singulares do fenômeno, como um *bulldog* que busca, detecta e segue todas as pistas. Por fim, a capacidade de generalizar é a habilidade de abstrair o geral do particular, extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem em comum com todos os outros com que compõem uma classe geral, como o matemático que produz a fórmula abstrata e assim compreende a essência de todo o fenômeno (CP, 5.41-5.42).

Segundo essas faculdades, não devemos presumir que sabemos suficientemente o que é o fenômeno (por exemplo, o que é um assento), mas devemos (independente do que achamos que sabemos) observar de maneira atenta e minuciosa as inúmeras qualidades reunidas neste fenômeno singular. Esse fenômeno é, como indicado anteriormente, *um conjunto de qualidades imediatas* (características únicas da natureza externa do objeto). A investigação sobre esse fenômeno deve começar na delimitação, com o máximo de cuidado, da observação *deste* conjunto específico e *dessas* qualidades específicas (ou seja, deste fenômeno em suas qualidades únicas e indecomponíveis). Peirce projetou uma Doutrina de Categorias para nos ajudar a fazer isso.

Com a Doutrina de Categorias, Peirce visou “elaborar um catálogo de categorias e provar sua suficiência e isenção de redundâncias, determinar as características de cada categoria e mostrar as relações de cada uma com as outras”<sup>141</sup> (CP, 5.43). Ou seja, para a apreensão dos fenômenos pela mente, coube à fenomenologia a tarefa de identificar os conceitos mais gerais e, em seguida, elaborar uma doutrina desses conceitos (ou “categorias”), mostrando como eles estão sistematicamente relacionados entre si. Para este fim, a Doutrina de Categorias se propõe a efetuar um inventário das características

---

<sup>140</sup> PEIRCE, Charles. *Harvard Lectures on Pragmatism, 1903*. In: *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Electronic edition. Virginia: Past Masters, 1994.

<sup>141</sup> Texto original: “*The business of phenomenology is to draw up a catalogue of categories and prove its sufficiency and freedom from redundancies, to make out the characteristics of each category, and to show the relations of each to the others.*” (CP, 5.43)

do *faneron* ou fenômeno, dividindo-as em três grandes classes ou categorias: Primeiridade, Segundidade<sup>142</sup> e Terceiridade.

Todo fenômeno é um *Primeiro*, isto é, um objeto do mundo que possui determinadas qualidades, independentemente do que pensamos sobre ele. Além disso, todo fenômeno é o que é em relação de oposição com outras coisas. Dito de outra forma, é um *Segundo*, definido em termos de sua alteridade (ele existe por ser *esta* coisa e não *outra*). Finalmente, todo fenômeno, considerado de maneira ampla o suficiente, é inteligível. Ou seja, todo fenômeno é um *Terceiro*, que não se reduz às suas qualidades gerais, nem aos seus aspectos de existência, e é passível de ser interpretado (CP, 5.66).

Poderíamos dizer que as categorias de Peirce são instrumentos de observação. Como perguntas, elas nos convidam a observar o que poderíamos perder ou ignorar. Com o objetivo de auxiliar o investigador a direcionar seu foco de atenção, as categorias direcionam as seguintes reflexões: (1) Qual é o objeto sob investigação, *por si só*, além de tudo o mais? Em outras palavras, qual é o objeto de investigação *presente e imediato*, livre de toda concepção ou referência a qualquer outra coisa que não seja ele próprio? (E para usar os termos de Peirce, qual é o objeto em sua primeiridade?) (2) Qual é o objeto sob investigação quando *este* é considerado em seus relacionamentos de *ação-reação* com um fato *externo*, com alguma *outra* coisa? (Qual é o objeto em sua segundidade?) Finalmente, qual é o objeto sob investigação quando *este* é considerado em seus relacionamentos de *mediação e aprendizagem*? (Qual é o objeto em sua terceiridade?) (CP, 1.356).

Assim, o objetivo da Fenomenologia de Peirce é o estudo dos fenômenos realizado por meio de uma Doutrina de Categorias projetada para (1) disciplinar ou educar nossas capacidades observacionais, e (2) direcionar nosso foco de observação. Por um lado, a devoção à disciplina da fenomenologia ajuda o investigador a cultivar a capacidade de ser observador atento dos fenômenos que estão sendo explorados. Por outro lado, essa disciplina sustenta a possibilidade de fornecer a todos os investigadores um conjunto de categorias enraizadas nas características gerais, ou invariantes, dos fenômenos.

Esta investigação *aplicará* as categorias de Peirce da mesma forma que ele próprio as usou: em uma pesquisa descritiva, empírica e de forma pragmática. Nossa intenção é *esclarecer* o que de outra forma poderia ser esquecido, distanciando-se de nossos

---

<sup>142</sup> Nesta pesquisa, para a tradução do termo *secondness* de Peirce, foi adotado o termo “segundidade” proposto por Ivo Ibrí. Na língua portuguesa, também encontramos a tradução “secundidade”, como utilizado por Lúcia Santaella.

preconceitos e pressupostos, tanto quanto possível, para olhar e ver os fenômenos pelo que eles são, em *si mesmos* (além de nossas teorias anteriores sobre eles) (BERNSTEIN, 1971, p. 178). Quando aplicadas como Peirce as usou, as categorias são fontes de iluminação porque permitem que os fenômenos se revelem em suas qualidades únicas e singulares. As categorias, como incitação e questionamento, direcionarão nossa atenção para aspectos particulares dos fenômenos. À luz das categorias de Peirce, o que podemos dizer sobre esses assentos? Em um nível ainda mais fundamental, como eles aparecem aos nossos sentidos?

## 4.2 FENOMENOLOGIA DE UM CONJUNTO DE ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA

A partir da crescente promoção e difusão de exposições de peças de design nos principais museus, galerias e feiras internacionais de artes, esta pesquisa apresenta como objeto de estudo um subgrupo de tal fenômeno, os assentos (cadeiras, poltronas, bancos, espreguiçadeiras, banquetas) produzidos em edição única ou limitada, e exibidos nesses contextos. Tais assentos desafiam nosso entendimento sobre o que eles, de fato, são, pois suas aparências revelam certas diferenças ao que se espera para um artefato tão convencional como uma cadeira, e certas semelhanças com propostas de arte contemporânea. A partir da identificação de um grupo representativo desses assentos do início do século XXI, selecionamos e observamos suas propriedades expressivas.

No grupo de 65 assentos selecionados, observamos o modo como suas qualidades nos intrigam, em vista da trivialidade esperada para uma cadeira. Assim, o objetivo da etapa fenomenológica foi elaborar um inventário das aparências desse fenômeno. Ele será apresentado aqui, em duas subseções: no primeiro momento, revelaremos quais foram os três focos da atenção fenomenológica desta investigação (as qualidades dos elementos expressivos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções). No segundo momento, apresentaremos a descrição dos assentos selecionados, conforme os três focos da atenção fenomenológica.

#### ***4.2.1 Os três focos da atenção fenomenológica: qualidades dos elementos expressivos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções***

Investigar os assentos fenomenologicamente exige um esforço de abandonar os conceitos que temos sobre eles, e olhá-los com olhos novos. Olhá-los como se fosse pela primeira vez. Cada assento possui uma peculiar aparência e o modo como suas características se revelam aos nossos olhos nos oferece uma experiência qualitativamente única. A observação das *qualidades únicas* do fenômeno por si só (sem qualquer relação com outra coisa) é o objeto da investigação da primeira categoria peirciana. Nesta pesquisa, as qualidades únicas dos assentos serão observadas nos *elementos expressivos* (como cores, texturas, volumes, proporções, etc.) revelados nas conexões entre a *matéria* e a *forma*.

Como fenômeno de criação, isto é, como “produtos da imaginação criativa orientada para o fazer” (TAVARES, 2011, p. 36), criados a partir de um processo de “vir a ser” (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 65), a aparência dos assentos, além de revelar qualidades únicas em si mesmas, indica os aspectos de existência da peça. As relações entre as *qualidades em si mesmas* e os *aspectos de existência* do fenômeno tornam-se aqui um objeto de investigação em conformidade com a segunda categoria peirciana. Nesta pesquisa, *os aspectos de existência* que serão observadas nos assentos são os vestígios de sua *ação criativa*, revelados nas qualidades de seus elementos expressivos. Em outras palavras, observaremos as marcas físicas do fazer artístico revelados na aparência de sua matéria e de sua forma.

Além disso, precisamos considerar que os assentos não são redutíveis à sua aparência e à sua existência, eles almejam *inteligibilidade*. Os níveis de inteligibilidade despertados pelo fenômeno são o objeto de investigação da terceira categoria peirciana. A inteligibilidade dos assentos é dada pelo modo como eles são compreendidos e resultam em ação. Assim, os níveis de inteligibilidade a serem observados nesses assentos serão evidenciados pelos modos como suas qualidades e os vestígios de sua ação criativa sugerem suas *funções*.

Assim, orientados pelas categorias peircianas, os focos da atenção fenomenológica desta pesquisa são: (1) as qualidades únicas observadas nos *elementos expressivos da matéria e da forma* (as qualidades em sua primeiridade, sem qualquer relação com outra coisa); (2) as relações entre as qualidades e os aspectos de existência observados nos vestígios da *ação criativa* (os indícios de ação-reação entre a mão do artista e a resistência da matéria, em sua secundidade), revelados nos seus elementos

expressivos; e (3) as relações entre as qualidades únicas e os níveis de inteligibilidade observados nas *funções* das peças (a peça vista como mediação para um modo de uso, em sua terceiridade). Dito de outro modo, o que propusemos foi analisar um segundo (os vestígios da ação criativa) que transformou um primeiro (as qualidades da matéria e da forma) em um terceiro (inteligibilidade das funções do produto).

Esses três focos de investigação (as qualidades dos elementos expressivos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções), além de dialogarem com a Doutrina das Categorias de Peirce, também consideram os princípios causais da Doutrina Aristotélica. Conforme Plaza e Tavares (1998, p. 65), a explicação dos fenômenos de criação deve ser sustentada mediante uma consideração de suas causas. Há quatro causas em jogo: (1) a causa material, que se refere à matéria de que uma coisa é feita; (2) a causa formal, que trata da ideia-modelo imaginada, e condiciona a mudança na matéria; (3) a causa motriz, que consiste na ação física que produz o efeito do que foi mudado; e por fim, (4) a causa final, que é a motivação pessoal do artista. Para esclarecer como essas causas podem ser observadas nos fenômenos de criação, Tavares explica:

[...] essa construção-criação dar-se-ia, então, a partir de um suporte (causa material), combinada com uma ideia-modelo imaginativa (causa formal) que operados por uma ação instrumental, física, técnica e eficiente (causa motriz) tem por finalidade gerar um produto dirigido a um fim (causa final) (TAVARES, 2011, p. 37).

Para Aristóteles, a matéria e a forma não podem existir separadamente (pois na matéria, a coisa está em potência, e na forma, ela está em ato). Assim, considerando a junção das causas material e formal proposta por Aristóteles, e seguindo as orientações de Plaza e Tavares (1998, p. 65), nos três focos de investigação propostos para a análise fenomenológica dos assentos, a causa material e formal foram analisadas na primeira categoria, a causa motriz na segunda, e a causa final na terceira. Dito de outra forma, observamos nossos objetos focais a partir: (1) das qualidades dos elementos expressivos, considerando as conexões entre a matéria e a forma (causa material e causa formal); (2) das relações de existência entre as qualidades dos elementos expressivos e os vestígios da ação criativa, considerando o modo como essa ação enforma os elementos expressivos (causa motriz); e (3) da compreensão (inteligibilidade) da finalidade dos assentos (causa final).

A Doutrina das Categorias de Peirce afirma que todos os objetos, quando observados em sua terceiridade, são *irreduzivelmente* três, isto é, eles contêm em sua



terceiridade a própria primeiridade e segundidade. Isto significa que, tanto as categorias triádicas (primeiridade, segundidade e terceiridade) como os três focos de observação propostos (qualidades dos elementos expressivos, existência dos vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções) são formados por um conjunto de três fatores ou fases e que os fatores ou fases estão *todos juntos* (de uma maneira inextricável ou irreduzível). Assim, como já foi ressaltado, os fatores ou fases de observação sugeridos para a investigação fenomenológica não podem ser compreendidos como coisas separadas. Eles se revelam imbricados nos fenômenos. Os fatores ou fases sugeridas têm o único objetivo de direcionar nosso foco de observação para as características que poderiam passar despercebidas.

A escolha por esta tríade como foco de atenção foi dada por sua possibilidade de iluminar as diferenças convencionais entre um assento e um objeto artístico, e assim colaborar para a observação minuciosa dos modos como os assentos incomuns se encaixam em tais meandros, em termos de sua aparência, de seu modo de produção, e da experiência que oferecem ao público. A tríade pode ser reescrita em três pares de características, e neste sentido a peça analisada pode: (1) apresentar aparência única e singular (comum na arte) *versus* familiar e padronizada (comum no design); (2) ser originada de um modo de produção mais livre, improvisado e experimental (arte) *versus* sistemático e disciplinado (design); e (3) oferecer uma experiência estética (mais relacionada à função artística) *versus* uma experiência prática (convencional do design). Evidentemente, os polos de cada par de características não são mutuamente excludentes; e neste sentido, cada peça analisada se encaixa, em diferentes níveis, entre os dois polos de cada par.

Ao observarmos os artefatos conforme a tríade proposta, uma fenomenologia desses objetos deve ser guiada por três perguntas. Quais são as qualidades dos elementos expressivos desses assentos (como aparecem as cores, formas, texturas, dimensões, superfícies)? Quais são os vestígios da ação criativa identificados nos elementos expressivos de sua matéria e forma (como as marcas indicam a maneira pelas quais esses assentos foram criados)? Eles predispõem algum uso(s) evidente, e se sim, quais são eles? Na maioria dos casos, isso poderia soar óbvio: os artefatos não são casualmente *legíveis em sua função*, mas são deliberadamente criados para isso. Nós olhamos para um artefato e “imediatamente” o reconhecemos como um objeto para se sentar, beber ou comer. Mas, em alguns casos, esses artefatos estão longe de serem reconhecidos em sua função, e um

dos motivos para isso reside no modo como eles se apresentam aos nossos sentidos, desafiando a relação convencional entre aparência, o nome e a função.

#### ***4.2.2 As qualidades dos elementos expressivos em si mesmos***

Diante de 65 assentos, o primeiro desafio da investigação fenomenológica foi abandonar tudo o que achávamos que sabíamos sobre estes objetos e nos deixar envolver e afetar pela experiência fenomenológica. Um desprendimento que exigiu “abrir as portas do espírito” e “olhar para os fenômenos” como se fosse a primeira vez. Trata-se de um olhar despido de qualquer julgamento, cujo compromisso primeiro não foi buscar o entendimento do fenômeno, mas simplesmente senti-lo, livremente, plenamente e demoradamente, em um puro estado de contemplação. “Contemplar significa tornar-se disponível para o que está diante dos nossos sentidos. Desautomatizar tanto quanto possível nossa percepção. Auscultar os fenômenos. Dar-lhes chance de se mostrarem. Deixá-los falar” (SANTAELLA, 2002, p. 29). E esta é a rara capacidade, mencionada por Peirce, que proporciona ao artista perceber os elementos expressivos (como cores, formas, texturas) aparentes da natureza como eles realmente são, sem ocultá-los por interpretações apressadas.

Esse primeiro exercício requereu a paciência de olhar para as características presentes no objeto, evitando quaisquer relações com as experiências passadas ou com as expectativas futuras. Geralmente, quando estamos diante dos fenômenos, principalmente de objetos triviais e cotidianos como assentos, nossas interpretações vêm muito depressa. Sem nem dar tempo para perceber as sutis características dos fenômenos observados, já estamos interpretando-os (SANTAELLA, 2002, p. 29-30). No entanto, a precipitação das interpretações é limitada às ideias pré-concebidas e atrapalham a possibilidade de descoberta de suas características peculiares.

Assim, iniciamos a investigação fenomenológica, olhando para o conjunto de 65 assentos (Figura 34) com olhos novos, na intenção de apreender a impressão imediata de seus elementos expressivos sob nossa sensibilidade. E, na intenção de perceber o “efeito estético” produzido em nós por esses assentos, suspendemos nossos julgamentos na “demora do sensível”, e dando o tempo necessário para as peças se mostrarem na presentidade (SANTAELLA, 2002, p. 30).



*Figura 34 - Mostra em tamanho reduzido do conjunto de assentos de edição única e limitada*

No processo de observação das qualidades imediatas do fenômeno, nossos olhos percorreram cuidadosamente os detalhes de cada elemento expressivo: notamos as curvas contínuas, percebemos os efeitos visuais de cada textura, acompanhamos os encontros das linhas, descobrimos cada desnível e irregularidade das formas, sentimos as sutis nuances das transformações das cores. A partir do olhar contemplativo, fomos tomados por uma riqueza e variedade de impressões produzidas pelos elementos expressivos de

cada uma das peças. Neste primeiro olhar, as impressões percebidas variaram da sensação e sentimento de leveza, exatidão, dureza a aspereza, profusão e confusão<sup>143</sup>. As 65 peças contempladas revelaram qualidades notavelmente *únicas*.

O segundo desafio foi nos dirigir novamente para os fenômenos, mas, agora, a partir de um olhar descritivo. Este olhar buscou intencionalmente mapear todos os elementos expressivos percebidos. Nesse nível de investigação, a atenção entrou em ação e, assim como um cão farejador (CP, 5.41-5.42) em estado de alerta, saímos em busca da identificação das singularidades do fenômeno que fizeram possíveis tais impressões (SANTAELLA, 2002, p. 31). Linhas contínuas, unidade de cores, texturas, marcas dos gestos de criação, formas precisas, configurações assimétricas, improvisação, desgastes, falhas, desordem, figuras fantásticas, repetição, acumulação, emaranhado, confusão. Diante de tal diversidade de elementos expressivos como essa, seria possível encontrar aspectos gerais das qualidades dos assentos de edição única e limitada, de modo a conseguirmos tipificar sua classe? Como generalizar as *qualidades únicas* dos fenômenos sem perder sua unicidade? Na intenção de realizar o inventário das qualidades únicas de nossos objetos focais seguimos para a última fase da investigação fenomenológica.

O terceiro desafio foi dirigir aos fenômenos a capacidade de generalização dos matemáticos (CP, 5.41-5.42). Trata-se aqui de um processo abstrativo, de gerar *aspectos gerais* dos fenômenos particulares, de extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem em *comum* com todos os outros com que compõem uma classe geral (SANTAELLA, 2002, p. 32). Embora tenham qualidades e existência particulares, essas peças ainda são nomeadas como assentos, pertencentes a uma classe ainda mais geral, que é a dos artefatos produzidos em edição única e limitada. Do mesmo modo, os artefatos de edição única e limitada pertencem a uma classe que se diferencia de artefatos produzidos industrialmente, e assim por diante. A preocupação desta fase de investigação foi encontrar generalizações que colocassem em evidência os aspectos únicos das qualidades sentidas e discriminadas, mesmo reconhecendo que isso não seja possível em sua totalidade.

A partir das impressões sentidas e dos elementos expressivos discriminados, no processo de generalização foi identificada uma diversidade de qualidades profundas que,

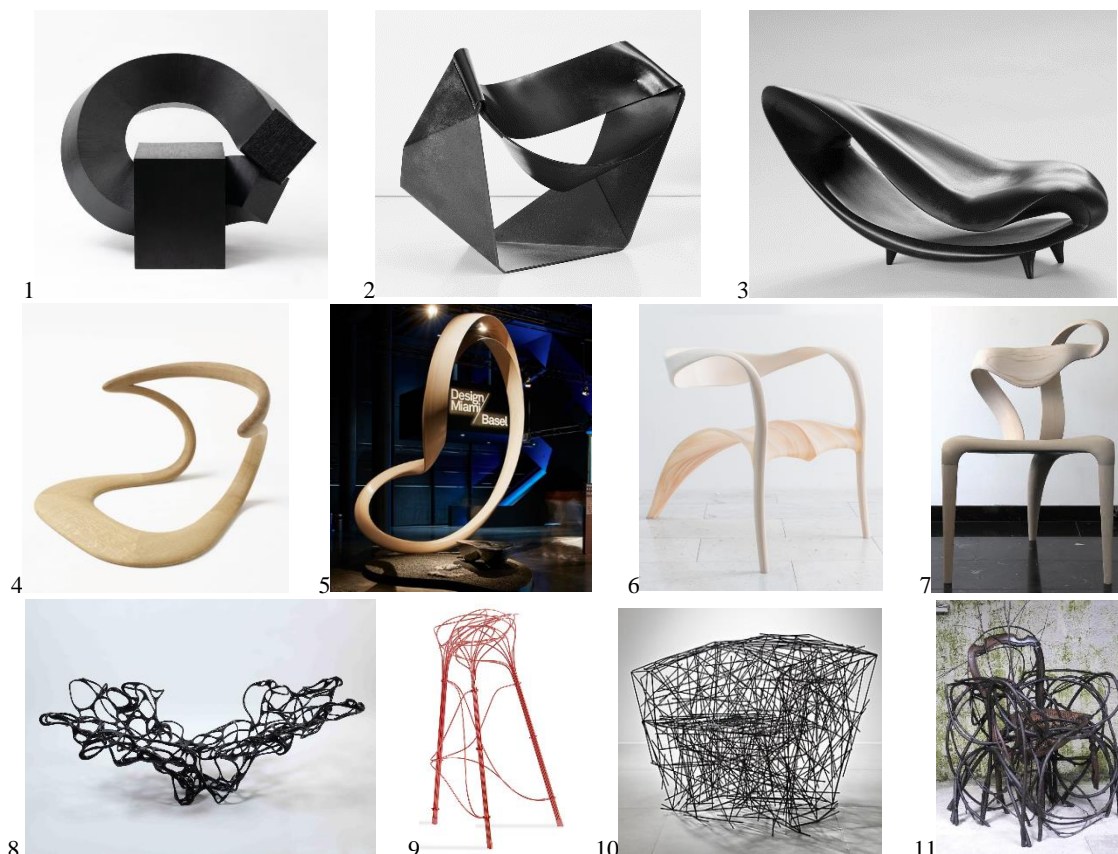
---

<sup>143</sup> Essas impressões, sentidas e aqui nomeadas subjetivamente, podem ser consensuais com a comunidade (ou não). Isto depende de haver mais ou menos correspondência com os atributos físicos do objeto, isto é, com as qualidades reveladas pelos materiais, formas, texturas, proporções, estruturas, cores e entre outros elementos compositivos.

em maior ou menor medida, parecem reinventar a aparência do que convencionalmente entendemos ser um assento. Neste exercício fenomenológico, identificamos sete tipos de qualidades que parecem ser predominantes nessa classe de assentos: a) qualidades lineares, b) qualidades geométricas, c) qualidades amórficas, d) qualidades brutas, e) qualidades avariadas, f) qualidades antropomórficas ou zoomórficas e g) qualidades paradoxais. Esses sete tipos de qualidades não são disjuntos, posto que há intersecções entre eles, e por isso um mesmo objeto pode ser captado por mais de um tipo. Além disso, eles *não representam a totalidade* das qualidades dos assentos analisados, mas parecem ser determinantes para se explicar o conjunto estrutural de um assento.

a) Qualidades lineares (Figura 35) – reveladas nos assentos cuja aparência salienta as linhas que estruturam a tridimensionalidade destas propostas. As linhas se apresentam de modo diverso, mas evidente. Por exemplo, se utilizam de continuidade (Figura 35 - 2, 3, 4 e 5) e interrupções (Figura 35 - 1 e 6), aleatoriedade (Figura 35 - 8, 9, 10 e 11), espessura grossa, sugerindo peso (Figura 35 - 1) e fina, sugerindo leveza (Figura 35 - 4, 5, 6 e 7), curvas mais abertas e gestuais, que podem lembrar uma fita ao vento (Figura 35 - 5) e fechadas, que lembram as dobras de um papel (Figura 35 - 2). No conjunto, ora simples e mínimo (Figura 35 - 1 a 7) e ora abundante e confuso (Figura 35 - 8 a 11) de linhas, as curvas parecem proporcionar movimento às formas, enquanto que as retas sugerem estabilidade. Nos aspectos lineares das peças, outra qualidade evidente é a característica da monocromia, somada à textura lisa do material. Ambas facilitam os reflexos da luz, e por consequência enfatizam as curvas e ângulos das linhas. A linearidade, portanto, também pode ser observada na relação com a textura lisa da superfície, com as curvas contínuas da forma linear, com a monocromia, com a configuração mínima e abstrata, com os vazados e com a assimetria das peças.





*Qualidades lineares dos elementos expressivos*

1. *Cube Merged Chair (Black)*, 2018 de Chulan Kwak (nascido na Coréia do Sul em 1979). 104.9 x 72.9 x 82.0 cm. Folheado tingido de tinta preta redoak em madeira compensada. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/EBUEs0EDDk>
2. *Techno Loafer (Oxidised)* de Xandre Kriel (nascido na África do Sul em 1977). Assento em aço encerado e correia transportadora de 6mm. 94 x 60 x 75 cm Edição limitada de 10. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel\\_Techno-Loafer\\_Credit-Hayden-Phipps\\_Seating.1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel_Techno-Loafer_Credit-Hayden-Phipps_Seating.1.jpg)
3. *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961). Espreguiçadeira esculpida à Mão. Ebonized Maple. 93 x 198 x 96 cm Edição limitada de 3. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>
4. *Tatamiza*, 2008 de Kenya Hara (nascido no Japão em 1958). Técnica e dimensão. Edição limitada de 2. Fonte: <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/tatamiza.html>
5. *Enignum Locus Chatsworth Chair I*, 2015 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Cinzas europeias (Fraxinus Excelsior) e couro de cordeiro - madeira branqueada e acabamento com óleo branco. 76.8 x 55.9 x 72.4 cm. Peça única. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821020>
6. *Ethereal Series Lounge Chair*, 2019 de Marc Fish (nascido na Holanda). Sycamore, Acrílico. Edição limitada de 7. 71.12 x 66.01 x 86.36 cm.
7. *Escultura Magnus V*, 2018 de Joseph Walsh (nascido em 1979 na Irlanda). Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnus/>
8. *Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6. Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bbc0rrjBKOz/>
9. *Burr Puzzle High Stool*, 2013 de Chi-Hua Lin (nascida na China). 55.1 x 45.0 x 82.0cm. Alumínio, pintado em rosa. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/obndYliQ>
10. *Black Iron Chair*, 2006 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Arame de aço e tinta epóxi. 73.7 x 119.4 x 78.7 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/estudio-campana/1/additional-works>
11. *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977). Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-wood/>

b) Qualidades geométricas (Figura 36) – identificadas nos assentos cujo principal atributo é o da exatidão, rigor ou precisão das formas. As qualidades geométricas são observadas na configuração formal das peças que se assemelham a diferentes sólidos

geométricos, como os poliedros, os paralelepípedos, cubos, pentágonos, hexágonos, pirâmides, cilindros. Essas figuras geométricas são formadas por planos e possuem como elementos vértices, arestas e faces. As qualidades geométricas que compõem esse tipo de assento apresentam diferentes dimensões, materiais, cores e texturas. Por exemplo, algumas vezes, as peças são compostas pela sobreposição de sólidos de diferentes cores e texturas (Figura 36 - 1 e 4), outras são formadas por monoblocos (Figura 36 - 3 e 5). Assim como nos casos de característica mais linear e reta, o tipo geométrico sugere estabilidade e equilíbrio.

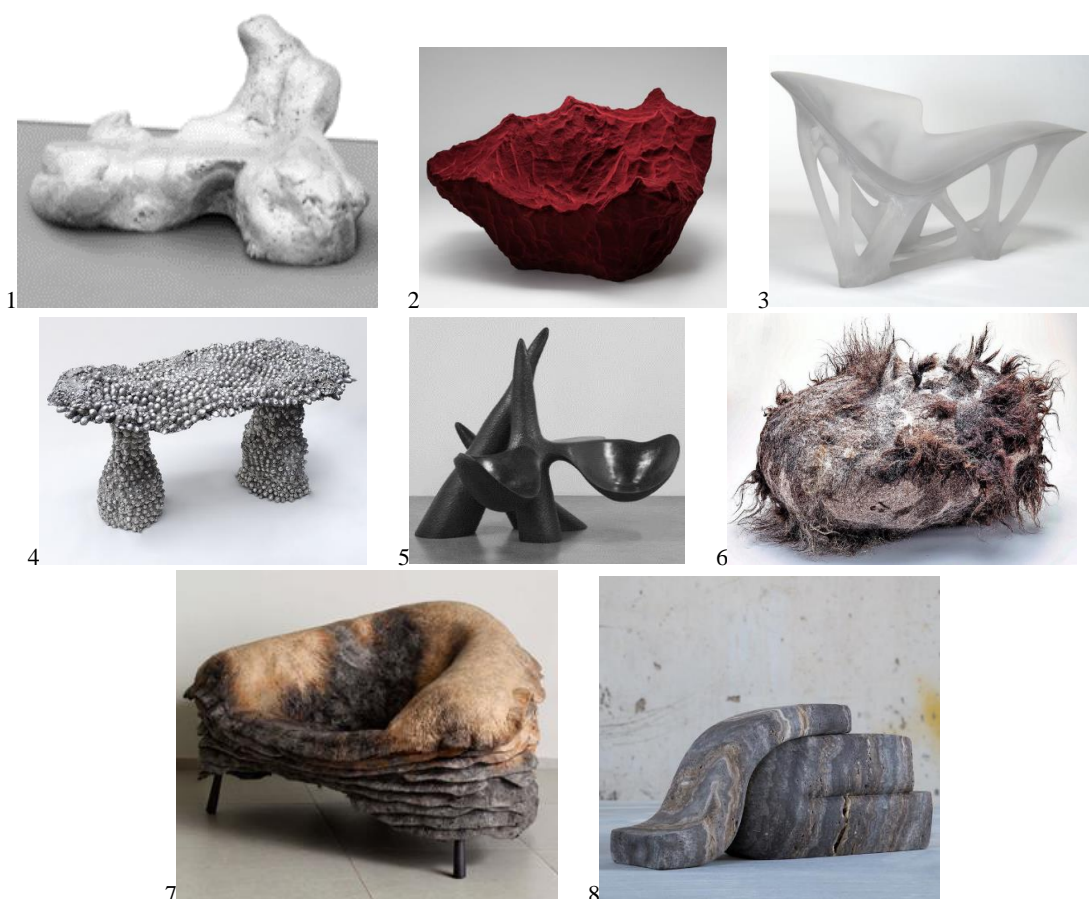


*Qualidades geométricas dos elementos expressivos*

1. *Dorik Stool*, 2017 de Oeuffice (fundado em Londres, 2011). Mármore. Peça única. 42 x 25 x 26 cm.  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/738810>
2. *Oderon Chair* de Kelly Wearstler (nascido na Polônia em 1987). Latão polido com pátina. 35,56 x 40,64 x 86,36 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/oberon-chair/>
3. *Orchestra No.2*, 2018 de Daishi Luo (nascida na China). Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>
4. *Low Chair Primitives Series*, 2010 de ArandaLasch (fundado nos Estados Unidos em 2003). Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>
5. *XI Stool Oil*, 2019 de Floris Wubben Studio (fundada na Holanda em 2009). Exibida na Design Miami 2019. Cerâmica revestida com resina. 28.5" x 15.5" x 18.5". Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/xl-stool-oil/>

c) Qualidades amórficas (Figura 37) – este tipo identifica os assentos cuja ênfase parece repousar sobre uma ausência deliberada de forma definida, ao que incluímos também as qualidades indefinidas nas cores e texturas. A indefinição nas formas, cores e

texturas costuma ser associada a uma certa organicidade que remete ao mundo natural. Embora não sejam absolutamente reconhecíveis como representantes perfeitos do mundo natural (afinal de contas, são assentos), suas cores, formas e texturas indefinidas podem nos remeter a constituintes viscerais como raízes, rochas, minérios, etc. Por exemplo, os formatos assimétricos e/ou as texturas irregulares podem sugerir sedimentos orgânicos como cracas ou rochas (Figura 37 - 1, 2, 3, 6, 7 e 8), já as ramificações das configurações formais podem remeter organismos que brotam do solo (Figura 37 - 3 e 5). Esta imprecisão dos elementos expressivos, em diferentes níveis, pode provocar sentimentos ambíguos entre afeição e estranhamento, encantamento e mistério, como se estivéssemos imersos em um mundo dos sonhos.



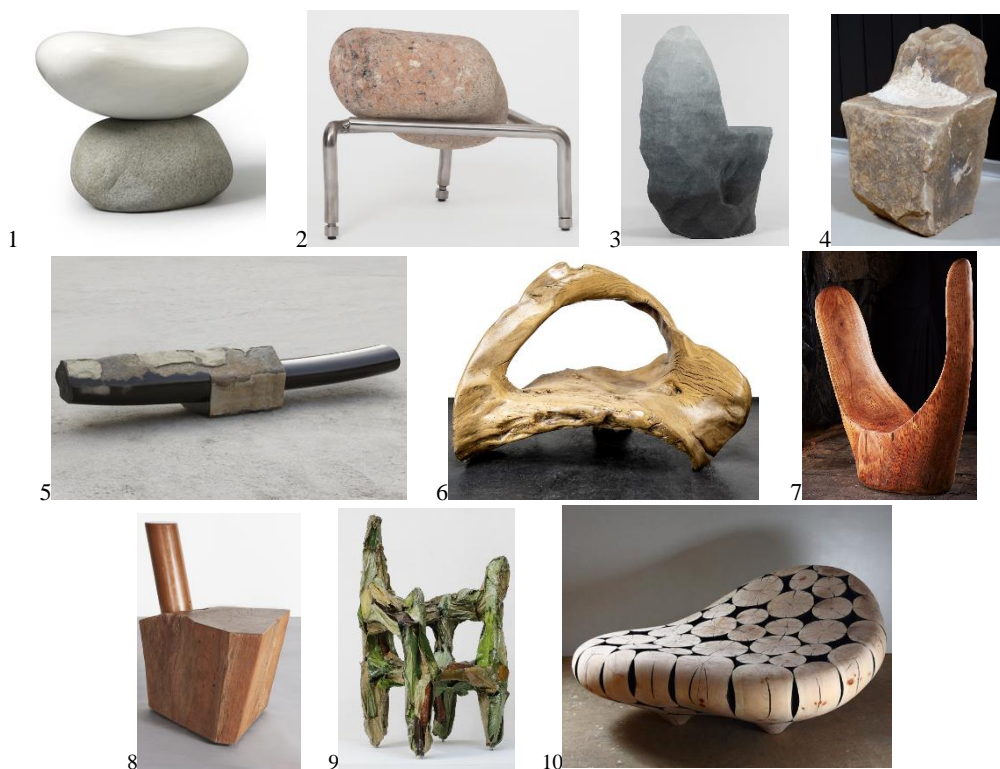
### *Qualidades amórficas dos elementos expressivos*

1. *Humanoid*, 2014 de Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Alumínio. Edição limitada de 8. 100 x 170 x 110 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/humanoid/>
2. *Armchair Species III*, 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973). Poliuretano, borracha, fibra de vidro, poliéster. H90 x L150 x D120 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/fs-armchair-species-ii-1>
3. *Bone Chaise*, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979). Poliuretano, borracha. 74.3 x 147.96 x 95.89 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cq96GG/rzAGxzk>
4. *Frozen bench*, 2017 de Marlene Huissoud (nascida na França em 1990). Peça única. Acúmulo de centenas de casulos de bicho-da-seda e depois envernizada com uma fina camada de uma bio-resina natural de abelhas. Fonte: <https://www.marlene-huissoud.com/frozen-i-2017/>



5. *Arm In Arm Bronze*, 2015 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932-2018). Bronze. 172 x 240 x 170 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/outdoor/arm-in-arm-bronze/>
6. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única. Fonte: <https://www.instagram.com/pl-3ZSr3yiyO/>
7. *Poltrona Custom Lotta Leh*, 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962). Lã, linho e seda. 80x135x105cm. Edição limitada de 2. Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>
8. *Seduction, Pair 03*, 2018 de Najla El Zein (nascido no Líbano em 1983). Travertino. 19 x 42 x 14.5 cm. Edição limitada de 5. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/najla-el-zein/3/seduction>

d) Qualidades brutas (Figura 38) –identificam os assentos cujas formas, cores e/ou texturas evidenciam as irregularidades dos estados brutos de seus materiais, isto é, nas propostas que destacam as imperfeições próprias da matéria natural. Nos assentos, tais qualidades revelam alguma interferência humana, em diferentes níveis: das peças criadas a partir do material em um estado natural (quase sem intervir) (Figura 38 - 1, 2 e 5), às peças que denunciam as intervenções de modo mais evidente (Figura 38 - 3, 4, 5 e 10).



*Qualidades brutas dos elementos expressivos*

1. *Afterimage 09-329 A, B*, 2009 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Mármore branco, pedra natural 78 x 50 x 45 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/choi-byung-hoon/afterimage-09-329-a-b>
2. *Rock Stand*, 2019 de Chen Chen (nascido na China em 1985) e Kai Williams (nascido nos Estados Unidos em 1984). 33,02 x 20,32 x 26,67 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/stone-stool/>
3. *Drift Chair*, 2019 de Fernando Mastrangelo (nascido nos Estados Unidos, 1978). 38,1 x 63,5 x 83,82 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/drift-chair/>
4. *Ladycross Sandstone Chair*, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Bloco de arenito. Peça única. Fonte: <http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>
5. *Afterimage of beginning 017-479*, 2017 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Basalto. 75 x 330 x 55 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/byung-hoon-choi>
6. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única. Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>

7. *Grootvoet* de Adam Birch (nascido na África do Sul em 1976). Cladocalix de eucalipto (goma branca). 190 x 65 x 170 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch\\_Grootvoet\\_Credit-Justin-Patrick\\_Seating-jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch_Grootvoet_Credit-Justin-Patrick_Seating-jpg)
8. *Unique sculptural lounge chair*, 2019 de Zanini de Zanine (nascido no Brasil em 1978). Goma vermelha esculpida à mão (*Eucalyptus camaldulensis*) e Ipe Tabaco reaproveitado (*Ziehyria tuberculosa*). 75 x 80 x 47 cm. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/sculptural-lounge-chair-by-zanini-de-zanine-caldas-lc1337/>
9. *Protoplasting Nature no.5*, 2019 de Marcin Rusak (nascido na Polônia em 1987). Folhas, resina, aço e bronze. 73,66 x 81,28 x 137,922 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/in-stock/furniture-in-stock/protoplasting-nature-no-5/0121-1110=1090419>, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965). Madeira (Big Cone Pine). 91 x 209 x 160 cm. Edição Limitada. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>

e) Qualidades avariadas (Figura 39) – designam as qualidades dos assentos cujos elementos expressivos se apresentam disformes ou danificados (deliberadamente), em relação a um padrão esperado. A avaria é identificada nas imperfeições e deformações resultantes de um fazer irregular. Esta qualidade pode ser observada nos vestígios de improvisação (Figura 39 - 2, 5 e 6), na ausência de fino acabamento (Figura 39 - 2, 3, 7, 8 e 9), nos indícios de provável falha ou erro que não foram rejeitados (Figura 39- 1), revelados nas cores, formas e texturas das peças.



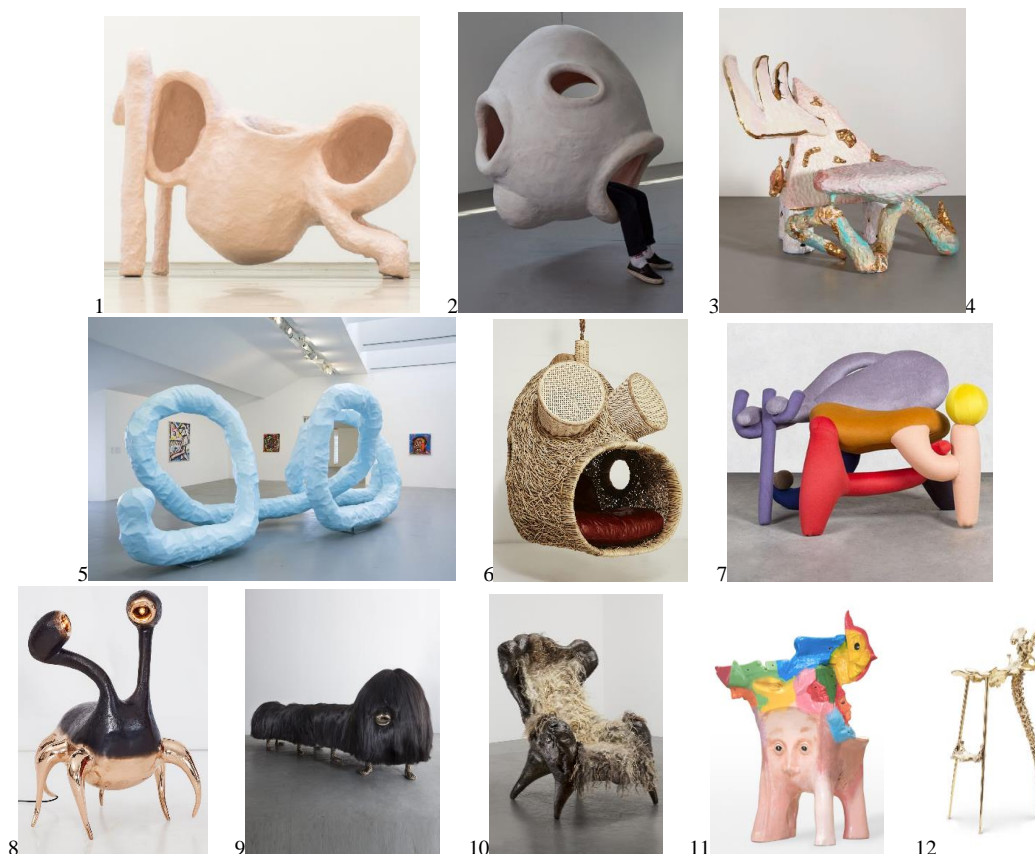
*Qualidades avariadas dos elementos expressivos*

1. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>
2. *Bada 140929-02*, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967). Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstraction-140929-02>

3. *Autopsy*, 2015 de Mary-Lynn Massoud (nascida na França em 1981) e Carlo Massoud (nascido no Líbano em 1984). Bronze Natural Polido e Oxidado e Ovo de Cobre Polido. 54 x 40 x 40 cm. Peça única. Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)
4. *Los Huesos Cube Stool*, 2016. Chris Wolston (nascido nos Estados Unidos). Alumínio fundido em areia. 43,18 x 45,72 x 45,72 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/los-huesos-cube-stool-2/>
5. *Decadence*, 2019 de OrtaMiklos (nascido na França em 1993). Design Miami / Basel. Peça única. Fonte: <https://functionalart.biz/artists/ortamiklos/>
6. *The Thread Wrapping Machine Chair 170415*, 2015 de Anton Alvarez (nascido no Chile). 88.9 x 50.8 x 24.1 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/shop/the-thread-wrapping-machine-chair-170415>
7. *Crystal Series*, 2018 de Saerom Yoon (nascido na Coreia do Sul em 1985). Resina acrílica. 42.9 x 36.1 x 51.1 cm. Edição de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/FY9e20bOHk>
8. *Shanghai Chair*, 2019 de Daniel Arsham (nascido nos Estados Unidos em 1980). Resina, foam. 91.4 x 91.4 x 91.4 cm. Edição limitada de 8. Fonte: [http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works\\_12](http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works_12)
9. *Gradient Pastel Poly Chair 2*, 2019 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Poliestireno expandido, revestimento de borracha de poliuretano. Peça única. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/max-lamb-gradient-pastel-poly-chair-2/>

Os três tipos *amórfico*, *bruto* e *avariado* exploram as irregularidades nas texturas, cores e formas, mas há uma diferença significativa entre eles. No tipo amórfico, a irregularidade provém da *imitação* da aparência de algo irregular; no tipo bruto, a irregularidade provém da *apresentação* da aparência própria do material, em seu estado bruto; e, no tipo avariado, a irregularidade é resultado de uma *ação* irregular executada no material.

f) Qualidades antropomórficas ou zoomórficas (Figura 40) – identificadas nos assentos que apresentam semelhanças com as qualidades humanas ou animais. Este aspecto antropomórfico ou zoomórfico é observado no modo como as formas, estruturas e figuração das peças atribuem motivações e emoções a objetos inanimados. Em diferentes níveis há o reconhecimento de traços e características humanas e animais, algumas vezes de forma sugestiva (Figura 40 – 1, 2, 3 4, 5 e 6), outras vezes indicativa (Figura 40 - 7, 8, 9, 10 e 11).



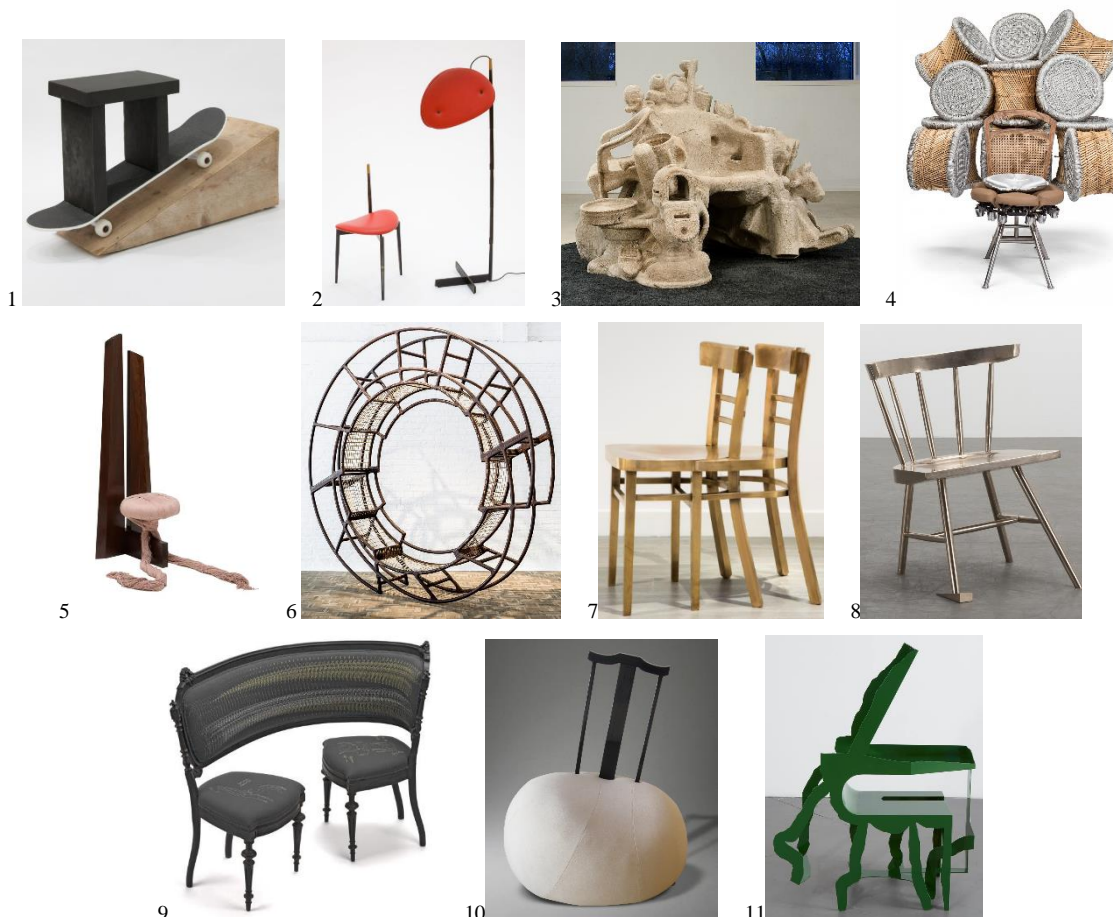
**Figura 40 - Qualidades antropomórficas ou zoomórficas dos elementos expressivos**

1. Sem título, 2018 de Thomas Barger (nascido nos Estados Unidos em 1992). Papel reciclado.  
Fonte: <https://salon94design.com/thomasbarger>
2. *Hermaphroditee*, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>
3. *Ceramic Chair*, 2019 de Katie Stout (nascida nos Estados Unidos em 1989). Cerâmica. 88.9 x 61 x 91.4 cm Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/ceramic-chair-designed-and-made-by-katie-stout-usa-2019-ch1190/>
4. *Smears*, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012). Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>
5. *Mask*, 2016 de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968). Cana Kooboo, couro, aço, feltro. 140 x 115 x 130 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer\\_Mask\\_courtesy-of-Southern-Guild\\_credit-Rudi-Geysler\\_i-1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer_Mask_courtesy-of-Southern-Guild_credit-Rudi-Geysler_i-1.jpg)
6. *American Gothic*, 2018 de Misha Kahn (nascido nos Estados Unidos em 1989). Estrutura de aço e madeira compensada, estofamento de caxemira. 86.5 x 96.5 x 89 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/misha-kahn/2/thumbnails#>
7. *Maotwana Finyela* (Pequenas pegadas infinitas) de Atang Tshikare (nascido na África do Sul em. Bronze. 80 x 73 x 100 cm. Edição limitada de 5.  
Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare\\_Maotwana-Finyela\\_Lighting.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare_Maotwana-Finyela_Lighting.jpg)
8. *Uma Worm-an Beast Bench*, 2017 de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Pele de cordeiro mongol com pés de chita em bronze fundido. 221 x 66 x 64.8 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/uma-worm-an-beast-bench-by-the-haas-brothers-co685/>
9. *Caveman Chair*, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Bronze, feltro de ovelha. 120 x 100 x 115cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>
10. *Sedia Porta Ritratti*, 2018 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939) 400 x 300 x 200 cm. Peça única.  
Fonte: <https://salon94design.com/gaetanopesce>
11. *33 Step Collection*, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1992). Latão. 39.9 x 50.0 x 95.0 cm. Edição limitada de 10.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/DTmVawVxHT>

g) Qualidades paradoxais (Figura 41) – observadas nos assentos que evidenciam um alto poder de referencialidade a si mesmos, enquanto assentos; mas, apesar da autorreferência clara, e da coerência com certos critérios para assentos convencionais,



eles também enfatizam um elemento inesperado. Essas peças brincam com o estereótipo de cadeira, mas alteram parcialmente a sua forma, de modo que a ideia de “cadeira” continua a ser reconhecida, mas seu entendimento pode ser questionado. Isso pode ser feito por meio da incorporação inusitada de objetos cotidianos alternativos, como skate (Figura 41 - 1), ou da apresentação de cadeiras quebradas (Figura 41 - 2), ou da associação com panelas, lamparinas, brinquedos, dentre outros (Figura 41 - 3), cestos e bancos de bicicleta (Figura 41 - 4) e batentes de porta (Figura 41 - 5). Em outros casos, não há a incorporação de objetos, mas a estrutura cadeira revela-se de algum modo equivocada, seja na sua duplicidade (Figura 41 - 7 e 9), numa composição original com cadeiras (Figura 41 - 6) ou na seu deliberado desequilíbrio (Figura 41 - 8). Em alguns casos (como na Figura 41 - 11), a alteração na estrutura chega ao extremo de atrapalhar ou mesmo impedir a sua função de uso.



**Figura 41 - Qualidades paradoxais dos elementos expressivos**

1. *Skateboard Chair*, 2010 de Kueng Caputo (nascido na Suíça em 1981). 100 × 120 × 100 cm. Peça única.

Fonte: <https://salon94.com/artists/kueng-caputo/2170>

2. *Chair 17 e Lamp 4* de Carlo Mollino, 2008 de Martino Gamper (nascido na Itália, 1905-1973). Feito de cadeiras recuperadas de Carlo Mollino do Lutrario Ballroom, em Turim, Itália. Dimensão. Peça única.

Fonte: <https://salon94.com/artists/martino-gamper/2630>

3. *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982). 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única.

Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snn095t2h60fk9reop7kmy64>

4. *Mudha Walla Throne*, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974). Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças. Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>
5. *Jacaranda Chair*, 2017 de Juliana Vasconcellos e Matheus Barreto (nascidos no Brasil). Jacaranda e cotton. Peça única. Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f\\_9665101/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f_9665101/)
6. *Jeppestown Play Bench*, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984). Madeira de wengué, tiras de couro cru 304 x 48 x 304 cm Edição limitada de 5  
Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw\\_Jeppestown-Play-Bench\\_Seating.7.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw_Jeppestown-Play-Bench_Seating.7.jpg)
7. *Two in One*, 2017 de Atelier Lachaert Dhanis (fundada na Bélgica). Bronze. Edição limitada de 7. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/atelier-lachaert-dhanis-two-in-one/>
8. *Alaska Chair*, 2018 de Virgil Abloh (nascido nos Estados Unidos em 1980). Bronze polido. Edição limitada de 8. 75 x 48 x 44 cm.  
Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/alaska-chair/>
9. *Lathe Chair VIII*, 2008 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze com pátina queimada com ácido nítrico, estofamento bordado. 105 x 140 x 85 cm. Edição limitada de 8 peças.  
Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O188139/lathe-chair-viii-chair-brajkovic-sebastian/>
10. *Harmony-light Chair*, 2012 de Xiao Tianyu (nascido na China em 1987). Capa de assento de madeira e algodão de olmo. 94 x 80 x 65 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/1372-xiao-tianyu-harmony-light-chair-2012/>
11. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984). Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm.  
Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_165168226](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_165168226)

Ao observar os tipos de qualidades evidenciados, parece-nos que o aspecto mais geral das qualidades únicas observadas nestas peças é a “desconstrução”, ou a “reinvenção” da estrutura padrão dos assentos realizada por meio da exploração das possibilidades e potencialidades de seus elementos expressivos: (a) das qualidades lineares, que experimentam diferentes composições com as linhas, por meio de curvas e retas, minimidade e profusão, simplicidade e confusão, continuidades e rompimentos, de diferentes espessuras e densidades, em monocromia e na textura lisa que enfatizam os reflexos da luz, apresentando contornos absolutamente novos; (b) das qualidades geométricas, que, como uma via para um certo abstracionismo dos assentos, faz uso da precisão das faces, arestas, ângulos e vértices; (c) das qualidades amórficas, que imitam as formas indeterminadas de raízes, rochas e minérios; (d) das qualidades brutas, que revelam as irregularidades dos estados brutos naturais; (e) das qualidades avariadas, que, por meio de vestígios da ação física, evidencia imperfeições provocadas deliberadamente em suas formas, texturas e cores; (f) das qualidades antropomórficas ou zoomórficas, que criam associações entre os objetos inanimados e o universo animado; (g) das qualidades paradoxais, que articulam um elemento de autorreferência (aos assentos convencionais) com um elemento surpreendente e enigmático.

Esses sete tipos de qualidades, como já mencionamos, não são disjuntos, e por isso mais de um tipo podem ser identificados em um mesmo objeto. Por exemplo, a peça “Smears” de Franz West (Figura 40 - 4), usada para exemplificar as qualidades zoomórficas, além de nos sugerir a forma fantástica de um animal em grande dimensão

(como uma cobra ou minhoca), ela também é constituída tanto pelas qualidades lineares quanto por qualidades avariadas, observadas nos aspectos de sua forma e na irregularidade de sua superfície. Do mesmo modo, a peça “Slipova” de Serban Ionescu (Figura 41 - 11), usada para exemplificar as qualidades paradoxais, além de nos remeter à identificação de uma cadeira cuja forma não permite seu uso, suas formas exibem qualidades antropomórficas (em vista do modo como seus pés nos sugerem um ser animado, com ilusão de movimento) e qualidades avariadas (observadas nas dobras e recortes irregulares das superfícies planas). Outro exemplo ainda é o da peça “Pedra Munaia” de Ines Schertel (Figura 37 - 6), usada para ilustrar o tipo de qualidade amórfica, cuja textura de sua superfície também evidencia os aspectos brutos da lã como matéria prima.

A não obrigatoriedade de desenvolver projetos destinados à reprodução seriada e a despreocupação com a uniformidade e com o padrão parecem fazer com que protótipos ousados, antigamente considerados inviáveis (ou nem mesmo cogitados), ganhem vida, permitindo que ideias e processos experimentais sejam colocados à prova, em uma profusão de qualidades singulares.

#### ***4.2.3 As relações entre as qualidades dos elementos expressivos e os vestígios da ação criativa***

As qualidades dos elementos expressivos observadas nos 65 assentos de edição única e limitada revelam o modo como seus criadores fizeram possível plasmar um material segundo uma forma imaginada. Uma das características observadas é a exploração das potencialidades expressivas de diferentes materiais, técnicas e formas, evidenciadas nos vestígios da ação criativa. Esses vestígios (ora da experimentação de materiais e formas convencionais, ora da pesquisa de novos materiais e formas) são rastros, traços e marcas das mãos, da manipulação, dos meios e dos instrumentos inevitavelmente impressos nos elementos expressivos das composições. Conforme Plaza, os processos de criação e fruição inscrevem-se na materialidade do objeto criado, então as suas qualidades materiais influem e semantizam a dinamicidade das relações com os sentidos receptores (PLAZA, 1987, p. 49-50).

Para Peirce (CP, 2.283 *apud* SANTAELLA, 2002, p. 216) as qualidades manifestas são qualidades encarnadas em objetos singulares. Uma vez singularizada

numa forma particular, as qualidades se configuram como vestígios dos seus próprios caracteres. São justamente esses vestígios que nos permitem detectar as diferenças existentes na ação criativa. Para esses vestígios, Santaella usa a expressão “marca do gesto” (2002, p. 216), referindo-se não apenas ao gesto corporal-humano, mas ao gesto da ação criativa em geral, ou seja, as marcas físicas impressas nas qualidades das formas e dos suportes dessas formas, que nos permitem diferenciar uma peça produzida em madeira, de uma peça produzida em metal. Os vestígios da ação criativa se tornam indicadores do modo de produção da peça, se esta foi produzida com ferramentas e instrumentos artesanais e/ou através de meios mecânicos e/ou digitais (SANTAELLA, 2002, p. 218).

Nos vestígios da ação criativa dos assentos investigados, observamos certas semelhanças com os processos de criação das esculturas do campo das artes: a criação por meio da adição, da subtração, da fundição e da assemblagem de materiais e formas. O primeiro modo de criar, a *adição*, refere-se à ação criativa de modelar materiais que possuem estrutura física maleável e passível de agregar acréscimo de massa, como a argila, o papel machê, a espuma, a cera, o vidro e o metal (quando em temperaturas de transição), bem como os fios e fibras, por meio de processos como de aglutinação, associação, justaposição e modelação do material. O segundo modo, a *subtração*, refere-se à ação criativa de entalhar materiais que possuem estrutura física sólida e rígida, como a madeira e a pedra, pela extração da matéria e outros processos, como a fratura, o seccionamento e o desgaste de superfícies. O terceiro modo, a *fundição*, refere-se à ação criativa de moldar materiais que alteram o estado físico e/ou químico de sua estrutura, especialmente de líquida para sólida com o uso de metais, gesso, cimento e diferentes tipos de resinas (PITEIRA, 2019), permitindo a criação de um modelo que, após a elaboração de um molde, é vazado no material desejado (MIDGLEY, 1988). Por fim, o quarto modo, a *assemblagem*, é a criação de composições tridimensionais por meio de colagens de objetos e diversos materiais existentes, explorando o modo como esses materiais são organizados no espaço.

Na intenção de descrever os vestígios da ação criativa dos assentos de edição única e limitada, observamos as marcas das ações-reações do ato criativo sobre diferentes materiais e formas, em peças representativas dos sete tipos de qualidades identificados acima, observando suas relações com os quatro modos de plasmar o material e a forma (adição, subtração, fundição e assemblagem), analisados em fios e fibras, madeira, metal e objetos alternativos (no caso de composições por assemblagem). As descrições aqui



realizadas são representativas do modo como os vestígios da ação criativa se revelam no conjunto de assentos analisados, embora não esgotem novas possibilidades de exploração.

#### a. Os vestígios da ação criativa nos fios e fibras

Há uma crescente exploração de materiais como fios e fibras na confecção de objetos de design. De vocação aditiva, este processo usa diferentes modos de união das fibras para a definição de texturas e formas. Para a investigação dos vestígios da ação criativa sobre esse material, selecionamos de nosso *corpus* de análise três peças (Figura 42) onde identificamos o modo como as variações de seus elementos expressivos revelam seus modos de produção.



**Figura 42 - Os vestígios da ação criativa nos fios e fibras**

1. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/-3ZSr3yiyO/>
2. *Poltrona Custom Lotta Leh*, 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962). Lã, linho e seda.  
80x135x105cm. Edição limitada de 2.  
Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>
3. *Poltrona Caveman Chair*, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Bronze, lã de ovelha.  
120 x 100 x 115 cm. Edição limitada de 8 peças.  
Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>

Ao observarmos as características da peça *Pedra Munaia* (Figura 43) de Inês Schertel<sup>144</sup>, identificamos uma peça tridimensional de formato oval, achatado, na dimensão aproximada de 60 x 30 x 20 cm. A textura da peça é irregular, formada por

<sup>144</sup> Nascida em Porto Alegre, a designer passou boa parte da vida em São Paulo, antes de trocar completamente de estilo de vida ao se mudar para uma fazenda em São Francisco de Paula, interior do Rio Grande do Sul. Nessa nova paisagem, ela cuida de cerca de 300 ovelhas, que lhe fornecem lã para a confecção de suas peças em feltro rústico. Formada em arquitetura pela UFRGS, ela sempre esteve envolvida com artes plásticas, em atividades de aquarela, litogravura, desenho, artes gráficas, cenários e direção de arte. Informações disponíveis em < <http://www.ineschertel.com.br/> > Acesso em: 15 de dezembro de 2019.

pêlos desalinhados, ora curtos e longos, ora lisos e crespos, nas variações de cores entre branco, creme, cinza e marrom. Essas características sugerem semelhanças com sedimentos orgânicos identificados em rochas, evidenciando os aspectos brutos e amórficos de seus elementos expressivos.



*Pedra Munaia, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil)*

Lã de ovelha. Dimensão. Peça única

Fonte: <https://www.instagram.com/p/-3ZSr3yiyO/>

Os aspectos amórficos e brutos nos despertam estados ambíguos entre encantamento (por seus aspectos naturais) e mistério (pela falta de clareza de sua natureza). Ao observarmos os vestígios da ação criativa em sua matéria, reconhecemos fios de lã que se revelam rústicos, sem um padrão ou uniformidade. Essa ausência de uniformidade indica um processo de criação realizado de modo espontâneo, sem a precisão de uma máquina, como nos processos manuais.

A lã é um material natural espesso, frisado e macio que cobre o corpo de certos animais, como carneiros e ovelhas. Após a tosquia (Figura 44 - 1), os pêlos reagem conforme as diferentes possibilidades de tratamento. Geralmente, a lã é lavada para retirar parte da gordura e da sujeira (Figura 44 - 2) para depois ser secada (Figura 44 - 3), selecionada (Figura 44 - 4) e penteada (Figura 44 - 5), a fim de que as fibras se alinhem. Quanto mais penteada, mais lisa, macia e uniforme, e quanto menos penteada, mais dura, desalinhada e crespa (LIMA, 2019, *online*). Podemos observar nas texturas dos pêlos desta peça que a lã não recebeu um tratamento refinado, sendo evidentes os aspectos rústicos do processo de criação manual. A textura do pêlo sem o tratamento refinado é precisamente o vestígio de uma intenção em deixá-lo rústico.



*Processo de Criação das Peças de Ines Schertel (nascida no Brasil)*

1. Processo de tosquia da lã. Fonte: <https://www.instagram.com/p/BcAxAtYhZeg/>

2. Processo de lavagem. Fonte: <https://www.instagram.com/p/B8Hy7YiFLBh/>

3. Processo de secagem. Fonte: <https://www.instagram.com/p/wKSa0KSi0h/>

4. Processo de seleção. Fonte: [https://www.instagram.com/p/B2w\\_MCJlagA/](https://www.instagram.com/p/B2w_MCJlagA/)

5. Processo de pentear.

Fonte: [https://www.internimagazine.com/content/uploads/2019/05/Ines\\_Schertel-Mostra-nhow.jpg](https://www.internimagazine.com/content/uploads/2019/05/Ines_Schertel-Mostra-nhow.jpg)

6. Peças exibidas na feira MADE em São Paulo, 2019. Fonte: <https://www.instagram.com/p/BXvRz9ThqxO/>

A designer nomeia o tratamento manual dado a seu processo de criação com a lã de “*Slow design*”, um processo lento que, a partir de diferentes camadas sobrepostas de lã molhadas com água e sabão de oliva, define a forma e a textura no ato de massagear as fibras, encolhendo-as e dando origem ao feltro.<sup>145</sup> As cores também revelam vestígios da

<sup>145</sup> LIMA, Marcelo. Um novo olhar para a lã: conheça os móveis de Inês Schertel. Entrevista com Inês Schertel no Jornal o Estado de São Paulo. 3 de agosto de 2019. Disponível em:



ação criativa a partir da apropriação de uma gama natural de cores do próprio material, que vai do branco ao marrom. Assim, as cores, formas e texturas desvendam um trabalho com a lã de maneira bruta, rudimentar e instintiva. Os vestígios da ação criativa revelados nas conexões entre as qualidades da matéria e a forma desta peça mostram que seu processo de criação foi realizado pela fricção das fibras da lã, produzindo um resultado único que diverge de trabalhos criados em teares.

A segunda proposta, *Custom Lotta Leh* (Figura 45) de Ayala Serfatystella<sup>146</sup>, pertence à série *Rapa Seating*. Ao observar as qualidades imediatamente perceptíveis deste assento, identificamos uma peça tridimensional estática, sólida e aparentemente pesada.



*Figura 45 - Vista traseira e frontal da poltrona Custom Lotta Leh, 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

Estes atributos são apresentados na sobreposição de uma dezena de camadas planas, fixas, maleáveis e pregueadas. As extremidades dessas camadas, bem como as cores de suas superfícies, embora similares, se revelam heterogêneas (Figura 46).

---

<<https://emails.estadao.com.br/noticias/casa-e-decoracao,um-novo-olhar-para-a-la-conheca-os-moveis-de-ines-schertel,70002952630>> Acesso em: 15 de dezembro de 2019.

<sup>146</sup> Ayala Serfaty é nascida em Tel Aviv, em 1962. Estudou Belas Artes na Academia de Arte e Design Bezalel em Jerusalém e, depois de se formar na Politécnica de Middlesex em Londres, estabeleceu-se em Tel Aviv, onde vive e trabalha desde então. Teve seus trabalhos exibidos na PAD London, 2019, e PAD Paris, 2019. O trabalho de Serfaty está incluído nas coleções permanentes do Museu Metropolitano de Arte, Museu de Artes e Design, Museu Mint, Museu de Belas Artes de Boston, Museu de Belas Artes de Houston, Museu de Belas Artes de Houston, Museu de Vidro de Corning, e Museu de Arte de Indianápolis. Informações disponíveis em: < <https://ayalaserfaty.com/>> Acesso em: 15 de dezembro de 2019.



**Figura 46 - Detalhe da assimetria das extremidades das camadas e da variação de cores da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)**

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

As sobreposições dessas camadas assimétricas produzem uma textura composta pelas linhas de suas extremidades e pelas cores terrosas de suas superfícies (Figura 47).



**Figura 47 - Detalhe da textura criada pela sobreposição de camadas e pela variação de cores da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)**

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

Na parte frontal da peça são notáveis as qualidades da superfície de uma das camadas que se sobrepõe às demais. Nesta superfície (Figura 48) identificamos uma

variação irregular em sua materialidade, observadas nas tonalidades (do creme ao laranja, do branco ao preto) e nas texturas (porosa e felpuda).



*Figura 48 - Detalhe da variação de cores e de textura exibida na superfície da camada sobreposta da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

Na parte inferior da peça, próxima ao chão, faz-se possível identificar quatro estruturas sólidas, cilíndricas, lisas, proporcionalmente pequenas, levemente inclinadas e de cor preta, que compõem os pés do assento (Figura 49).



*Figura 49 - Detalhe de uma das estruturas cilíndricas da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

Os vestígios de ação criativa são observados na variação de tonalidades, nas texturas das superfícies, na sobreposição de camadas (Figura 47), e nas assimetrias de suas extremidades (Figura 46). Na parte inferior da peça, as camadas na cor cinza (Figura 50) nos lembram um tipo de material rústico, como o feltro, utilizado normalmente na parte interna da poltrona para garantir sua maciez. Nas poltronas tradicionais, o feltro normalmente é escondido pela sobreposição de um outro tecido considerado mais nobre, mas aqui é feito de outro modo. A revelação da sobreposição de camadas nos passa a ideia de uma poltrona inacabada ou, no mínimo, sem interesse pelo acabamento refinado, mas sim na exibição dos vestígios do processo de sua criação.



*Figura 50 - Detalhe da parte inferior da peça da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>

Já na parte superior da peça, a variação de cores e texturas irregulares (Figura 51) nos remete à textura de uma superfície que sofreu algum processo orgânico de transformação, como a ação do tempo e do clima, identificados na decomposição de restos orgânicos e nas cracas presentes em rochas litorâneas (Figura 52) ou, até mesmo, na superfície rugosa de um animal pré-histórico, remetendo-nos a um tempo passado.





*Figura 51 - Detalhe da parte superior da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>



*Figura 52 - Referência visual da poltrona Custom Lotta Leh de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte: <https://www.instagram.com/p/B1JMPTb1Ba4/>

Neste sentido, embora o propósito de uso da peça seja facilmente identificado na aparência da configuração formal de uma poltrona, as qualidades brutas e avariadas de seu material, e as qualidades amórficas de suas texturas e cores podem provocar a consciência do espectador a perceber suas particularidades de uma maneira diferenciada da habitual. O despertar do espectador para a percepção da natureza singular da



materialidade desta poltrona nos parece provocado pelas irregularidades nos vestígios da ação criativa, que exibem um processo manual de criação e de manipulação dos materiais utilizados por esta designer. Sua maneira extremamente particular de trabalhar com lã, linho e seda, cria um efeito visual e tátil divergente do convencional por evidenciar um modo original de produção . Após conhecer outros trabalhos desta designer é possível reconhecer a peculiaridade de “seu traço” (Figura 53).



*Figura 53 - Detalhes das texturas criadas pela Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)*

Fonte:<https://www.instagram.com/p/BUmlSKlj5PE/>  
<https://www.instagram.com/p/BMHBzFdD8xr/>  
<https://www.instagram.com/p/BSbfk1kjenM/>  
<https://www.instagram.com/p/B2B1tUVHrOv/>

Serfaty se dedica a explorar maneiras de transformar texturas em objetos tridimensionais, criados a partir de um trabalho manual e por meio de materiais naturais como lã, linho e seda, organizados em camadas muito finas que, quando pressionados à

mão<sup>147</sup>, criam um efeito cromático (Figura 54 e 55). Ela intitula esse tipo de produção como “*Hand-crafted, sculptural design*”<sup>148</sup>.



**Figura 54 - Detalhes do processo de criação de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)**

Fonte: [https://www.instagram.com/p/BMCThzYD\\_aD/](https://www.instagram.com/p/BMCThzYD_aD/)  
<https://www.instagram.com/p/BT6xD12Dw2m/>



**Figura 55 - Detalhes de uma textura criada pelo processo de feltagem à mão divulgado na website da designer Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962)**

Fonte: [https://freight.cargo.site/t/original/i/898716a59acb5f89b765602c34c8a92dbaf91233aeef1ac9a5a751b1bb60e860/L\\_003517-Paludes-Sep-05-2012\\_o.jpg](https://freight.cargo.site/t/original/i/898716a59acb5f89b765602c34c8a92dbaf91233aeef1ac9a5a751b1bb60e860/L_003517-Paludes-Sep-05-2012_o.jpg)

<sup>147</sup> Vídeo do processo de criação divulgado pela designer na página de sua rede social. Disponível em <<https://www.instagram.com/p/Bmnya0CjtVh/>>. Acesso em: 13 de novembro de 2019.

<sup>148</sup> Informação disponível em: <<https://ayalaserfaty.com/>> Acesso em: 13 de novembro de 2019.



Já do Atelier Van Lieshout<sup>149</sup>, identificamos a poltrona *Caveman Chair*, uma peça composta de uma configuração tridimensional curvilínea, formada por duas partes diferentes entre si: uma rígida e a outra macia (Figura 56).



*Figura 56 - Vista traseira e frontal da Poltrona Caveman Chair, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963)*

Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>

A parte rígida, localizada predominantemente na parte traseira, compoendo a base e o encosto, possui qualidades avariadas exibidas em forma robusta e de textura grosseira, na cor marrom. Dela deriva, no mesmo material, quatro membros de sustentação na parte inferior, que tocam o solo (Figura 57 - 1). A parte macia, frontal na peça, possui qualidades brutas apresentadas em variações de cores entre o creme e o marrom, com textura formada por uns fios ondulados e levemente emaranhados (Figura 57 - 2).

<sup>149</sup>Atelier van Lieshout, é um estúdio de arte, design e arquitetura fundado por Joep van Lieshout (nascido em 1963, na Holanda), formado na Academia de Arte de Roterdã. Em 1995, Van Lieshout fundou seu estúdio e trabalha desde então com o nome do estúdio. Nas últimas três décadas, Van Lieshout estabeleceu uma prática multidisciplinar que produz obras nas fronteiras entre arte, design e arquitetura. Ao investigar a linha tênue entre arte industrial e objetos funcionais produtores de massa, ele procura encontrar as fronteiras entre fantasia e função, entre fertilidade e destruição. Informações extraídas do *website* do Atelier van Lieshout. Disponível em: <<https://www.ateliervanlieshout.com/about/about-joep-van-lieshout/>> Acesso em: 15 de novembro de 2019.



**Figura 57 - Detalhes da poltrona Caveman Chair, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963)**

1. Vista traseira das irregularidades provocadas na forma (qualidades avariadas)

2. Vista frontal das irregularidades do material bruto (qualidades brutas)

Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>

Essas características evidenciam um contraste entre os vestígios de uma ação de modelagem sobre um material específico, e a ação de incorporação de outro material em seu estado natural (os pêlos da lã de ovelha de modo rudimentar e primitivo). Os vestígios da modelagem mostram diferentes marcas de incisões, em diferentes profundidades e tamanhos, resultando em uma textura avariada e irregular. Os vestígios da incorporação revelam a matéria bruta da lã que quase não sofreu transformação.

Além das qualidades avariadas e brutas, são notáveis as características zoomórficas e paradoxais. A configuração formal da peça parece vagamente um corpo de um animal, como um bisão pré-histórico, e ao mesmo tempo, possui a forma de uma poltrona. As curvas da peça nos lembram coxas, pernas, tronco e costas de um grande mamífero, como um bisão. A textura interna nos remete à barriga do animal. Na estrutura da poltrona é absolutamente clara a identificação do assento, do encosto, e do suporte para os braços. A relação entre forma animal e forma de um assento faz o uso ser diferente do convencional. O mero ato de sentar nesta peça pode fazer com que alguém se sinta assumindo um personagem, seja ele o próprio animal ou o seu proprietário nas cavernas.

As três peças de lã apresentadas acima possuem este elemento em comum, mas são evidentemente diferentes uma da outra porque há outros detalhes que as tornam únicas. Em outras palavras, seu valor de unicidade é evidenciado nos vestígios deixados por seus autores, observados nas conexões entre a matéria e a forma. Os elementos expressivos são testemunhos do modo como foi realizada a ação criativa e do modo como a matéria e a forma reagiram a essa ação. Nessas peças, a materialidade e a forma se apresentam diferentes da maneira como são habitualmente trabalhadas, isto é, do padrão

dos assentos tradicionais. Embora haja o reconhecimento da forma de assentos, tratam-se de assentos nunca vistos antes.

### *b. Os vestígios da ação criativa na madeira*

Por sua disponibilidade e características, a madeira é o material biológico mais conhecido e utilizado como matéria-prima, desde os primórdios da humanidade até os dias atuais (LIMA, 2006, p. 86). Um exemplo clássico do emprego da madeira é seu uso para fabricação de móveis, entre eles os assentos. Para a investigação dos vestígios da ação criativa deste material selecionamos de nosso *corpus* de análise três peças (Figura 58) onde identificamos, por meio de comparação, o modo como as variações de suas qualidades revelam seu modo de produção.



**Figura 58 - Os vestígios da ação criativa na madeira**

1. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única.

Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>

2. *0121-1110=1090419*, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965). Madeira (Big Cone Pine). 91 x 209 x 160 cm. Peça única. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>

3. *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961). Espreguiçadeira esculpida à Mão. Ebonized Maple. 93 x 198 x 96 cm Edição limitada de 3. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>

Na primeira peça, intitulada *Chaise Amandaba*, de Hugo França<sup>150</sup> (Figura 59), identificamos a marcante presença de uma superfície com forma rústica e irregular, de uma madeira na cor caramelo, que revelam a brutalidade das qualidades naturais de seu

<sup>150</sup> Hugo França, nascido em Porto Alegre, em 1954, desde o final dos anos 1980 trabalha em Trancoso na Bahia onde desenvolve “esculturas mobiliárias”, expressão usada primeiramente pela crítica Ethel Leon e adotada pelo designer por sua precisão em descrever a produção que ele executa a partir de resíduos florestais e urbanos (árvores condenadas naturalmente, por ação das intempéries ou pela ação do humano). As peças criadas pelo artista nascem de um diálogo criativo com a matéria-prima: tudo começa e termina na árvore. Ela é a sua inspiração. Suas formas, buracos, rachaduras, marcas de queimada e da ação do tempo provocam sua sensibilidade e o conduzem a um desenho cuidadosamente escolhido, uma intervenção mínima que gera peças únicas. Informações disponíveis em: < <http://www.hugofranca.com.br/quem-somos/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.

material. Ora com ranhuras, ora lisa, as qualidades brutas são notáveis nas características de uma madeira que não recebeu fino acabamento. Ao mesmo tempo, identificamos na sua forma assimétrica a intervenção da ação humana na demarcação das arestas da peça.



*Figura 59 - Vista lateral da Chaise Amandaba, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954)*

Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/para-sentar/banco-sororoca/>

Por sua vez, na peça intitulada *0121-1110=1090419*, de Jaehyo Lee<sup>151</sup> (Figura 60), os elementos expressivos apresentam uma curiosa superfície formada pela junção de troncos cortados em formas planas circulares. O corte radial da madeira evidencia as qualidades brutas deste material, como as ranhuras observadas em sua textura. O modo organizado, dessas peças cortadas, exibem no coletivo uma forma tridimensional curvilínea e assimétrica.

---

<sup>151</sup> Jaehyo Lee, nascido na Coreia do Sul em 1965, formou-se em 1992 na Universidade Hong-Ik. Combinando traços distintos de *Land Art*, as obras de Arte Povera e Minimalismo, Lee lança um olhar questionador sobre as raízes da forma, sua função e seu papel no mundo natural. As obras de Lee brincam deliberadamente com as fronteiras frequentemente contestadas entre arte e design, construindo cubos, cilindros e cones como variações ousadas de *chaise longue*, de mesa de café, de abajur etc. Suas obras são realizadas em coleções públicas e privadas na Europa, Ásia e América do Norte. Informações disponíveis em: <<http://www.madisongalleries.com/artists/jaehyo-lee-biography-cv/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.





**Figura 60 - 0121-1110=1090419, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coréia do Sul em 1965)**

Madeira (Big Cone Pine). 91 × 209 × 160 cm. Edição Limitada

Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>

Gildas Berthelot<sup>152</sup> apresenta uma proposta diferente para madeira em *Lounge Chair L'infini Méridienne* (Figura 61). Nela identificamos qualidades lineares no modo se estrutura a tridimensionalidade da peça. Esta linearidade pode ser observada na superfície (lisa, polida, na cor preta), em diálogo com a sua forma (curvilínea e vazada).



**Figura 61 - L'infini Lounge Chair, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961)**

Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-1-infini-lounge-chair>

A sensação é a de um contínuo de qualidades entre a matéria e a forma, dada a uniformidade de sua superfície, que parece feita mais de algum material sintético do que

<sup>152</sup> Gildas Berthelot, nascido na França em 1961, é marceneiro e artista visual. Sua visão e sua experiência dão origem a peças de móveis esculturais moldadas graças às técnicas de artesanato. É formado em Artes Visuais pela *École Nationale Supérieure des Beaux-Arts* em Paris e pela *Quebec University* em Montreal. Gildas Berthelot vive e trabalha em Montreal, Canadá. Seu trabalho está incluído nas coleções permanentes do Museu de Belas Artes de Quebec. Informações disponíveis em: <<https://gildasberthelot.com/en/about/3>> Acesso em: 5 de julho de 2010.

de madeira. O modo como foi planejada a forma (a partir de uma lâmina que se curva sobre si mesma) evidencia a linearidade, a maleabilidade e a suavidade de um material que, em seu estado natural, é uma madeira rígida. As curvas da peça, o espaço vazado e as extremidades na parte inferior, que tocam o solo, nos provocam um sentimento de leveza.

Essas três peças de madeira apresentadas são três diferentes assentos que, embora possuam certa semelhança em suas curvas e tenham sido criados a partir do mesmo material, revelam considerável diferença no modo como esses designers transformaram a matéria de suas propostas. A primeira peça, *Chaise Amandaba* de Hugo França, revela a diversidade de sua matéria no aspecto mais rudimentar, isto é, por preservar as ranhuras e seios naturais da matéria-prima (Figura 62).



*Figura 62 - Detalhe da Chaise Amandaba, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954)*

Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/para-sentar/banco-sororoca/>

A segunda peça, *0121-1110=1090419* de Jaehyo Lee, mostra uma materialidade parcialmente uniforme. A uniformidade parcial é observada na organização sistematizada do conjunto de círculos formados pelo corte dos troncos. No entanto, estes, mesmo que em ordem, ainda exibem um aspecto bruto e rudimentar da madeira tratada (Figura 63).





**Figura 63 - Detalhe da peça 0121-1110=1090419, de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965)**  
 Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>

Já na terceira peça, *Lounge Chair L'infini Méridienne* de Gildas Berthelot, há uma uniformidade de sua matéria em seu aspecto mais aprimorado, por tornar a madeira semelhante a um material sintético, passível de homogeneização (Figura 64).

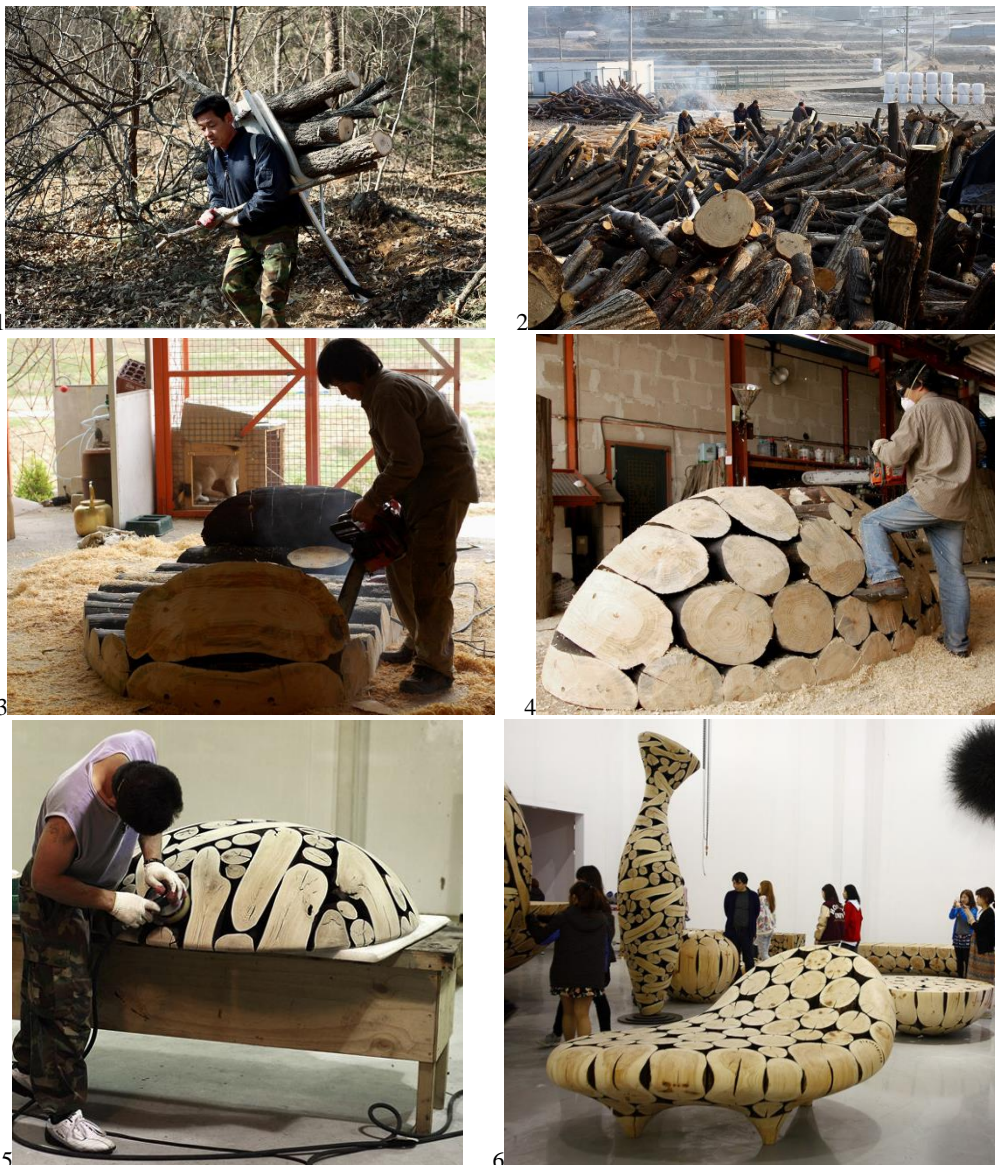


**Figura 64 - Detalhe da peça *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961)**  
 Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>

Essas diferentes qualidades nos permitem examinar os vestígios da ação criativa no material e na forma dos artefatos trabalhados. *Chaise Amandaba*, por meio do olhar sensível de Hugo França, evidencia a matéria em seu estado bruto. A brutalidade das ranhuras, dos desgastes e até mesmo do formato da peça são resultantes do diálogo entre

as qualidades primitivas do material e o olhar sensível do designer que as evidencia. Aqui são notáveis os vestígios da ação do acaso, seja nas propriedades da madeira (consequente das ações físicas sofridas ao longo de sua vida na natureza, como a ausência ou presença de luz, de água, de vento, etc.) como no encontro fortuito do designer com as árvores mortas ou caídas por causas naturais. Diante do interesse de revelar a diversidade nata da madeira, o designer emprega seu olhar sensível e atento em uma ação criativa que consiste em identificar as possibilidades expressivas do material, tal como este é naturalmente, e colocá-las em evidência. Aqui, os aspectos rudimentares (comumente ignorados e até mesmo descartados pela produção industrial) são valorizados e destacados. Mas isso somente é possível por não haver a obrigatoriedade em reproduzir a peça serialmente. Mesmo que houvesse um esforço do designer em repetir as mesmas qualidades na criação de uma segunda peça, elas jamais seriam iguais. A impossibilidade de haver outro tronco com as mesmas ranhuras que este, bem como a impossibilidade de que o designer repita o mesmo acabamento dado pelas suas mãos, torna esta peça única. Além disso, Hugo França se apropria de troncos e raízes descartadas, dispensando o uso do processamento industrial da madeira, moldando suas peças com a exploração do potencial expressivo das curvas do tronco e das rachaduras da casca.

Já em *121-1110=1090419*, Jaehyo Lee não apenas captura a brutalidade da madeira e a evidencia, mas também desenvolve processos de manipulação que dialogam com sua natureza bruta (Figura 65). As manipulações realizadas são cortes (Figura 65 - 3) e agrupamentos dos troncos (Figura 65 - 4) que, depois de coletados (Figura 65 - 1), queimados (em um estado preto e carbonizado) (Figura 65 - 2) e polidos (apenas nas faces externas) (Figura 65 - 5), criam um contraste entre o interior da madeira clara e o exterior do tronco escuro. Aqui se faz possível identificar as características individuais da peça, na soma entre os troncos selecionados e o desenvolvimento de um modo próprio de fazer. A originalidade deste fazer é dada na comparação entre esta e as demais técnicas padronizadas pelo design tradicional.



*Processo de Criação das Peças de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965)*

1. Coleta da madeira. 2. Processo de queima da madeira. 3. Processo de corte. 4. Processo de montagem.  
5. Polimento. 6. Peças em exposição

Fonte: [http://www.leeart.name/board/bbs/board.php?bo\\_table=studio#](http://www.leeart.name/board/bbs/board.php?bo_table=studio#)

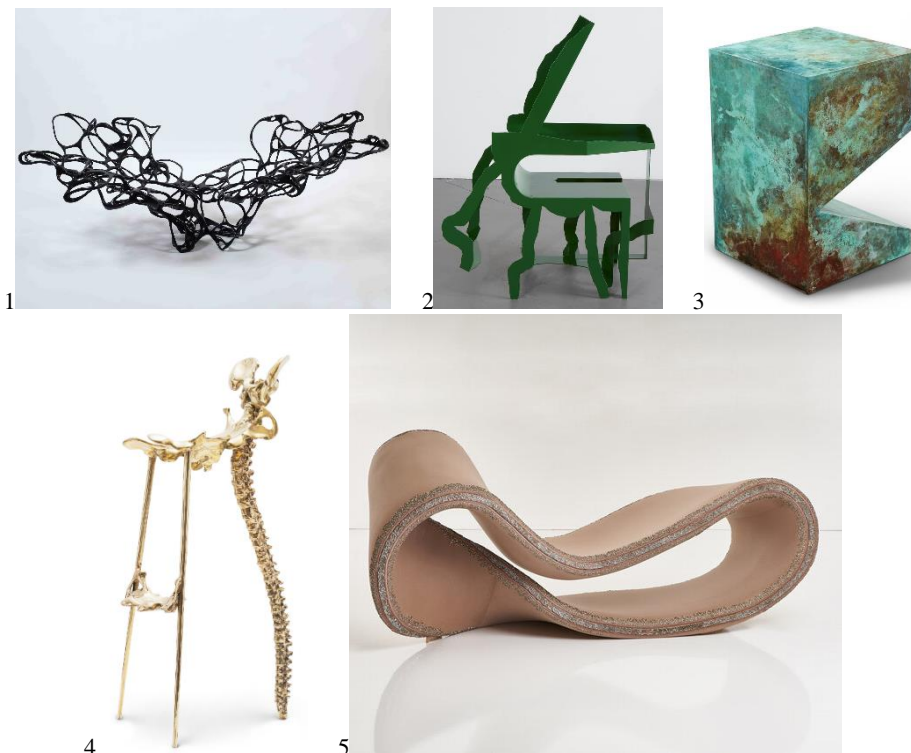
Por fim, na peça *Lounge Chair L'infini Méridienne*, Gildas Berthelot não parece interessado em evidenciar a natureza bruta da matéria. Pelo contrário, revela o desejo de entendê-la e dominá-la ao seu favor. Aqui as características individuais da matéria-prima são suprimidas na transformação das qualidades do material (de duro e rígido para leve e maleável) colocando em evidência seu domínio e aprimoramento técnico. O desafio do designer é extrapolar as potencialidades expressivas da madeira ao explorar os aspectos de maleabilidade de suas fibras, indo muito além dos aspectos rígidos esperados para este material. O aprimoramento observado denuncia o vestígio da aprendizagem sobre o

comportamento da matéria e a operação de preceitos no alcance de um acabamento refinado.

Do mesmo modo que a descrição anterior, as três peças, embora tenham sido criadas pelo mesmo material, a madeira, são evidentemente diferentes uma da outra por atribuírem importância aos detalhes que as tornam *únicas*. Nestas peças a unicidade é evidenciada nos vestígios da ação criativa, observados nas conexões entre a matéria e a forma.

### *c. Os vestígios da ação criativa no metal*

O metal é um material flexível e maleável que se deforma sob tensão. Esta pode ser por força de tração (que tende a alongá-lo), por força de compressão (ação de uma força que tende a amassá-lo) ou por força de flexão (ação de uma força que tende a dobrá-lo). Além disso, a mudança de temperatura pode afetar sua estrutura, sendo possível derretê-lo e moldá-lo (LIMA, 2006, p. 7-8). Para a investigação dos vestígios da ação criativa neste material, selecionamos de nosso *corpus* de análise cinco peças (Figura 66) nas quais identificamos o modo como as variações de seus elementos expressivos revelam seu modo de produção.



*Figura 66 - Os vestígios da ação criativa no metal*



1. *Espreguiçadeira Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6 peças.  
Fonte: <https://static.designboom.com/wp-content/uploads/2017/08/matthias-bengtsson-growth-table-design-boom-01.jpg>
2. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984). Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm. Peça única.  
Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id\\_f\\_16516822/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id_f_16516822/)
3. *Orchestra No.2*, 2018 de Daishi Luo (nascida na China). Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>
4. *33 Step Bar Chair*, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993). Bronze. 40x50x105 cm. Edição limitada de 10.  
Fonte: [http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#\\_np=104\\_476](http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#_np=104_476)
5. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>

Ao observarmos a peça *Growth Lounge* (Figura 67) de Mathias Bengtsson<sup>153</sup> identificamos uma forma tridimensional construída por um conjunto de linhas contínuas e sinuosas que se entrelaçam criando espaços vazados.



**Figura 67 - Vista frontal da espreguiçadeira *Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)**

Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6 peças (+ 4 PA)

Fonte:

<https://www.designboom.com/wp-content/uploads/2017/08/matthias-bengtsson-growth-table-1800.jpg>

<sup>153</sup> Mathias Bengtsson nasceu em Copenhague, em 1971, estudou design de móveis no *Danish College of Design (Danmarks Designskole)*. De 1992 a 2003, Bengtsson frequentou o *Art Center College*, na Suíça. Bengtsson mudou-se para Londres em 1996, onde estudou design de móveis e produtos no *Royal College of Art*. Hoje, Mathias Bengtsson vive e trabalha em Londres, onde divide seu estúdio com sua esposa, a designer gráfica Sara Hildén Bengtsson. Bengtsson se intitula como designer. Seu trabalho está incluído nas coleções permanentes do Museu de Arte Moderna e Museu Cooper Hewitt em Nova York, o Museu de Arte Contemporânea Houston, o Museu de Belas Artes de Montreal o Museu de Artes Contemporâneas de Houston; As Galerias de Arte de Manchester, Inglaterra; Museu de arte de Indianápolis, EUA; Carnegie Museum of Art em Pittsburgh, EUA, Centre Pompidou em Paris, França. Informações extraídas do *website* da galeria que o representa, disponível em <<http://www.mariawettergren.com/artistes/mathias-bengtsson/>> Acesso em: 12 de novembro de 2019.

Suas extremidades são diversas, curvilíneas e assimétricas (Figura 68). As linhas possuem espessuras e direções variáveis, ora finas, ora grossas na mesma linha. Ora se convergem, ora se divergem. Não há um padrão nos espaços vazados, eles possuem formatos e dimensões que se caracterizam pela falta de regularidade (Figura 69). As linhas sugerem fios do derretimento de bronze.



*Figura 68 - Detalhe das extremidades diversas, curvilíneas e assimétricas da espreguiçadeira Growth Lounge, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)*

Fonte: <https://www.instagram.com/p/BbX3GZ0FVZy/>



*Figura 69 - Detalhe das irregularidades da peça da espreguiçadeira Growth Lounge, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)*

Fonte: <https://www.instagram.com/p/BLAyBOsBa78/>

As linhas possuem coloração monocromática preta. A textura das linhas é lisa, o que provoca um sutil efeito brilhoso nas suas curvas. Ao observarmos a peça do ponto de vista frontal, identificamos uma base que se divide em duas direções opostas (Figura 67). No entanto, do ponto de vista lateral, a sobreposição das linhas e dos espaços vazados cria uma textura visual formada por um confuso emaranhado (Figura 70).



*Figura 70 - Vista lateral da espreguiçadeira Growth Lounge, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)*

Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6 peças (+ 4 PA)

Fonte:

<https://static.designboom.com/wp-content/uploads/2017/08/matthias-bengtsson-growth-table-design-boom-01.jpg>

Essas características observadas na aparência da peça nos sugerem uma forma escultórica abstrata, criada a partir de movimentos lineares aleatórios. As conexões e as ramificações das linhas formam uma complexa teia, tão irregular que parecem ter sido criadas por meio de um vívido movimento. Quando acompanhamos as linhas na sua individualidade, há ritmo e mudanças na sua espessura, que nos remetem à gestualidade de desenhar de um artista, ou à vivacidade de um líquido que diante da incapacidade de se dissolver, flutua no ar. Seu movimento faz parecer que a peça está em contínuo processo de criação/formação. Observada à distância, o todo parece explodir de seu centro para fora, como no efeito de uma pedra ou um corpo sólido que cai sobre a água e espalha as teias em todas as direções. A vivacidade e a indeterminação deste movimento podem ser associadas, poeticamente, a um pulso de vida que reage ao tempo que se esvai.

A aleatoriedade, a assimetria, a variabilidade e a vivacidade das linhas e vazados exaltam a singularidade da peça, isto é, seu valor de unicidade. Este valor de aleatoriedade e unicidade foi alcançado com a colaboração de um sistema algorítmico desenvolvido pelo próprio designer, que permite por meio, da inteligência artificial, “o crescimento de formas a partir de uma semente digital, análoga a organismos vivos.”<sup>154</sup> Bengtsson usou um processo de biomimética no qual uma semente digital emula o crescimento natural, imitando algumas das regras e métodos da natureza. Desenvolvida a partir da pesquisa e

<sup>154</sup> Informações disponíveis em <<http://www.mariawettergren.com/expo/matthias-bengtsson-growth/>> Acesso em: 12 de novembro de 2019.

experimentação das relações entre as técnicas artesanais e de engenharia de precisão,<sup>155</sup> a partir da impressão 3D, estruturas complexas foram digitalmente divididas, impressas no bronze sólido e, posteriormente, finalizadas manualmente. O resultado deste processo é a originalidade de suas qualidades. Isto quer dizer que se tratam de qualidades nunca vistas antes (ou ao menos, não se faz possível identificá-las exatamente desta maneira no mundo).

Em *Slipova Sculptural Chair*, de Serban Ionescu (Figura 71), identificamos uma forma tridimensional de qualidades avariadas, formada pelas dobras e recortes de uma superfície maior e central, em superfícies estreitas e ramificadas. As superfícies são chapadas, retangulares, lisas, na cor verde. As bordas das superfícies são serrilhadas. A maioria das dobras são retilíneas em ângulo de 90° graus, exceto a dobra central que se mostra vergada.



**Figura 71 - Slipova Sculptural Chair, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984)**

Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm

Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/)

A peça possui aspectos escultóricos que apresentam detalhes diferentes, dependendo do ângulo de visão. Na visão lateral se faz possível identificar o desenho da silhueta chapada e irregular da peça formada pelas superfícies estreitas e periféricas. Os vestígios da ação criativa nos remetem à elaboração de uma forma tridimensional por meio de dobraduras de papel. A ideia de dobra e recorte é reforçada pelos serrilhados das extremidades que remetem ao rasgo de um papel (Figura 72).

<sup>155</sup> Informações disponíveis em < <http://www.mathiasbengtsson.com/>> Acesso em: 12 de novembro de 2019.





**Figura 72 - Detalhe do serrilhado das extremidades da Slipova Sculptural Chair, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984)**

Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm

Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/)

Esta associação com dobraduras é confirmada ao conhecer o processo criativo do designer, que se utiliza de papel, recorte e dobras para criar os esboços de suas peças que posteriormente são realizadas no metal (Figura 73).



**Figura 73 - Detalhe do processo de criação do designer Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984)**

Fonte: [https://www.instagram.com/p/Bn\\_9e2CJBv/](https://www.instagram.com/p/Bn_9e2CJBv/)

Essas qualidades da peça também nos remetem à configuração formal de um assento (Figura 74), posto que é possível identificar nas superfícies inclinadas da região superior, dois possíveis encostos (Figura 74 - 1); na continuidade da dobra curvada, um possível assento (Figura 74 - 2); e nas superfícies periféricas próximo ao solo, oito possíveis pés (Figura 74 - 3). No entanto, não há a possibilidade de sentar.



*Figura 74 - Detalhes da Slipova Sculptural Chair, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984)*

1. Encostos da cadeira
2. Assento da cadeira
3. Pés da cadeira

Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/)

A impossibilidade de sentar é dada pelas dobras dos encostos, que não permitem espaço para sustentar um corpo sentado. Isto fica claro quando observamos a visão lateral da cadeira (Figura 71). Diante da incongruência entre os elementos reconhecidos e a impossibilidade de agir (sentar) conforme o esperado, temos uma sensação de estranheza (também reconhecida como resistência e esforço, nos pensamento peirciano). Então, a peça revela uma característica paradoxal, observada nesta incoerência entre o uso esperado e os atributos não conduzem ao uso.

Na peça *Orchestra No.2* de Daishi Luo<sup>156</sup> (Figura 75), identificamos um sólido tridimensional composto por faces planas e retilíneas que formam um paralelepípedo. Este possui uma lacuna no formato de prisma triangular que atravessa a peça, exibindo uma geometrização de sua forma também em função do corte.

---

<sup>156</sup> Daishi Luo, nascida na China, formou-se no Departamento de Design de Produto do Instituto de Belas Artes de Sichuan em 2016, com mestrado, e estudou arte em metal na Universidade Huafan, em Taiwan. Agora vive e trabalha em Xangai. Nos últimos anos, ela tem trabalhado com cobre, com foco na pesquisa criativa da biologia em materiais. Informações disponíveis em: <<https://www.galleryall.com/artists/wjzMgRjx1D>> Acesso em: 5 de julho de 2020.



**Figura 75 - Orchestra No.2, 2018 de Daishi Luo (nascida na China)**  
Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única. Fonte:<http://gallery-all.com/works/Qd8CSotBE>

As superfícies apresentam textura lisa, de manchas variadas e diferentes tonalidades de cores (Figuras 76 e 77). Ao explorarmos os vestígios da ação criativa dos aspectos geométricos da peça, identificamos precisão no corte e na montagem do sólido, em contraste com a vivacidade e espontaneidade das manchas em sua superfície. O processo criativo da artista envolve a pesquisa das relações entre ciências (experimentos de reações moleculares no cobre) e o design, sendo suas peças intituladas por ela de “*Biodesign*”<sup>157</sup>. A partir da investigação das transformações das propriedades do material, a artista desenvolve diferentes processos de experimentação do crescimento espontâneo de cobre<sup>158</sup>. Ela usa uma aplicação abrangente de design e ciência para ajustar o comportamento dos materiais e despertar a cor do cobre em uma perspectiva biológica, sendo o efeito final incapaz de ser reproduzido exatamente igual.

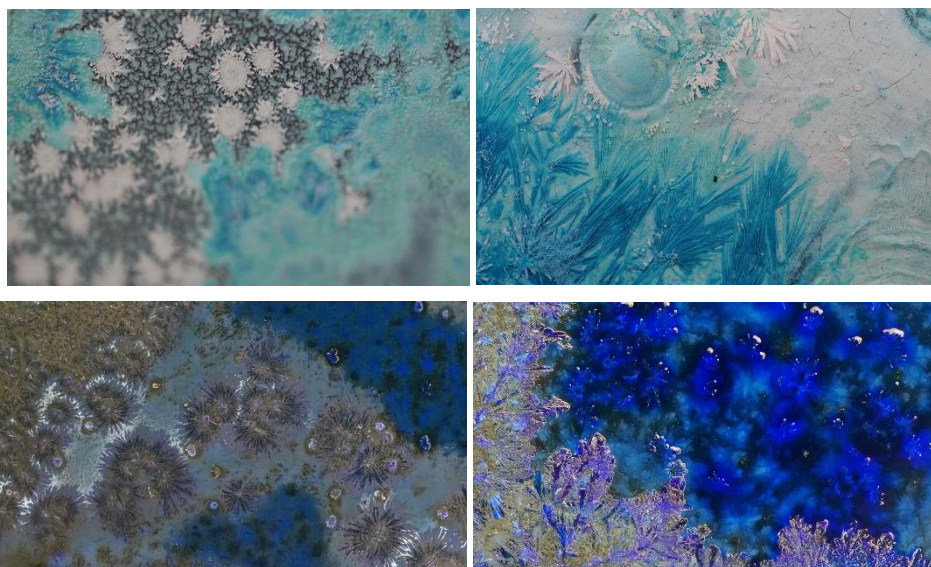
<sup>157</sup> Informações disponíveis em: <<https://galleryall.com/collections/yqcBPwD2iF>> Acesso em: 20 de março de 2020.

<sup>158</sup> Vídeo que mostra a transformação de cores e texturas da superfície do cobre, inspirado na pesquisa “Autogeração de cobre” de Daishi Luo. Disponível em < <https://www.instagram.com/p/B5Ak6uDpdzS/>>. Acesso em: 20 de março de 2020.



**Figura 76 - Detalhe da peça Orchestra No.2 de Daishi Luo (nascida na China)**

Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>



**Figura 77 - Detalhes dos experimentos do crescimento espontâneo de cobre realizados por Daishi Luo (nascida na China)**

Fonte: <https://galleryall.com/collections/yqcBPwD2iF>

Em *33 Step Bar Chair* (Figura 78), Zhipeng Tan<sup>159</sup> apresenta uma peça de característica *antropomórfica* que se assemelha a um esqueleto de uma coluna humana invertida.

<sup>159</sup> Zhipeng Tan nasceu na China em 1993, é um mestre artesão, artista plástico e designer que se dedica à técnica antiga de modelagem e fundição por cera perdida. Ele se formou na Academia de Arte da China. Suas obras de arte foram exibidas em exposições de arte internacionais, como Design Miami / Basel, The Salon Art + Design e Collective Design. Informações disponíveis em: < <https://www.covetfoundation.com/events/creative-contemporary-collectible-designs-zhipeng-tan/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.





**Figura 78 - 33 Step Bar Chair, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993)**  
 Bronze. 40×50×105 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <https://www.instagram.com/p/BgHv1HSjC0o/>  
[http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#\\_np=104\\_476](http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#_np=104_476)

Os elementos expressivos desta peça possuem uma textura lisa, brilhosa e uniforme na cor dourada cromada. A região que se assemelha ao esqueleto de uma bacia é sustentada por três hastes que alcançam o solo, sendo que uma delas se assemelha a uma coluna vertebral. Ao procurarmos por vestígios de ação criativa na peça, não identificamos rastros das mãos ou marcas de instrumento. No entanto, a cor cromada dourada (por ser comumente reconhecida em artefatos como adornos, joias e utensílios) nos indica que a peça foi criada por métodos de fundição a partir da modelagem em um material de vocação aditiva (como a argila) e vazada no metal (que após o polimento, revela-se cromado). Ao investigar sobre o processo criativo desta peça (Figura 79), identificamos que a maior parte do trabalho de Zhipeng Tan é modelado à mão (Figura 79 - 1). A partir da peça modelada, Tan produz uma fôrma em gesso (Figura 79 - 2 e 3) onde o trabalho final é alcançado através de fundição (Figura 79 - 4), martelagem, soldagem e polimento em bronze.



**Figura 79 - Processo de criação de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993)**

1. Processo de modelagem em argila

Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bu8PxPOnAdM/>

2. Processo de criação da fôrma

Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bu8ONhgHnGi/>

3. Fôrma finalizada

Fonte: <https://www.instagram.com/p/BvHJKqGh4gn/>

4. Peça vazada e bronze

Fonte: [https://www.instagram.com/p/BbRhMgNbsn\\_/](https://www.instagram.com/p/BbRhMgNbsn_/)

Por fim, temos em *Möbius*, de Sebastian Brajkovic<sup>160</sup> (Figura 80) uma peça formada por uma superfície aveludada na cor marrom, curvilínea e contínua, cujas extremidades são conectadas entre si após um meio giro em uma delas, em referência à fita do matemático August Ferdinand Möbius.

<sup>160</sup> Sebastian Brajkovic, nascido na Holanda em 1975, de mãe holandesa-indonésia e pai croata-italiano, é um artista que começou a criar móveis, transformando formas arquetípicas em novas formas. Inicialmente, Brajkovic estudou marcenaria na escola *meubelvaks* de Amsterdã, antes de se matricular na *Design Academy Eindhoven*. Durante sua formação, ele se dedicou a unir arte e design conceitual. O trabalho de Brajkovic reside nas coleções permanentes de instituições como o *Victoria & Albert Museum* em Londres, o *Museum of Fine Arts* em Houston e o *Museum of Arts and Design*, Nova York. Informações disponíveis em: <<https://www.davidgillgallery.com/sebastian-brajkovic>> Acesso em: 4 de julho de 2020.



**Figura 80 - Vista frontal e traseira do banco Möbius, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975)**

Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>

Nas laterais que contornam as bordas da peça, há texturas irregulares na cor dourada (Figura 81).



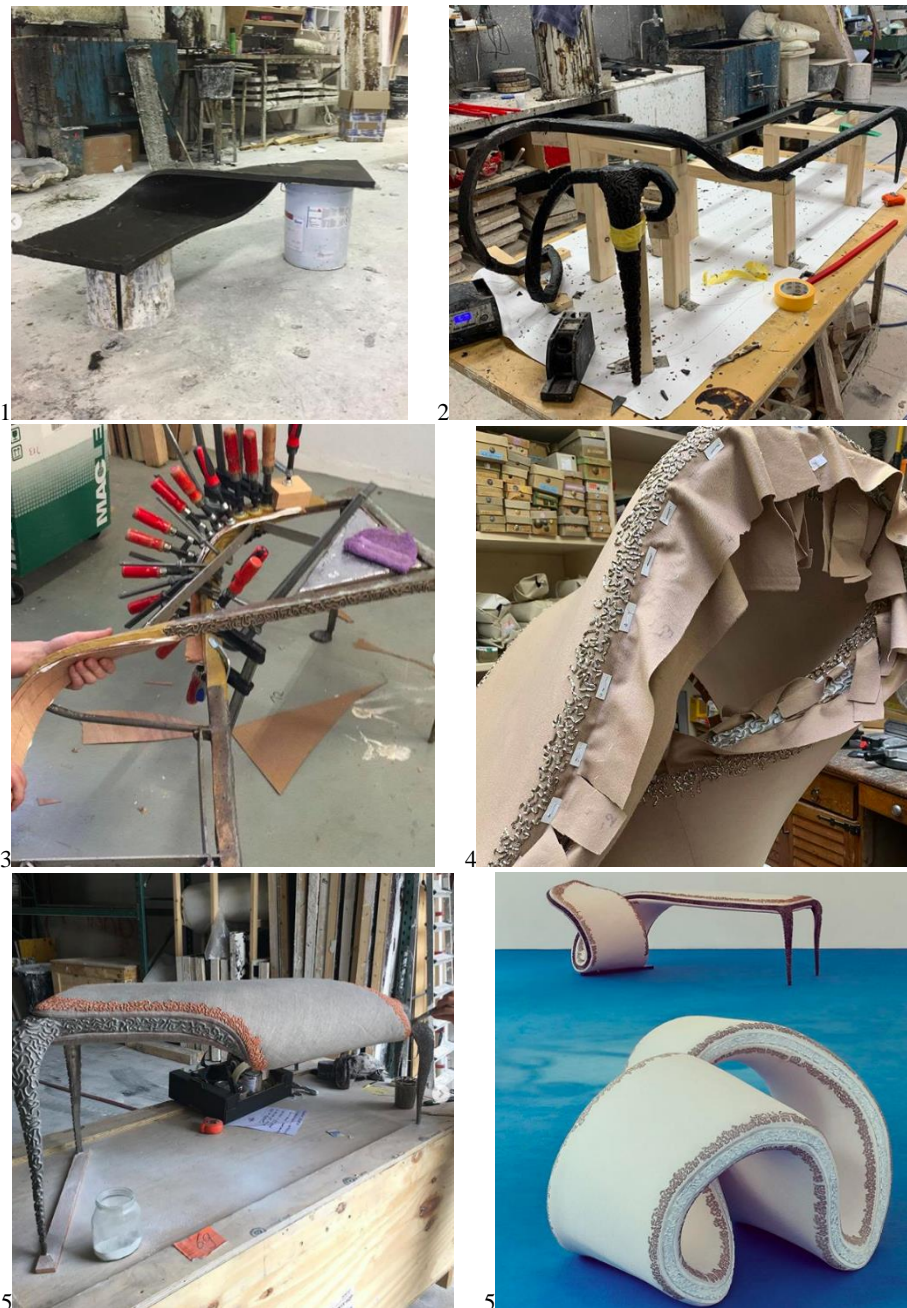
**Figura 81 - Detalhe da lateral do banco Möbius, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975)**

Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>

Embora sua aparência possua certa semelhança com um assento do tipo tradicional, seus elementos expressivos revelam qualidades avariadas, lineares e paradoxais. A avaria é observada no modo como a estrutura linear do possível assento encontra-se torcida e não-simétrica, dificultando a postura sentada. A ausência de uma uniformidade e o distanciamento da padronização sugerem que a peça sofreu uma ação de torção provocada por um processo manual. Ao investigar o processo de criação do designer (Figura 82), identificamos que a peça é formada por uma estrutura de bronze torcido (Figura 82 - 1), posteriormente vazado (Figura 82 - 2), sobre o qual foi aplicada



textura (Figura 82 - 3), estofamento (Figura 82 - 4) e finalização por meio de processos manuais (Figura 82 - 5).



**Figura 82 - Processo de criação de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975)**

1. Chapa de bronze torcida. Fonte: [https://www.instagram.com/p/Bw\\_xbuElgNF/](https://www.instagram.com/p/Bw_xbuElgNF/)
2. Chapa de bronze vazada. Fonte: [https://www.instagram.com/p/Bw\\_xbuElgNF/](https://www.instagram.com/p/Bw_xbuElgNF/)
3. Aplicação da textura na peça. Fonte: [https://www.instagram.com/p/Bw\\_xbuElgNF/](https://www.instagram.com/p/Bw_xbuElgNF/)
4. Aplicação do estofamento na peça. Fonte: <https://www.instagram.com/p/B0inEhQlvar/>
5. Processo de acabamento. fonte: [https://www.instagram.com/p/Bw\\_xbuElgNF/](https://www.instagram.com/p/Bw_xbuElgNF/)
6. Peças em exibição. Sebastian Brajkovic: The Occidental Artisan na galeria David Gill, 2019. Fonte: <https://www.instagram.com/p/B4Hh79ClaPy/>



Esses cinco assentos em metal apresentam diferenças tanto nas suas configurações formais, cores e texturas, quanto nos vestígios de suas ações criativas. As diferenças são reveladas nos diferentes modos como esses designers transformaram o metal, seja pelo método da adição (dobra do material), subtração (secção do material) e fundição (criação de molde e vazamento do material).

#### *d. Os vestígios da ação criativa na assemblagem*

O termo “assemblagem”, incorporado às artes em 1953 pelo pintor e gravador francês Jean Dubuffet (1901-1985) para fazer referência às peças cujo princípio que orienta sua feitura é a “estética da acumulação” (onde todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado<sup>161</sup>), de lá para cá é muito utilizado: tanto na pintura, quanto na escultura modernas e contemporâneas, e tem sido recorrente em algumas peças do design contemporâneo. Este é o caso das peças descritas a seguir.

Em *Mudha Walla Throne*, de Gunjan Gupta<sup>162</sup> (Figura 83) identificamos uma composição formada pela apropriação e colagem de diferentes objetos do cotidiano.

---

<sup>161</sup> ASSEMBLAGE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo325/assemblage>>. Acesso em: 23 de junho de 2020. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

<sup>162</sup> Gunjan Gupta, nascida na Índia em 1974, obteve seu diploma de bacharel no St. Xaviers College em Mumbai em 1993. Ela estudou design de interiores e decoração na Sophia Polytechnic em Mumbai (1995), antes de trabalhar como designer de interiores em Mumbai e Nova Deli. Sete anos depois, ela voltou novamente à escola, obtendo um mestrado no Central St. Martins College, em Londres, em 2006. No mesmo ano, ela fundou a Wrap Art & Design, um estúdio de design de produtos e móveis de luxo com sede em Nova Deli. O estúdio trabalha com as comunidades artesanais tradicionais da Índia para desenvolver uma variedade de móveis e acessórios contemporâneos. Informações disponíveis em: <<https://www.pamono.eu/designers/gunjan-gupta>> Acesso em: 4 de julho de 2020.



*Figura 83 - Vista lateral e frontal da cadeira Mudha Walla Throne, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974)*

Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças. Acervo do Musée des Arts Décoratifs em Paris  
 Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>

No centro há uma cadeira formada por um encosto de madeira e de tramas. Já o assento e os pés que a sustentam são compostos por peças de bicicletas. O assento é formado pelo agrupamento de seis selins marrons, e os pés da cadeira, por quadros de bicicletas cromados. Na parte de trás do encosto há um conjunto de aproximadamente dez tamboretas artesanais de bambu, empilhados (Figura 84).



*Figura 84 - Vista traseira da cadeira Mudha Walla Throne, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974)*

Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças. Acervo do Musée des Arts Décoratifs em Paris  
 Fonte: <https://correspondance-magazine.com/a-arte-de-gunjan-gupta/>

Os tamboretos são formados pela trama do bambu e uma linha grossa, na cor cinza. Há um contraste entre a profusão de texturas nas tramas, do encosto e das superfícies dos tamboretos, e as superfícies lisas dos selins e dos pés cromados. O nome da cadeira faz menção a um trono. Os vestígios da ação criativa indicam que, para inventar uma nova forma de cadeira, a designer se apropriou das cores, texturas e formas dos materiais selecionados, e da configuração formal das improvisações observadas na solução de problemas práticos no cotidiano de sua cultura, especificamente a sobreposição de objetos realizada pelos trabalhadores ambulantes das ruas na Índia (Figura 85).



*Figura 85 - Referência visual da cadeira Mudha Walla Throne, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974)*

Fonte: <https://www.instagram.com/p/BUzaD9DIPR2/>

Ao retirar os tamboretos indianos de seu contexto específico de uso (do simples sentar cotidiano) e apresentá-los empilhados como é feito pelos vendedores ambulantes na Índia, a designer agrega um significado cultural à peça, além de brincar com a referencialidade da função de “sentar”. Parece que são dois atos que tornam a peça mais especial do que uma cadeira “comum”, inclusive chamando-a de “trono”.

Após observar os vestígios da ação criativa nesses assentos de diferentes materiais (fios e fibras, madeira, metal e assemblagem), percebemos que a maleabilidade e a diversidade da natureza dos materiais de vocação aditiva, como as fibras, parecem desafiar os designers a criar propostas complexas, não apenas em relação à sua forma, mas principalmente em relação à sua rica textura. Já a vocação de fundição de materiais, como o metal, parece desafiar os designers a elaborar formas complexas por meio da

maleabilidade do modelo criado; no entanto, aparentemente há poucas variações nos aspectos táteis após a fundição, resultando em peças lisas e polidas. A vocação subtrativa de materiais, como a madeira, parece que se localiza no constante desafio de explorar e expandir a possibilidade do plasmar a natureza dura e rígida do material, isto é, incitada a transformar algo bruto e primitivo em algo maleável e aprimorado. Já as assemblagens, além dos aspectos expressivos, parecem explorar as potencialidades simbólicas e conceituais dos objetos apropriados.

De modo geral, parece que os processos de criação com os materiais do primeiro grupo, de vocação aditiva, estão naturalmente abertos às ações do tempo e do acaso (como, por exemplo, a argila que depende do processo de secagem e de queima, variando conforme o clima e a temperatura ambiente). O material do segundo grupo, de vocação subtrativa, talvez devido à natureza rígida de sua materialidade, exige estratégias mais precisas no processo de experimentação (como o corte da madeira ou do aço, que é mensurado milimetricamente com o auxílio de instrumentos adequados). Já o terceiro grupo, de vocação de fundição, revela níveis variados de influências do acaso na fase de modelar (como os aspectos fortuitos do processo de secagem) e processos mais precisos na fundição (como, por exemplo, o processo técnico de fundição de uma peça modelada em argila, e depois vazada em bronze). Por fim, o quarto grupo, da assemblagem, possui processos mais previsíveis na sua montagem (a partir do conhecimento das técnicas de colagem dos materiais), mas oferece possibilidades desafiadoras à mente do fruidor, por associar elementos e objetos com potencial comunicativo. Mas isto não significa que todos os processos não sejam acometidos pelo acaso, isso apenas significa que a flexibilidade do designer diante da busca de possíveis descobertas frente ao acaso parece ser mais visível diante de materiais que revelam comportamentos de naturezas diversas.

#### ***4.2.4 As relações entre as qualidades dos elementos expressivos e a inteligibilidade das funções***

O substantivo “Função” é comumente utilizado para designar o “uso a que alguma coisa se destina”.<sup>163</sup> No design, “função” é entendida como a finalidade de um artefato

---

<sup>163</sup> FUNÇÃO. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis. Editora Melhoramentos Ltda, 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/fun%C3%A7%C3%A3o%20/>>. Acesso em: 20 de março de 2020.

(LÖBACH, 2001, p. 54), e na maioria dos artefatos de design, os aspectos essenciais das funções são planejados para serem compreendidos intuitivamente pelos seus usuários.

Como já foi mencionado, os artefatos possuem ao mesmo tempo diversas funções, que podem ser hierarquizadas pela importância. A função principal está sempre acompanhada de outras funções secundárias (LÖBACH, 2001, p. 54). Vimos no primeiro capítulo que Löbach (2001) apresenta uma classificação para as principais funções de um design, incluindo as funções práticas, estéticas e simbólicas (LÖBACH, 2001, p. 58). Bürdek também apresenta uma classificação que considera a função prática, estética e simbólica como as principais funções dos artefatos, mas se refere às funções práticas como funções “indicativas” e às funções estéticas como funções “estético-formais” (BÜRDEK, 2006, p. 293).

Essas funções foram investigadas por Bürdek (2006) e Löbach (2001) especificamente no contexto da produção do design industrial. Com o objetivo de contrastá-las com as peças produzidas em contexto de edição única ou limitada, nesta seção veremos como elas se comportam na classe dos assentos selecionados para esta pesquisa, a partir do exame de peças representativas dos sete tipos de qualidades evidenciados (lineares, geométricas, amórficas, brutas, avariadas, antropomórficas/zoomórficas e paradoxais).

Na peça *Magnus V* de Joseph Walsh<sup>164</sup> (Figura 86), pertencente a uma série de larga escala intitulada *Magnus*, com medidas de 500 x 500 x 600 cm, a qualidade imediatamente perceptível é a linearidade, minimidade, continuidade e leveza de seus elementos expressivos. Essas propriedades são identificadas na textura da madeira polida e lisa, de cor bege claro, e no aspecto tridimensional da peça, dado pela sua forma elíptica assimétrica, contínua e conectada. Na parte inferior da peça, em contato com o solo, notamos a base da elipse assimétrica. Ao acompanhar a direção da curva da base, na parte superior, a peça se divide delicadamente em duas finas lâminas, que se curvam na mesma direção, indo ao encontro da base na parte inferior.

---

<sup>164</sup> Joseph Walsh fundou seu estúdio e oficina em 1999 na Irlanda. Ele é um designer de criação, realizando peças únicas e de edição limitada. A abordagem criativa de Walsh reflete sua apreciação da natureza e também seu desejo de envolver o usuário com formas visuais e táteis. Joseph Walsh recebeu um doutorado honorário pela University College Cork em 2015. O trabalho de Joseph Walsh pode ser encontrado em muitos museus e coleções particulares internacionais importantes e é exibido regularmente nas principais feiras de arte e design.

Informações disponíveis em: <<http://www.josephwalshstudio.com/2016/index.php/en/about/joseph-walsh>> Acesso em: 7 de dezembro de 2019.



*Figura 86 - Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*

Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>

Seus vestígios de ação criativa indicam um processo de criação meticuloso e de precisão técnica com o material bruto e rígido da madeira. A meticulosidade do trabalho é observada na extraordinária dimensão da peça, na espessura e na maleabilidade do material, que resultam em sensação de movimento e leveza impressionantes.

As peças de Joseph Walsh são montadas e projetadas em um grande armazém. A partir de várias tiras finas de madeira de freixo laminada, as curvas das peças são meticulosamente trabalhadas. O designer descasca a madeira em camadas finas e depois as reconstrói na forma desejada. Este método dá a liberdade de explorar e expandir as diferentes maneiras de manipular a madeira, que deixa de ser rígida e pesada e passa a ser



extremamente leve e maleável.<sup>165</sup> Seu processo criativo se inicia a partir de estudos das potencialidades expressivas e plásticas da matéria e da forma, em escala reduzida (Figura 87). Posteriormente, com o modelo definido (Figura 88), a madeira é fracionada na dimensão e na espessura desejadas (Figura 89), montada e colada. Após secagem, a peça é lixada e polida (Figura 90).



*Figura 87 - Estudos de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*

Fonte: <https://jpoglobal.com/joseph-walsh-studio-presents-reveal-an-exhibition-of-important-unseen-work-and-private-commissions/>



*Figura 88 - Modelos de propostas em escala reduzida de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*

Fonte: <https://www.instagram.com/p/B2bJyNgFTZ0/>

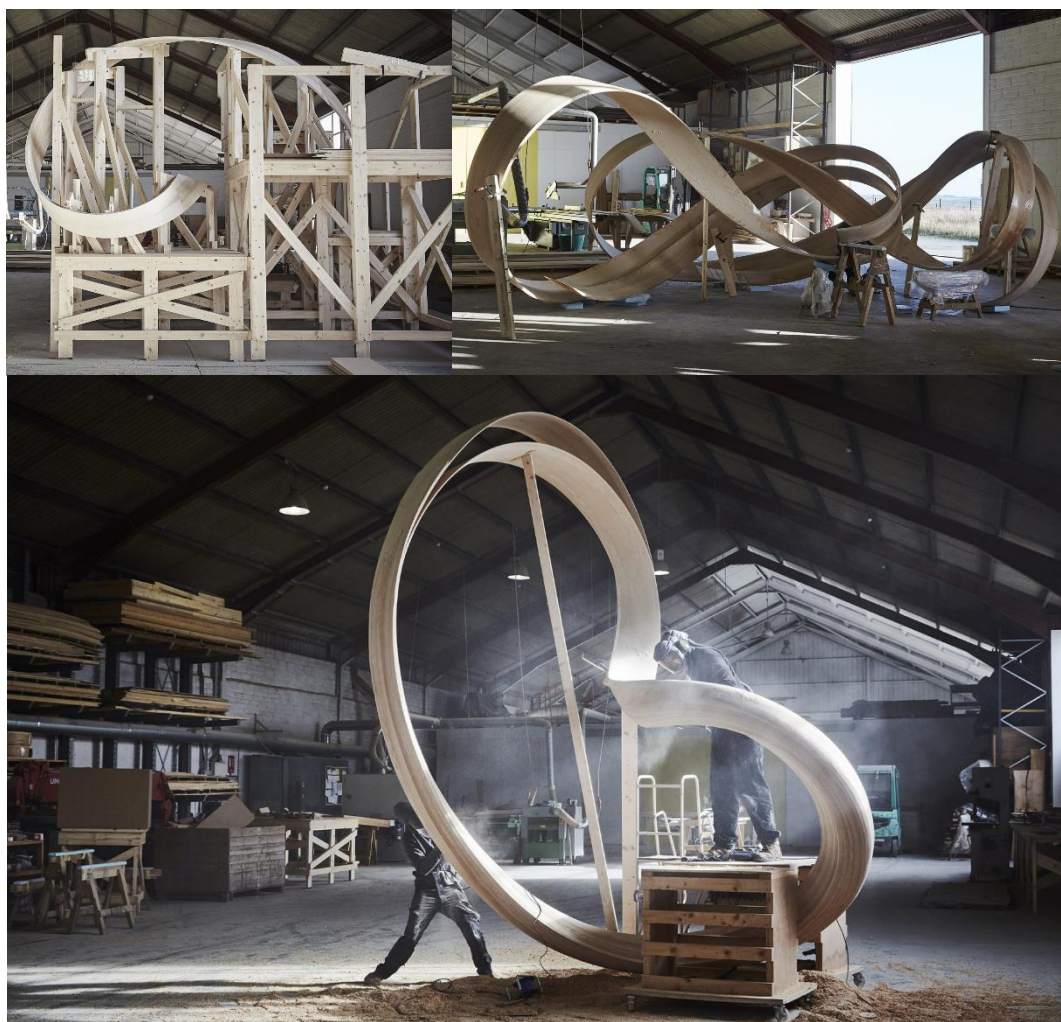
---

<sup>165</sup> Informações disponíveis em: <<https://www.sawdustetc.com/blog/2018/5/8/this-simple-method-helps-joseph-walsh-create-stunning-woodwor>> Acesso em: 20 de março de 2020.



*Figura 89 - Preparação, junção e montagem das lâminas no formato planejado da peça Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*

Fontes: <https://www.instagram.com/p/Bmdn-pKg0n2/> e <https://www.instagram.com/p/BmgXKFCa0GY/>



*Figura 90 - Secagem das lâminas no formato determinado, lixamento e acabamento da peça Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*

Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>



Na aparência de *Magnus V* não há qualquer familiaridade com a estrutura convencional para uma cadeira, ou mesmo para um banco. Neste sentido, não há nele o reconhecimento de uma função estritamente prática. E pelo contrário, mesmo diante da observação de pessoas sentadas sobre a peça (Figura 91), somos tomados pelo estranhamento de que ele realmente seja seguro.



**Figura 91 - Pessoas sentadas na *Magnus V* de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)**

Fonte: <https://www.instagram.com/p/B2Wz61hlcu/>

Como uma escultura, o assento envolve esteticamente o espectador<sup>166</sup>. Ele cria sombras e linhas delicadas de movimento, e à medida que essas se elevam, a aparência do objeto se torna mais leve e lírica, transformando o usuário (de um assento) em espectador (de arte). A ausência de referências convencionais a um assento nos coloca em dúvida se de fato seu propósito é oferecer uma superfície para o descanso do corpo. Os elementos expressivos da peça convidam o olhar do espectador a acompanhar sua forma e suas curvas continuamente, sem a preocupação de descobrir que há uma finalidade prática. Por fotografia, se não fosse a imagem de pessoas sentadas sobre sua superfície, certamente acreditaríamos que se trata de uma escultura, e não de um assento. Diante da difícil identificação do objeto, a função prática da peça se revela indefinida, a função estética parece satisfazer-se em si mesma, e a função simbólica remete aos objetos estritamente estéticos (como as esculturas de arte), que nunca são explicados ou definidos precisamente, o que pode ser visto como uma abertura interpretativa para o usuário/espectador.

<sup>166</sup> O vídeo da peça *Magnus V* (2018) de Joseph Walsh pode ser visualizado em: <<https://vimeo.com/294561837>> Acesso em: 21 de março de 2020.

Na peça única *Buisson*, de Vincent Dubourg<sup>167</sup> (Figura 92), cujas medidas são de 95 x 76 x 60 cm, percebemos qualidades lineares e paradoxais que se revelam em profusão, sendo confusas e estranhas ao olhar. A confusão e estranheza são dadas pela desordem de sua composição, formada por um emaranhado de linhas que envolvem uma cadeira manufacturada.



**Figura 92 - *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977)**  
Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-woo>

A cadeira, de madeira antiga, é caracterizada por seu encosto em formato oval, assento forrado por tiras de palha traçada, e detalhes curvilíneos entalhados nos pés. O aspecto paradoxal é pelo fato de a estrutura remeter a uma cadeira, mas cuja função prática é impedida pelas linhas emaranhadas que a envolvem, cuja aparência, cor, espessura e textura é a mesma dos cipós comuns às plantas lenhosas e trepadeiras, e arbustos de hastes delgadas e flexíveis. Os cipós parecem subir sobre a antiga cadeira, entrelaçando-se nela de modo tão vívido e visceral que exercem seu domínio a ponto de suspendê-la do solo e de danificar sua superfície (Figura 93).

---

<sup>167</sup> Vincent Dubourg, nascido na França em 1977, cria móveis esculturais que fazem alusões contemporâneas aos métodos tradicionais de marcenaria. Isso evoca um sentido nostálgico do familiar, que ele distorce simultaneamente com sua nova abordagem de materiais e técnicas. Dubourg poeticamente funde o artesanato de soprar vidro, dobrar madeira e fundir metais para dar vida a formas simples. Informações disponíveis em: < <https://carpentersworkshopgallery.com/artists/vincent-dubourg/>>. Acesso em: 5 de julho de 2020.



*Figura 93 - Detalhes da peça Buisson, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977)*

1. Pé suspenso. 2. Assento danificado

Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-woo>

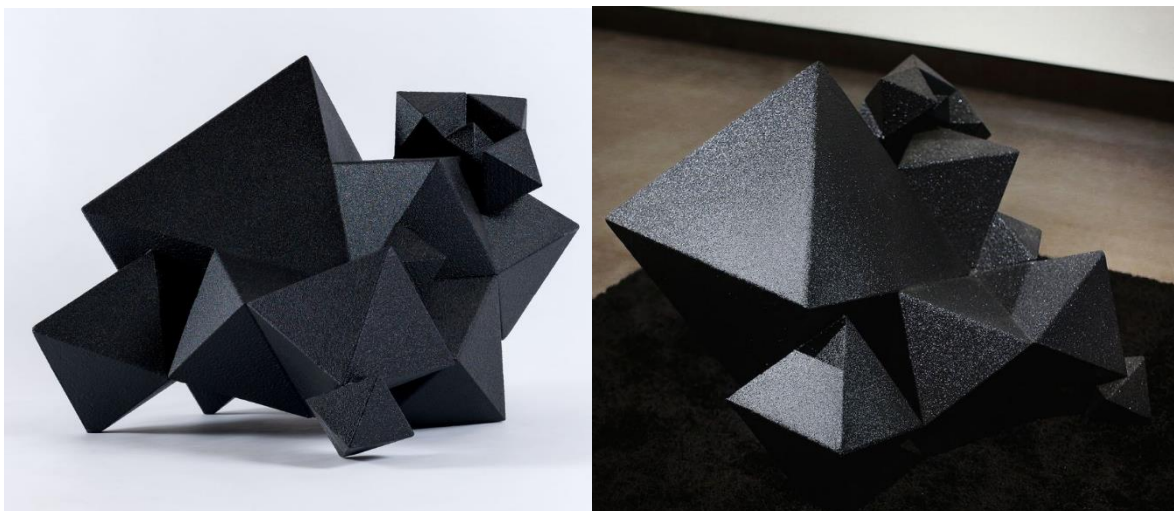
Os vestígios da ação criativa nesta peça indicam duas naturezas distintas, uma para a cadeira, e a outra para os cipós. A primeira é a de um artefato manufaturado por um processo de criação provavelmente seriado, determinado por normas, modelos e padrões. Isso pode ser observado na uniformidade e regularidade da aparência de seus elementos expressivos, como a textura lisa e polida, o formato simétrico da peça, a precisão das linhas (que possuem dimensões, espessuras, inclinação e curvaturas idênticas). A segunda, dos cipós, revelam uma ação livre, espontânea, vívida e aleatória. Essa aleatoriedade e espontaneidade podem ser observadas na diversidade e irregularidade da textura da superfície das hastes (ora lisas, ora pontiagudas), das espessuras (ora finas, ora grossas) e das curvaturas (ora longas e abertas, ora curtas e fechadas). Há também os vestígios do encontro entre as duas naturezas. Tratam-se das marcas de ação e reação da força bruta, vívida e dinâmica dos cipós sobre a superfície inanimada da cadeira, que parece se transformar a partir deste contato. A ausência de um forro no encosto, a coloração da palha do assento, os danos na superfície do assento, a suspensão da cadeira do solo, e o modo como os arbustos crescem sobre a peça indicam que a ação-reação entre essas duas naturezas se desenvolveu em um período de tempo mais ou menos extenso.

Embora haja o reconhecimento de uma cadeira, sua estrutura se encontra danificada. Além disso, os cipós que a envolvem impedem o acesso ao assento, atrapalhando o desempenho da função prática esperada para uma cadeira. Em síntese, há

o reconhecimento de sua função prática, mas este se choca com a tomada de consciência de que seu uso é impossível, desconcertando o usuário/espectador.

A cadeira clássica (manufaturada, padronizada e inanimada) apresenta-se em processo de transformação pela ação-reação de cipós (naturais, desordenados e vívidos), evidenciando os contrastes entre o natural e o artificial, o livre e o dominado. De modo quase sarcástico, a cadeira que antes fora dominada e controlada pela ação humana (para atender aos seus interesses e necessidades), passa a ser dominada pela vivacidade e espontaneidade da natureza bruta de seu próprio material. Assim, com atenção e reflexão, mais do que nos depararmos com a impossibilidade da função prática deste assento, alcançamos uma função simbólica pelo discurso compatível com sua apresentação física. A cadeira, aqui, pelas distinções tradicionais entre arte e design, é mais um objeto de arte contemporânea do que propriamente um artefato utilitário.

Na peça *Low Chair* de Aranda\Lasch<sup>168</sup> (Figura 94), cujas dimensões são de 104.9 x 90.9 x 75.9 cm, pertencente à série *Primitives* apresentada na Bienal de Veneza e na Design Miami (Figura 95) em 2010, a qualidade imediatamente percebida é a geometrização de sua forma, exibida em um material de textura porosa e plástica na cor preta.



**Figura 94 - *Low Chair*, 2010 de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)**  
Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>

<sup>168</sup> Aranda \ Lasch se apresenta como um estúdio de arquitetura de Nova York e Tucson, dedicado à pesquisa experimental e construção inovadora. Fundado em 2003 por Benjamin Aranda e Chris Lasch, o estúdio projeta edifícios, instalações, móveis e objetos através de uma profunda investigação de materiais e estrutura. Informações disponíveis em < <http://arandalasch.com/about/profile/>> Acesso em: 20 de fevereiro de 2020.



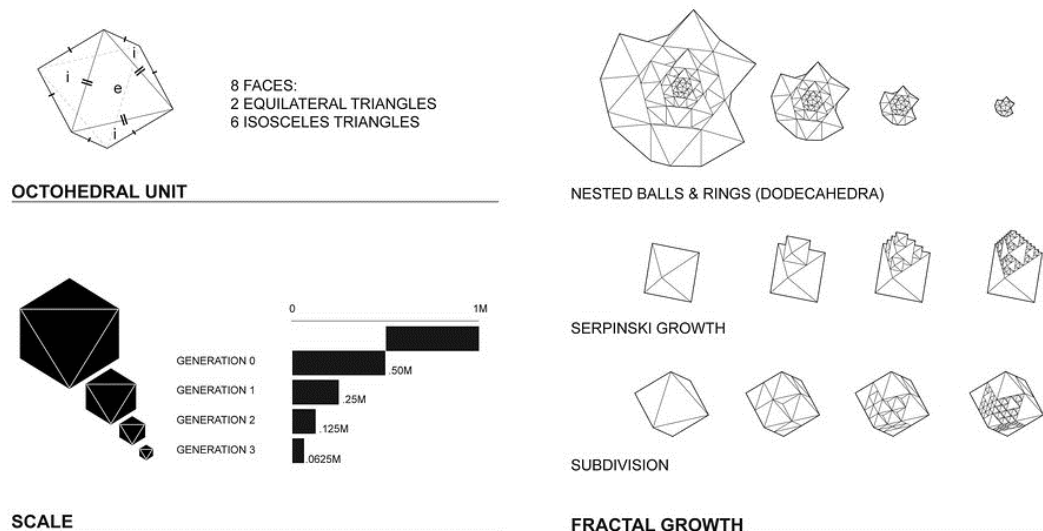


**Figura 95 - Exposição Primitives Series de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)**

1. Primitives Series de Aranda\Lasch na Bienal de Veneza, 2010.  
Fonte:<http://arandalasch.com/works/modern-primitives-venice/>
2. Primitives Series de Aranda\Lasch na Design Miami, 2010  
Fonte:<http://arandalasch.com/works/modern-primitives-in-miami/>

A geometrização é inspirada por fractais modulares sobrepostos. Fractais são figuras da geometria que apresentam invariância na repetição de sua forma na medida em que a escala é alterada, mantendo a estrutura repetida idêntica à original. As principais propriedades que caracterizam os fractais são a autossimilaridade e a complexidade infinita reproduzidos em diferentes dimensões (ASSIS e col. 2008, p. 2304-5). A complexidade infinita refere-se ao fato de que o processo de geração de uma figura, definida como sendo um fractal, é recursivo. Isto significa que, quando se executa um determinado procedimento, no decorrer dela encontra-se como sub-procedimento o próprio procedimento anteriormente executado. Na construção de um fractal matematicamente definido, dispõe-se de um número infinito de procedimentos a serem executados, gerando-se assim uma estrutura infinitamente complexa (ASSIS e col. 2008, p. 2304-2). Em *Low Chair*, a construção do assento foi realizada a partir da fragmentação de formas geométricas como o octaedro e dodecaedro, em conformidade com a geração

de fractais, embora não seja um objeto infinitário. A autossimilaridade é identificada nas partes menores da forma, que são réplicas de um todo, numa escala progressivamente menor. Estas características podem ser entendidas a partir do exame do projeto da proposta (Figura 96).



**Figura 96 - Projeto de construção dos fractais da forma da Primitives Series de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)**

Fonte: <http://arandalasch.com/works/modern-primitives-venice/>

Ao procurarmos por vestígios de ação criativa desta peça, identificamos a exatidão de suas formas geométricas sobrepostas, que indicam um processo de criação realizado com auxílio de ferramentas de medições e operações extremamente precisas. A única imprecisão observada é o modo como essas formas foram sobrepostas. Há variações de inclinações e desníveis que parecem ter sido organizados de maneira deliberada em um processo manual. As semelhanças das formas em diferentes escalas, e a dinamicidade do modo como foram organizadas, sugerem que a peça não está finalizada, mas que se encontra em um dinâmico processo de construção que parece estar crescendo ou se multiplicando. Sua técnica parte da elaboração em *softwares* para desenho na criação das formas fractais e, posteriormente, o projeto foi cortado em espuma de alta densidade a partir de uma máquina de corte de precisão, e por fim essas peças foram coladas em um processo manual.

Em seus elementos expressivos não há indicações claras sobre sua função prática de uso. Apesar de que a peça exhibe superfícies em que se faz possível sentar, a aparência

de suas qualidades se aproxima mais de uma forma escultórica do que a de assentos convencionais. Neste sentido, a fruição sensível proposta pela sua função estética parece ser mais dominante do que sua função prática. A peça também pode ser percebida como símbolo da linguagem modular na arquitetura e no design, onde regras e sistemas simples determinam organizações de grande escala. Assim, sua função simbólica é condicionada a ser entendida contextualmente, por pessoas que façam parte de tais contextos. Talvez este seja um dos motivos do por quê, durante a Bienal de Veneza, a proposta de Aranda\Lasch foi usada pela organização do evento para compor um espaço para realização de atividades educativas (Figura 97).



**Figura 97 - Roda de conversa na Bienal de Veneza, 2010**  
Fonte: <http://arandalasch.com/works/modern-primitives-venice/>

A peça *Bone Chaise*, de Joris Laarman (Figura 98), cujas medidas são de 77,3 x 100 x 158 cm, pertencente à série *Bone Furniture*, foi classificada pelo seu criador como uma espreguiçadeira. Sua característica imediatamente perceptível é o aspecto amórfico da forma tridimensional (assimétrica, curvilínea e indefinida) e de seu material (uniforme, liso e translúcido). A forma tridimensional é constituída principalmente por uma superfície ondulada de extremidades abauladas e diferentes alturas. Essa superfície é sustentada por uma espécie de hastes, que se ramificam em diferentes tamanhos, espessuras, curvas e inclinações, fixadas ao longo da peça.





*Figura 98 - Visão frontal e traseira da espreguiçadeira Bone Chaise, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979)*

Poliuretano, borracha. 74.3 × 147.96 × 95.89 cm. Edição limitada de 12.

Fonte: <https://collections.lacma.org/node/1809856>

Os aspectos amórficos nos lembram ramificações de galhos e de raízes de árvores e plantas, responsáveis por armazenar e transportar nutrientes. A variação das espessuras, o direcionamento dessas ramificações e os desníveis da superfície sugerem que a peça está em processo de crescimento. Na busca de vestígios da ação criativa, notamos que não há marcas como junções ou cortes na estrutura da peça, indicando que ela é um monobloco uniforme. Sua uniformidade, seu aspecto liso, polido e curvilíneo, revela que a peça recebeu um acabamento refinado.

A peça foi planejada por meio de um algoritmo, originalmente desenvolvido pelos cientistas alemães Claus Mattheck e Lothar Hartzheim, que determina as formas de acordo com os padrões de crescimento de ossos e árvores. A produção do objeto é feita a partir da adição e subtração de material, somente onde é necessário, para garantir sua sustentação e peso. Esse processo de criação também tem sido utilizado na indústria automotiva alemã.<sup>169</sup>

Na replicação matemática da maneira como os ossos e as árvores crescem, o design dessa espreguiçadeira foi determinado pela função de proporcionar o descanso ao corpo. O tamanho do assento, a colocação dos suportes para os braços, a curva para as pernas e as costas foram estabelecidos conforme a necessidade de sustentação necessária para o corpo repousado. Assim, Laarman, em vez de usar a natureza como uma referência puramente visual, apropria-se dos seus princípios de crescimento natural no processo criativo.

<sup>169</sup> Informações disponíveis em: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O1255920/bone-chaise-chaise-longue-laarman-joris/>> Acesso em: 20 de março de 2020.

A figura 99 apresenta as etapas do processo de criação. Primeiro determinou-se a estrutura por meio de algoritmos em computador (Figura 99 - 1), e então um modelo desta primeira estrutura foi produzido em madeira, a partir de cortes de inúmeras camadas que depois foram encaixadas com precisão, formando a estrutura da *chaise* (Figura 99 - 2). Na sequência criou-se manualmente um molde vazado (Figura 99 - 3) para a aplicação de resina de fundição (Figura 99 - 4)<sup>170</sup>. Embora a peça tenha sido criada parcialmente pelo processo digital, assim como as peças de Aranda Lasch (Figura 94) e Mathias Bengtsson (Figura 67), houve o interesse do designer em explorá-lo em diálogo com os processos artesanais, efetuando uma técnica híbrida (entre digital, mecânico e manual).



**Figura 99 - Processo de criação da espreguiçadeira Bone Chaise, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979)**

1. Projeto elaborado pelo algoritmo que elimina material desnecessário na estrutura funcional do assento
2. Modelo criado na madeira
3. Criação do molde
4. Peça fundida em resina

Fonte: <https://collection.cooperhewitt.org/objects/907219015/with-image-329581/>

<sup>170</sup> Video do processo de fundição de uma das peças da série Bone. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=EA5k7rLqhsK&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=EA5k7rLqhsK&feature=emb_logo)> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

A forma, a materialidade, os aspectos curvilíneos e a uniformidade da textura de *Bone Chaise* despertam a atenção do usuário para apreciá-los em si mesmos, sem a preocupação de um uso estritamente prático. Ao mesmo tempo, a função prática é fácil de ser reconhecida. A agradabilidade da aparência pode ser generalizada para o seu uso, gerando o desejo de ser experimentado. Neste sentido, a peça parece atender tanto à função prática, quanto à função estética. A conexão e a interdependência entre as funções prática e estética são reveladas no modo como as qualidades (como as ramificações e a curvatura da superfície) estruturam a ambas. Assim a peça parece oferecer uma postura sentada tão agradável quanto útil.

Como símbolo da transformação tecnológica no design, *Bone Chaise* pertence a coleção permanente de diferentes Museus de Arte (o Museu Groninger<sup>171</sup>, NL; Centre Pompidou<sup>172</sup>, Paris; Victoria & Albert *Museum*<sup>173</sup>, Londres, Reino Unido e LACMA<sup>174</sup>, Los Angeles, EUA) revelando que além, da função prática e estética, a peça possui uma função simbólica.

A peça *Bada 140929-02*, de Lee Hun Chung<sup>175</sup> (Figura 100) pertence a uma série de móveis intitulada de “Móveis de Arte” (*Art Furniture*)<sup>176</sup> (Figura 101), todos criados em edição única a partir da cerâmica. Em *Bada*, as qualidades imediatamente perceptíveis são avariadas. Essas se dão em função da ausência de reconhecimento de um padrão esperado para o material e para a forma de um móvel convencional.

---

<sup>171</sup> Disponível em: <<https://www.groningermuseum.nl/kunst/tentoonstellingen/joris-laarman-lab>> 20 de março de 2020.

<sup>172</sup> Disponível em: <<https://www.centrepompidou.fr/id/cq96GG/rzAGxzk/en>> 20 de março de 2020.

<sup>173</sup> Disponível em: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O1255920/bone-chaise-chaise-longue-laarman-joris/>> 20 de março de 2020.

<sup>174</sup> Disponível em: <<https://collections.lacma.org/node/1809856/>> 20 de março de 2020.

<sup>175</sup> Hun-Chung Lee, nascido na Coreia do Sul em 1967, transforma materiais frequentemente considerados frios - como cerâmica, concreto e aço - em móveis esculturais. Bacharel e mestre em escultura em cerâmica e doutor em arquitetura pela Universidade Hongik em Seul e pela *San Francisco Art Institute*. Informações disponíveis em: <<https://www.r-and-company.com/designers/hun-chung-lee/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.

<sup>176</sup> Informação disponível em <<https://www.hunchunglee.com/artworks>> Acesso em: 15 de março de 2020.



*Figura 100 - Bada 140929-02, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coréia do Sul em 1967)*  
Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstract-140929-02>

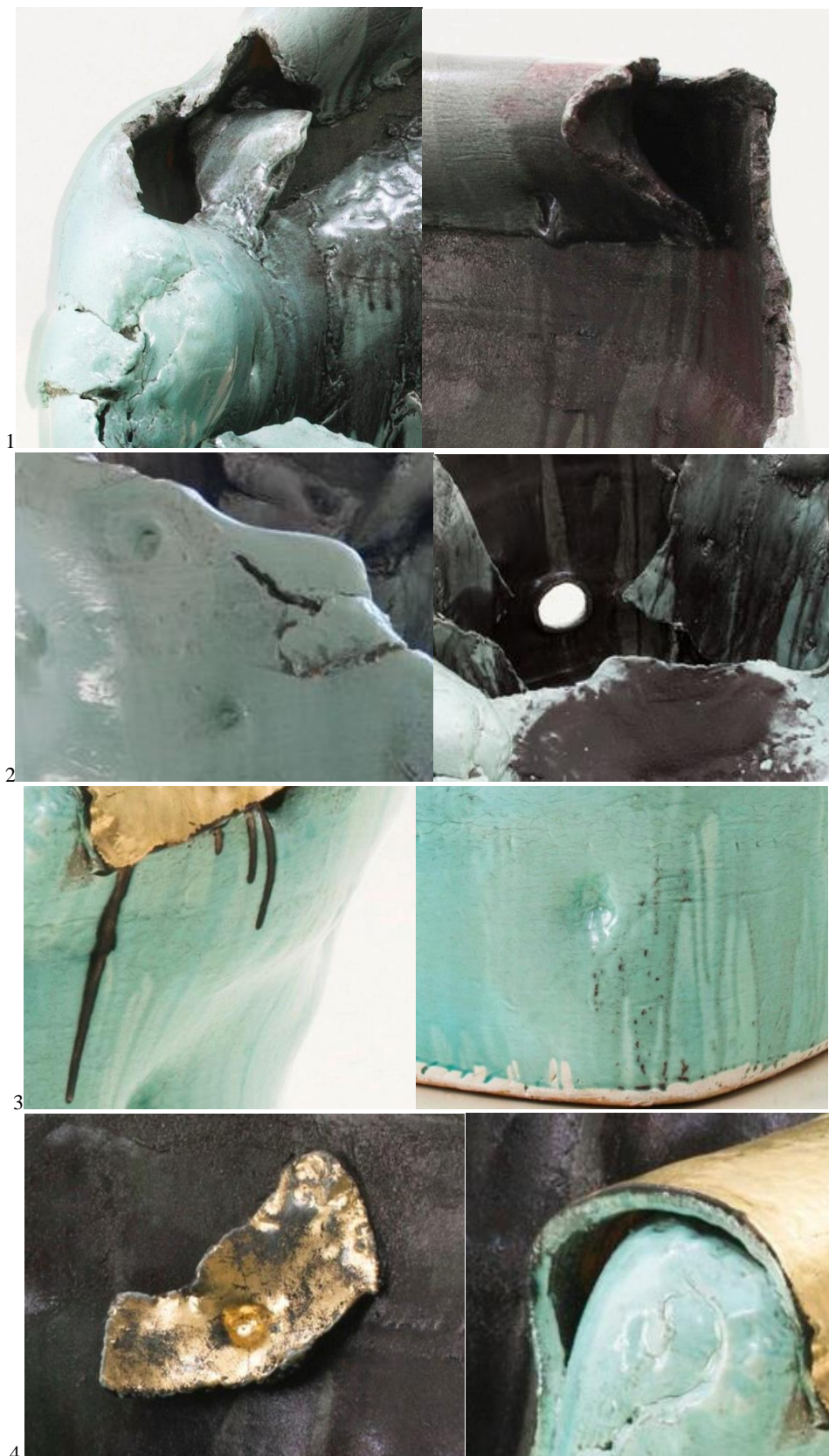


**Figura 101 - Móveis de Arte de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967)**

Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/lee-hun-chung-sinks-and-bathtubs>

Especificamente no assento *Bada 140929-02*, de medidas 105 x 96 x 100 cm, há a identificação de uma estrutura similar a um assento, mas há irregularidades de formato, texturas e cores (Figura 102). Essa irregularidade pode ser identificada nas imprecisas e inacabadas bordas e dobras (Figura 102 - 1), na diversidade de texturas grosseiras (Figura 102 - 2) e nas cores manchadas entre verde, preto e dourado de sua superfície (Figura 102 - 3), além da desalinhada sobreposição de camadas (Figura 102 - 4).





**Figura 102 - Detalhes da peça Bada 140929-02 de Lee Hun Chung (nascido na Coréia do Sul em 1967)**

1. Imprecisas e inacabadas bordas e dobras das extremidades da forma.
2. Diversidade de texturas.
3. Cores manchadas.
4. Sobreposição irregular de camadas

Fonte: <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/lot.43.html/2016/asian-design-hk0687>

Seus vestígios da ação criativa sugerem um processo de criação manual aberto à incorporação do acaso (acidentes e possíveis surpresas) nas relações entre a ação humana e o barro, o vidro, a água, o ar e o fogo no processo de modelagem, secagem e queima das peças. A diversidade dessas ações-reações é revelada nas imprecisas manchas, respingos e corrimentos de tintas, e nas ranhuras, rachaduras e porosidade das superfícies. Percebemos na peça a marca da ação do gesto criador que molda e tinga o barro, e aceita as surpresas dos materiais que reagem à queima. Esses vestígios denunciam a existência única do aqui e agora de sua criação.

As peças de cerâmica de Chung são criadas a partir de uma combinação entre a argila extraída do solo de seu próprio estúdio (que contém grandes quantidades de ferro) e a argila lítica, areia e caulim. Essa mistura personalizada pelo designer é intencionalmente planejada para aumentar o índice de imprevisibilidade das reações dos materiais ao fogo e ao ar na fabricação, na queima e vitrificação das peças<sup>177</sup>.

A forma das peças, levemente semelhante a assentos tradicionais, sugere a possibilidade de descansar o corpo sobre um assento, um encosto e um suporte para os braços, mas os materiais, texturas e cores se diferem das características habitualmente esperadas. Esse contraste entre a vaga lembrança de assentos convencionais e a forma como os objetos apresentam-se na realidade desperta a atenção do espectador não somente para a função prática da peça (que possibilita o reconhecimento), mas principalmente para sua função estética (para as singularidades das cores, das formas e das texturas em estados de apreciação). Assim, a função estética parece ser primordial em relação à função prática. Além disso, para Chung a diversidade dos elementos expressivos (provocada pelas inusitadas ações-reações), na relação com o título da peça e nome do atelier, “*Bada*”, apresenta uma metáfora sobre a vida. Em coreano, “*Bada*” significa mar ou oceano, e faz menção às transformações observadas na imprevisibilidade da natureza e na necessária aceitação da impossibilidade de obter controle sobre o outro.

Na peça *Ladycross Sandstone Chair* (Figura 103), pertencente a um conjunto de assentos de arenito produzidos por Max Lamb<sup>178</sup>, a qualidade imediatamente percebida é o aspecto bruto de seus elementos expressivos. Essa brutalidade é observada no estado

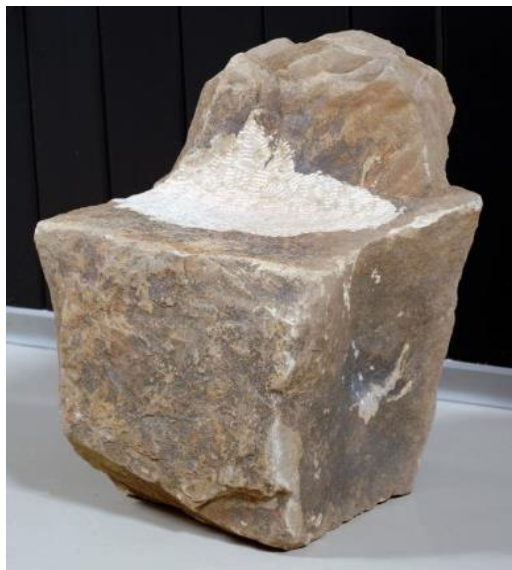
---

<sup>177</sup> Informações disponíveis em: <<https://static1.squarespace.com/static/52c60fffe4b02bfda115dff/t/55cce3f6e4b07457fdfe00b6/1439491062159/complete+lee+presentation.pdf>> Acesso em: 10 de março de 2020.

<sup>178</sup> Max Lamb, nascido no Reino Unido em 1980, é um designer de móveis conhecido por empregar abordagens incomuns ao uso de materiais naturais, incluindo o derramamento de estanho na areia, e rochas vulcânicas. Seu estúdio está localizado no norte de Londres. Informações disponíveis em: <<http://maxlamb.org/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.



natural de seu material e nos aspectos ásperos e inacabados de sua forma.



*Figura 103 - Ladycross Sandstone Chair, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980)*  
Bloco de arenito. Peça única.

Fonte: <http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>

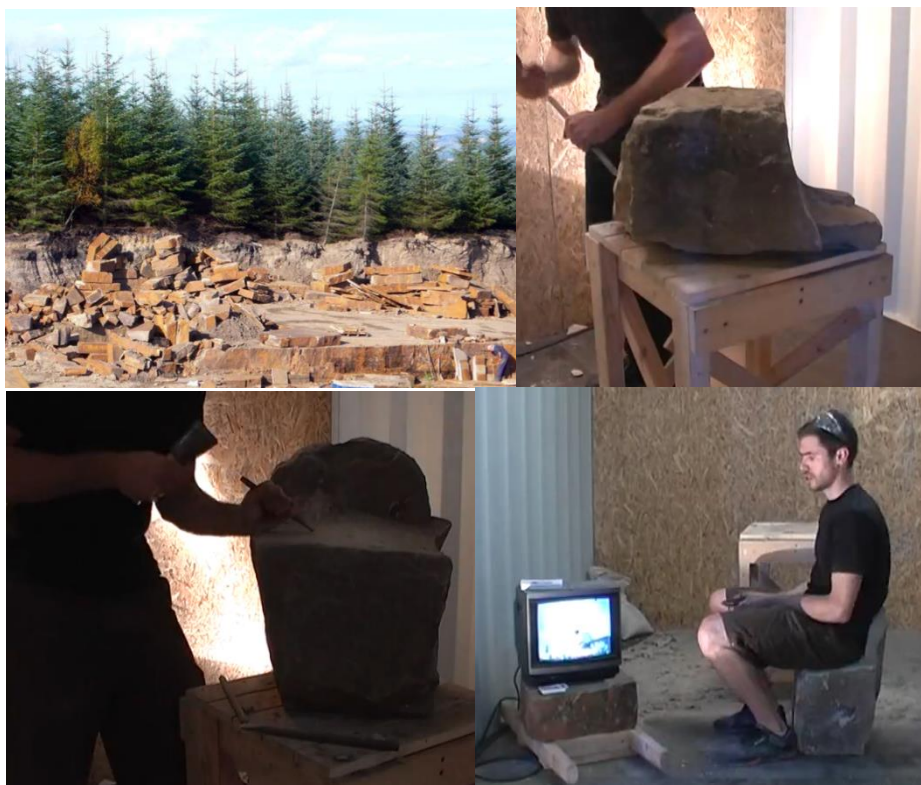
Trata-se de um bloco de arenito cujas superfícies possuem o formato aproximado de um quadrilátero, de faces irregulares e massa sólida, rígida e aparentemente pesada, além de uma textura áspera e desuniforme. As cores são naturais do material e variam entre marrom, cinza e creme. Na parte superior da peça é possível identificar o prolongamento de uma de suas faces, cujas bordas são arredondadas. Os cantos formados pelos encontros entre as superfícies são abaulados. Na variação de cores, de texturas e de formatos há marcas da ação irregular de um instrumento cortante, que entalhou a matéria sólida. Esses vestígios são evidentes principalmente nos detalhes do arredondamento dos cantos e das extremidades, bem como na superfície superior da peça.

Com apenas um martelo e um cinzel (Figura 104), Max Lamb trabalha com o arenito da maneira mais primitiva, explorando as propriedades físicas e as capacidades inerentes ao material, tentando manipulá-lo e processá-lo de diferentes modos. Para esse designer, o processo adotado para formar, moldar ou manipular os materiais é o objeto final de seu design. O que significa que no seu entendimento, o design é uma consequência do processo, que por sua vez é uma consequência do material.<sup>179</sup> Os

---

<sup>179</sup> Informações disponíveis em: <<https://levinchindesignjournalism.wordpress.com/2008/07/14/design-is-a-consequence-of-the-process-which-in-turn-is-a-consequence-of-the-material-an-interview-with-max-lamb/>> Acesso em: 10 de março de 2020.

processos de criação de suas peças<sup>180</sup> são registrados por meio de vídeos e apresentados junto com as peças, revelando todas as etapas de criação.<sup>181</sup>



**Figura 104 - Fragmentos do vídeo do processo de criação de *Ladycross Sandstone Chair*, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980)**

Fonte: <https://vimeo.com/9493974>

A primeira parte do processo de criação de *Ladycross Sandstone Chair* é a seleção da pedra com base nas características naturais (tamanho, forma e grão). A forma primária da pedra, dada pelo modo de extração pela pedreira, influencia a forma final da cadeira. Max Lamb intitula essa influência de “Escultura direta”. Em depoimento<sup>182</sup> o designer afirma que só esculpe a pedra onde é absolutamente necessário, e que cada pedra sugere um design e um porte diferente para cada cadeira. Nesta cadeira de arenito *Ladycross*, Lamb esculpiu uma pequena seção na parte superior para criar a superfície do assento e das costas, mas a maior parte do trabalho foi realizada na parte inferior.

Esses elementos expressivos irregulares, principalmente as superfícies da parte superior da peça, exibem um assento e encosto que podem ser destinados ao ato de sentar.

<sup>180</sup> Disponíveis em: <<https://vimeo.com/user3187042>> Acesso em: 10 de março de 2020.

<sup>181</sup> Vídeo do processo de criação de *Ladycross Sandstone Chair* disponível em: <<https://vimeo.com/9493974>> Acesso em: 10 de março de 2020.

<sup>182</sup> Disponível em: <<http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>>. Acesso em: 10 de março de 2020.

Mas, devido aos aspectos rústicos de sua forma e de sua textura, não há clareza sobre o desempenho e eficácia dessa função prática. Do mesmo modo, esses aspectos grosseiros e mal acabados não parecem ser destinados à contemplação estética. Por não indicarem claramente o desempenho e a eficácia de sua função prática, parece que esses aspectos brutos dos assentos de Max Lamb almejam problematizar sua própria natureza e função. Devido a esse aspecto provocativo, a peça aparenta desempenhar uma função simbólica de autorreferência.

Lamb apresenta diferentes pesquisas sobre as relações entre materiais, forma e função, experimentando suas diferentes possibilidades, como no projeto de “Estudo de Colher” (Figura 105). Neste estudo o designer se apropria de galhos de árvores e a partir de sua forma natural explora as possibilidades de criação de uma colher.



Figura 105 - Estudos de colher, 2008 de Max Lamb (nascido no Reino Unido em 1980)

Galhos caídos, cobre e estanho. Várias dimensões.

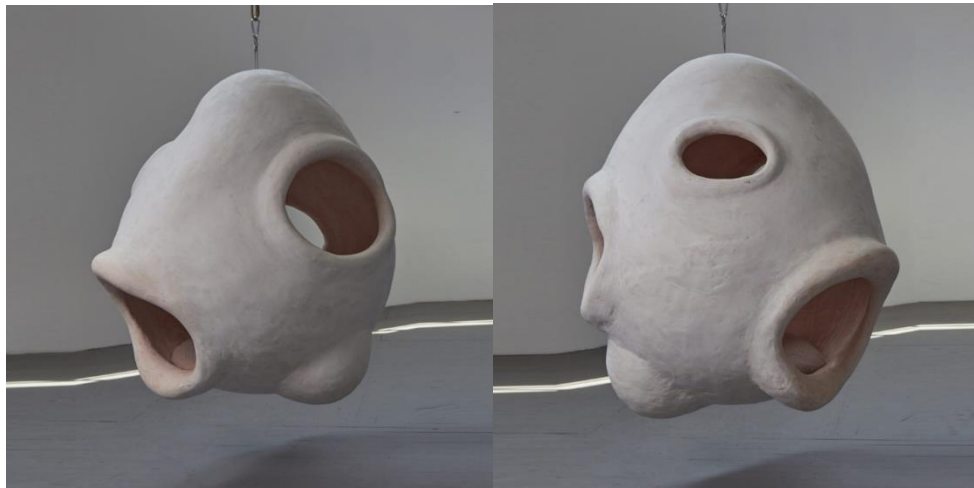
Fonte: <http://maxlamb.org/043-spoon-study/>

Seu trabalho revela de maneira objetiva a manipulação robusta do material, e a brutalidade de seus elementos expressivos mudam nosso modo de perceber os artefatos de nosso cotidiano.

Na peça *Hermaphroditee*, de Rogan Gregory<sup>183</sup> (Figura 106), de medidas 142.2 x 121.9 x 157.5 cm, e suspensa no ar, os elementos expressivos sugerem formas antropomórficas. Trata-se de uma peça tridimensional, de textura acidentada e forma

<sup>183</sup> Rogan Gregory, nascido nos Estados Unidos em 1972, iniciou sua carreira na cidade de Nova York como consultor de design para marcas de moda de luxo. Ele projetou sua primeira coleção de roupas de mesmo nome em 2001. Em 2004, fundou a marca Loomstate e, em 2005, projetou Edun, sua primeira coleção de roupas para Bono e Ali Hewson. Em 2007, ele recebeu o prêmio do fundo de moda Vogue / CFDA. Enquanto seguia sua carreira na moda, Rogan também passou a última década criando um corpo de obras esculturais funcionais e pinturas. Informações disponíveis em: < <https://www.r-and-company.com/designers/rogan-gregory/> > Acesso em: 5 de julho de 2020.

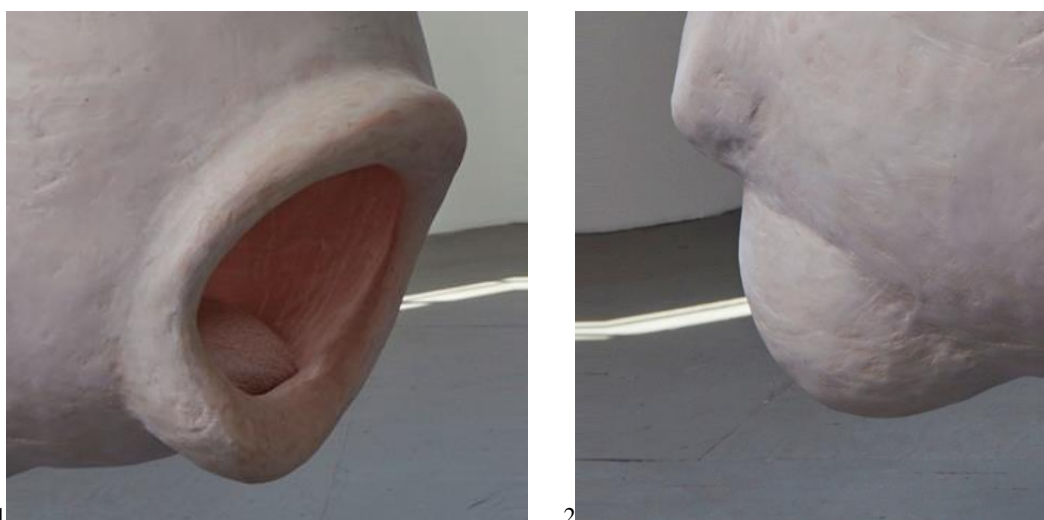
abaulada na cor rosa claro, com quatro orifícios de dimensões variadas e formatos curvilíneos. A parte interna é oca e possui uma coloração mais escura e um estofado de textura macia.



**Figura 106 - Hermaphroditee, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972)**  
Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única.

Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>

As características antropomórficas podem ser observados nas formas dos orifícios, das superfícies curvilíneas e das protuberâncias que lembram uma cabeça com testa, queixo (Figura 107-1), boca e língua (Figura 107-2), e olhos ocos. A cor da peça reforça a semelhança com cor de pele clara.



**Figura 107 - Detalhe da peça Hermaphroditee de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972)**

1. Detalhe que sugere uma boca e língua

2. Detalhe que sugere um queixo

Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>

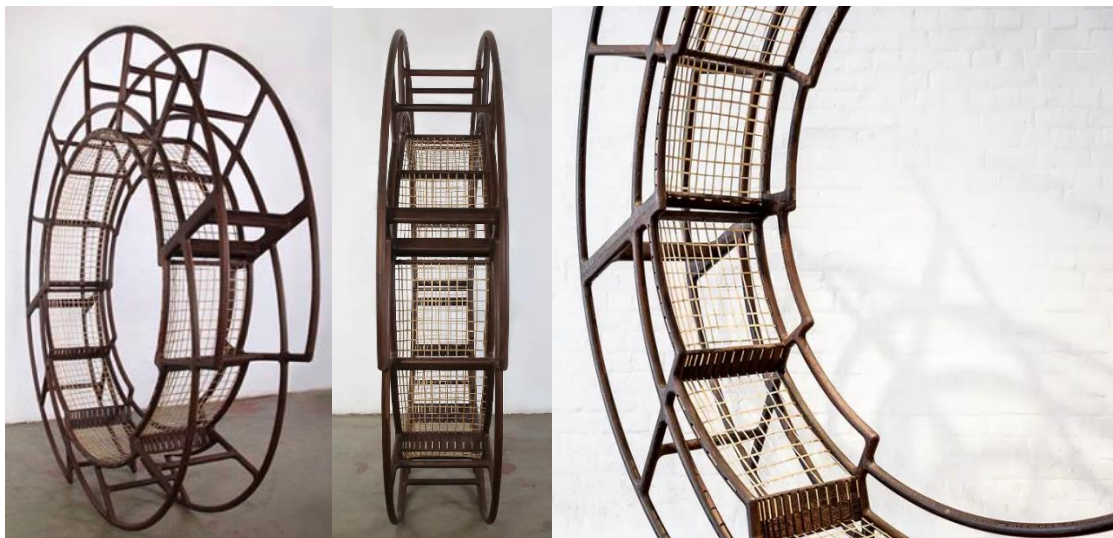
É notável a falta de uniformidade e padrão na dimensão e espessura das curvas da peça, e a superfície áspera evidencia as marcas do processo de criação manual. Esses elementos expressivos não indicam claramente os propósitos de uso prático da peça, mas o estofado macio no espaço interno se apresenta convidativo para a descoberta de um novo modo de habitar. Assim, a função estética da peça (suas cores, formas e texturas) cria um ambiente lúdico que incentiva novas formas de fruição do simples ato prático de sentar.

Na peça intitulada como *Jeppestown Play Bench* e classificada como “banco de balançar” por David Krynauw<sup>184</sup>(Figura 108), identificamos uma forma tridimensional circular vazada, formada por um conjunto de linhas. É evidente a característica simétrica (embora ligeiramente desnivelada) na composição formada por cadeiras de balanço. As linhas externas são longas, circulares, concêntricas, e estão conectadas entre si por linhas curtas e retilíneas. Na parte interna dessa forma circular há a superfície composta pelas linhas traçadas. As linhas circulares que acompanham a região interna da circunferência apresentam desníveis entre si. A textura da estrutura externa é de madeira polida e marrom, e na superfície interna é formada por uma trama de couro cru, na cor amarelo-creme.

---

<sup>184</sup>David Krynauw nasceu em 1984, em Piet Retief, África do Sul. Impulsionado pelo desejo de uma nova abordagem, ele experimenta diferentes formas de trabalhar com a madeira. Com sede em Joanesburgo, a fábrica de David faz parte da Victoria Yards, no centro da cidade, um centro de estúdios de artesãos e artistas que incorpora uma fazenda urbana e iniciativas de desenvolvimento social. Estimulando consistentemente os limites de seu meio escolhido, David desenvolve projetos desde móveis de produção e design colecionável até projetos de arquitetura. Usando a tecnologia CNC, ele projetou uma maneira de trabalhar com uma máquina de três eixos para fabricar componentes de madeira que podem ser unidos para criar qualquer coisa, de uma cadeira a um edifício, um processo que ele chama de “método Joburg”. Por meio da galeria Southern Guild, David exhibe seus trabalhos colecionáveis nas principais feiras e salões de Arte e Design em todo o mundo. Informações extraídas do *website* de seus trabalhos, disponível em <<https://www.davidkrynauw.com/>> Acesso em: 15 de novembro de 2019.





**Figura 108 - Banco-balanço Jeppestown Play Bench, 2017 de David Krynauw (nascido em África do Sul em 1984)**

Madeira de wengué, tiras de couro cru. 304 x 48 x 304 cm. Edição limitada de 5

Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/benches/david-krynauw-jeppestown-play-bench-wenge-riempie-sculptural-seat/id-f\\_13097261/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/benches/david-krynauw-jeppestown-play-bench-wenge-riempie-sculptural-seat/id-f_13097261/)

Os padrões e as regularidades nas dimensões, nas espessuras, no distanciamento e no acabamento das peças indicam que sua produção foi dependente de instrumentos de corte de precisão. O conjunto das linhas circulares e a ligeira assimetria de sua forma nos remetem a uma forma espiralada em movimento, e o conjunto formado pelas superfícies internas, levemente desniveladas (observadas junto às linhas retilíneas que separam esses níveis) nos lembram os assentos e os pés de uma tradicional cadeira de balanço de madeira e assento de tramas (como na cadeira de balanço Thonet). No entanto, os assentos e os pés deste banco se revelam diferentes do convencional, evidenciando qualidades paradoxais. O paradoxo desta peça está na disposição desse assento em relação ao solo. Nesta peça, o assento não se limita à superfície do solo, estendendo-se de modo contínuo até completar os 360° da forma circular. Assim, a possibilidade do balançar é ampliada para um giro completo.

Diante de um banco parcialmente familiar, mas cujo modo específico de uso nunca foi experimentado, o usuário é estimulado a descobrir a suas possibilidades de função por meio do corpo. Assim, essa peça revela uma função parcialmente definida. O título da peça *Jeppestown Play Bench* ressalta o interesse do designer em criar uma provocação para a descoberta do uso de um assento que gira como uma roda (Figura 109).



**Figura 109 - Usuários explorando as possibilidades de uso da Jeppestown Play Bench, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984)**

<https://www.behance.net/gallery/55557067/Jeppestown-Benches-David-Krynauw-Collaboration>

Por fim, a peça *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (Figura 110), nas medidas de 116,84 x 96,52 x 104,14 cm, apresenta aspectos paradoxais, identificados na apropriação e na colagem de objetos comuns do cotidiano como elementos de composição, em forma não usual e assimétrica, envolvida por uma textura áspera na cor bege. Ao observar os detalhes deste aglomerado de objetos, não é possível identificar as cores e as texturas de cada item, mas o modo como foram acomodados evidencia o volume e a silhueta de suas formas. Alguns objetos possuem formas facilmente reconhecíveis, como cadeiras, brinquedos, utensílios domésticos e outros objetos.





**Figura 110 - Savage Chair, 2011 de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coréia do Sul em 1982)**

Juta e objetos de plástico. 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única.

Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snno95t2h60fk9reop7kmy64>

O modo como os objetos estão dispostos nos remete a um entulho, ou a um aglomerado de peças que foram agrupadas aleatoriamente, sem uma preocupação ou cuidado de organização. No entanto, ao observar a textura que envolve o conjunto de peças é notável um trabalho zeloso e moroso de embalar as formas a partir de uma fibra natural, minuciosamente alinhada conforme as particularidades da dimensão, da espessura e do volume de cada objeto (Figura 111).



*Figura 111 - Detalhe da peça Savage Chair de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982)*

Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/osyufbe8ggh0xnefnsgeqc1w34f4j6>

Embora seja possível reconhecer a aparência de alguns objetos (bem como suas diferentes funções práticas), o modo como eles foram agrupados não permitem seu uso. No aglomerado de objetos, identificamos duas cadeiras cujas características não indicam com clareza a possibilidade de uso. Uma delas se encontra elevada do solo, e sua inclinação não permite assento. A segunda, embora disposta de modo que se faz possível o ato de sentar, apresenta uma composição não-convencional (um aglomerado de peças). Os elementos expressivos desta composição desautomatizam a ação trivial de sentar, ao fomentar um estado de reflexão sobre seus significados. Assim, a função estética da peça apresenta-se conectada com a função simbólica ao despertar a atenção do usuário não para a função estritamente prática, mas para possíveis significados.

A artista-designer descreve este processo criativo como um encontro e apropriação fortuitos de objetos plásticos produzidos em massa, e que foram descartados. A *National Science Foundation* estima que existe uma ilha de material plástico flutuando no Oceano Pacífico (*Great Pacific Garbage Patch*) que mede o dobro do tamanho do estado de Texas (EUA)<sup>185</sup>. A ação criativa da artista eleva esses objetos rejeitados a uma nova função. Os objetos apropriados são afixados com epóxi e adesivo, e envolvidos com barbante de juta (uma fibra natural). *Savage Chair* coloca em questão os problemas de obsolescência, sustentabilidade e responsabilidade social do descarte de materiais por

<sup>185</sup> Informações disponíveis em: < <https://cranbrookartmuseum.org/artwork/jay-sae-jung-oh-savage-chair-2011/> >

meio da produção criativa. Ao mascarar uma grande quantidade de resíduos descartados com uma fibra natural, a artista-designer explora processos de regeneração e de transformação de detritos em um assento de função predominante estética e simbólica.

A partir dessas descrições fenomenológicas realizadas em exemplos representativos da classe de assentos de edição única e limitada, pudemos observar o modo como a diversidade e a variedade das qualidades da aparência imediatas dos assentos investigados despertam a consciência do usuário para questionamentos sobre as possibilidades funcionais de tais objetos. Percebemos o modo como as funções prática/indicativa, estética/formal-estética e simbólica, abordadas no campo de design industrial pelos autores Bürdek (2006) e Löbach (2001), não são atributos independentes, isolados e fechados. Nessas peças de edição única e limitada, as funções apresentaram-se imbricadas e interdependentes segundo a natureza dinâmica e singular de seus elementos expressivos. Em outras palavras, as funções desempenhadas por esses assentos são dadas pelas relações dinâmicas entre as características da aparência de suas qualidades (reveladas pelas conexões entre a materialidade, a forma, as cores, as texturas etc.) e o modo como essas características são percebidas pelos seus usuários. Nestas primeiras observações descrevemos o modo como essas relações aparecem na experiência sem qualquer preocupação em explorar sua significação. A preocupação foi apenas realizar um inventário das características dessas qualidades, e sugerir livremente algumas possibilidades interpretativas. No próximo capítulo investigaremos mais finamente como as características dessas qualidades desencadeiam processos de significação.

#### ***4.2.5 Considerações finais sobre a investigação fenomenológica***

Quando estamos diante de um artefato classificado como assento, os elementos expressivos revelados na natureza externa da peça (suas cores, texturas, dimensões, formatos, etc.) constituem suas qualidades imediatas. Comumente, são esses elementos expressivos que indicam a generalidade e as especificidades do objeto percebido, o que nos permite distinguir uma cadeira de uma escultura, por exemplo. Mas, como pudemos perceber, as relações entre as qualidades percebidas dos assentos incomuns aqui tratados e a imediata familiaridade ou reconhecimento de sua generalidade e especificidades não são tão claras como habitualmente estávamos acostumados. Estas qualidades, no lugar de afirmar, esclarecer e delimitar a finalidade de suas propostas, em maior ou menor medida

elas interrogam, obscurecem e/ou ampliam suas possibilidades de funções. Os elementos expressivos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade de suas funções desafiam nosso entendimento sobre esses assentos, colocando-nos em dúvida sobre as diferenças entre eles (poltronas, banquetas, bancos e outros, de qualidades incomuns) e as obras de arte contemporânea (esculturas, *readymades* e objetos que se destinam à interação com o público, dentre outras).

Por meio da investigação fenomenológica, pudemos observar que as aparências dos assentos de edição única e limitada revelam complexas relações entre os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções. Em primeiro lugar, observamos que a diversidade dos elementos expressivos desses artefatos e a não convencionalidade de sua aparência despertam a consciência do usuário para as qualidades em si mesmas. Em segundo lugar, que a diversidade dos vestígios da ação criativa despertam a consciência do usuário para a imprevisibilidade e a alteridade das ações-reações de sua configuração compositiva. Em terceiro lugar, que a diversidade dos elementos expressivos em si mesmos e dos vestígios da ação criativa despertam a consciência do usuário para uma indagação de suas diferentes funções. Por fim, que esses três componentes (qualidades dos elementos em si mesmos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções), embora tenham sido distinguidos analiticamente nessas observações, eles não são separados, mas se revelam integrados. Isto é, embora possamos direcionar a atenção de nossa observação e descrição deliberadamente para cada um desses componentes, eles não podem ser compreendidos como coisas distintas. Além disso, embora essa pesquisa tenha optado em observar a tríade proposta, ela não tem pretensão de ser absoluta, posto que muitos outros componentes podem ser colocados em observação.

Ao término desta observação, percebemos que a escolha em observar os assentos por meio dos elementos em si mesmos, dos vestígios da ação criativa e da inteligibilidade das funções contribuiu para evidenciar que as propriedades comumente usadas para diferenciar arte e design não se apresentam precisas nessas propostas. Primeiro porque comumente obras de arte são diferenciadas de artefatos de design por seu modo de reprodução, sendo o design necessariamente destinado à produção seriada (DORFLES, 1984). No entanto, vimos que nenhum destes objetos objetivam a seriação, mas, se não únicos, são limitados a edições numeradas de no máximo 12 peças. Segundo, devido ao objetivo de atender grandes escalas de seriação, design e obras de arte são distinguidos devido ao seu modo de produção, sendo o design comumente produzido por processos

mecânicos e industriais (VILLAS-BOAS (2003); MALDONADO (1981); LÖBACH (2001) e DORFLES (1992 e 1984). Porém, vimos que todas as propostas observadas, em maior ou menor medida, foram produzidas por processos manuais realizados diretamente pelo designer ou por processos digitais e mecânicos em diálogos com os processos manuais. Terceiro, na intenção de atender a demanda do mercado, comumente a função estética é associada à função prática no design como um elemento estratégico para facilitar o uso e persuadir a venda (LÖBACH, 2001; DORFLES, 1984). Mas, observamos nessas propostas que a função estética, em menor e maior medida, não contribui no esclarecimento da função prática. Pelo contrário, a função estética nessas peças ou alteram a convencional função prática de descansar o corpo sobre uma superfície ou suspendem esta ação (ao desencadear processos de reflexão) ou a ampliam (ao oferecer novas formas perceptivas de descobrir o uso do objeto). Além disso, quarto, a função simbólica nestas peças é possível de ser associada aos valores simbólicos da arte como elementos de mediação sensível entre o indivíduo, a representação e o mundo, desmistificando as convencionais diferenças comumente ressaltadas entre assentos e obras de arte.

Por se tratarem de peças únicas e de edição limitada, observamos que a despreocupação com a uniformidade da reprodução seriada (convencionalmente pautada em modelos, normas e padrões) e a preocupação com a exploração de processos personalizados de criação estimulam a diversidade no modo como aparecem os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções das peças observadas. Na prática do design, a uniformidade comumente é observada nos projetos que buscam padronizar as características de suas qualidades. Já a diversidade possui um objetivo contrário. Tratam-se de projetos que buscam valorizar e evidenciar as singularidades por meio de diferentes experimentações.

Neste exercício de observação fenomenológica percebemos como a diversidade dos elementos expressivos em si mesmos, dos vestígios da ação criativa e da inteligibilidade das funções, dos assentos de edição única e limitada, em maior ou menor medida revelam certo grau de imprevisibilidade, incerteza e indeterminação no modo como eles aparecem na experiência. Para Peirce, a diversidade e a uniformidade são características inversamente proporcionais. Peirce considera a diversidade como o vestígio da espontaneidade do acaso, e a uniformidade como o vestígio da operação da

lei. Assim, onde quer que a diversidade seja identificada o acaso deve atuar. Por outro lado, diante da uniformidade, o hábito deve operar.<sup>186</sup>

Sem as restrições impostas pelo meio de reprodução seriada, artistas-designers parecem extrapolar os limites pré-concebidos para as conexões entre a matéria, a forma, o processo de criação e as funções, explorando e descobrindo novas possibilidades e potencialidades da singularidade e originalidade de sua materialidade, plasticidade e inventividade. Dos aspectos rústicos ao acabamento altamente refinado; das formas precisas, reveladas pelas configurações retilíneas, às formas espontâneas e vívidas apresentadas em suas curvas; dos processos espontâneos manuais, aos processos dialógicos, mecânicos e digitais.

Essa diversidade observada nos elementos expressivos em si mesmos, nos vestígios da ação criativa e na inteligibilidade das funções parecem estimular a dinamicidade no modo como se revelam os diálogos desta tríade. Uma dinamicidade que não se limita a uma linearidade como “uma forma que segue uma função”<sup>187</sup>, mas uma rica e complexa relação dialógica e interdependente. São componentes vívidos inseridos em um complexo de mediações. Esse complexo de mediações é marcado ao mesmo tempo por singularidades e alteridades. Essas singularidades e alteridades se revelam em dinâmicas relações.

De um modo ou de outro, todos os assentos edição única e limitada aqui observados revelam em maior ou menor medida qualidades novas ou diferentes do habitual. Essas diferenças exigem do usuário um esforço mental para compreendê-las, levando-o a buscar um sentido. A investigação do sentido do fenômeno é dado por meio do estudo de seus signos. Assim, não é suficiente ver os objetos de nosso estudo como fenômenos: devemos identificá-los, descrevê-los e analisá-los como *signos*, de fato, como signos no sentido preciso de semiose de Peirce. Então, após a descrição fenomenológica passamos da primeira tarefa desta investigação (fenomenologia) para a segunda (semiótica), na análise do processo de significação das qualidades aqui inventariadas.

---

<sup>186</sup> W 8:180-1; CP, 6.265-6. ‘Chance’. Term in M. Bergman & S. Paavola (Eds.), *The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words*. New Edition. Disponível em: <<http://www.commens.org/dictionary/term/chance>> Acesso em: 17 de novembro de 2019.

<sup>187</sup> “Forma segue a função” é uma afirmação frequentemente ouvida e difundida no design e na arquitetura como uma premissa de elaboração da atividade de design. De autoria de Louis H. Sullivan (1856-1924), a frase foi citada em seu ensaio de 1896 “The Tall Office Building Artistically Considered”. Sullivan definiu alguns princípios-guias para a construção. Dentro destes princípios, Sullivan argumentou que as características externas (forma) de um edifício *devem* (sempre) seguir as atividades (função) que ocorrem nos espaços internos de suas paredes. “*A form ever follows function, and this is the law*”. Idéias que continuam sendo discutidas e debatidas ainda hoje. (MARTINS, 2010).

## **CAPÍTULO 5**

### **PERCEPÇÃO, PROVOCAÇÃO E INTERROGAÇÃO: OS EFEITOS INTERPRETATIVOS DOS ASSENTOS**

A partir das características inventariadas na descrição fenomenológica, o presente capítulo submeterá a mesma classe de assentos de edição única e limitada a uma análise semiótica. Nosso objetivo é iluminar as características gerais do processo de significação dessas propostas e evidenciar as propriedades que se aproximam das mediações semióticas próprias da arte. A ideia não é discutir a própria teoria dos signos de Peirce<sup>188</sup>, mas sim selecionar princípios colaborativos para guiar a análise dos assentos representativos do problema de pesquisa. Assim, na primeira seção apresentaremos os princípios semióticos utilizados, com ênfase nos efeitos interpretativos do signo. Na segunda seção, esclareceremos o contexto onde os signos estão inseridos, explicaremos o foco da análise semiótica nesta pesquisa, e apresentaremos a análise propriamente dita. Por fim, evidenciaremos as propriedades analisadas que se diferenciam dos processos de semiose dos artefatos convencionais de design e que se assemelham aos processos de semiose das poéticas artísticas.

#### **5.1 SEMIÓTICA DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO**

Concebida como parte de uma ampla arquitetura filosófica, a semiótica de Peirce é entendida por ele como uma disciplina científica com um caráter extremamente geral e abstrato, cujo objetivo é examinar os modos de constituição de todo e qualquer signo como fenômeno de produção de significados. Segundo Peirce (2005, p. 46), o signo “é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém”, e pode ser entendido como alguma coisa que está em lugar de outra, isto é, “estar numa tal relação com outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2005, p. 61). Essa coisa que se percebe e está no lugar de outra é a particularidade essencial do signo: estar ali, presente, para designar ou significar outra coisa, ausente, concreta ou abstrata (JOLY, 1996, p. 32). Assim, podemos dizer que os campos de design e de arte são compostos por um conjunto de signos cujos processos de

---

<sup>188</sup> Para o aprofundamento na teoria semiótica de Peirce, vide Queiroz, 2004; Ransdell, 1976; Santaella, 1995; Savan, 1976; Short, 2007; Romanini, 2006 e Colapietro, 2008.



significação se estabelecem pela associação entre as coisas que são percebidas, bem como as lembranças de sensações, sentimentos e ideias suscitadas por essa percepção (SOUSA, 2004, p. 01-03).

Diante da amplitude e generalidade da teoria semiótica peirciana, neste capítulo, nos limitaremos a aplicar uma de suas preocupações que é a investigação do modo como ocorre o processo de significação, e como o signo se concretiza na mente. Para atender a tais objetivos, tomamos como referência três princípios que consideramos essenciais para garantir uma sistematização e um direcionamento na investigação.

O primeiro princípio é a concepção ampla de signo enquanto processo de *semiose* (isto é, da ação do signo). Para Peirce, o signo não é algo isolado, inerte ou estático, mas sim algo *dinâmico* e *processual*, considerado em um *contexto*, e em *ação*. A rigor, a semiótica de Peirce é mais um relato da atividade *processual* do signo do que uma teoria dos signos em si, isto é, ela focaliza o *processo* de semiose, do signo em *ação*. A principal preocupação de sua teoria semiótica é com o processo ou o *funcionamento* do signo, e por isso podemos chamá-la de *funcional*, por se concentrar na função de vários signos. É, adicionalmente, *processual*, uma vez que a ênfase recai sobre processo ou atividade do signo (COLAPIETRO, 2019b, p. 2).

O segundo princípio é referente ao *processo dinâmico irredutivelmente triádico* da semiose, nos três aspectos: 1. a face imediatamente perceptível do signo, seu fundamento; 2. o que o signo representa, o objeto; 3. os efeitos interpretativos na mente, os interpretantes (JOLY, 1996, p. 33). Isto significa que o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente, a partir das qualidades de seu fundamento, chamado por Peirce de “representâmen”), ligando um segundo (aquilo que o signo indica, refere ou representa, denominado “objeto do signo”) a um terceiro (os efeitos interpretativos que o signo provoca em um possível intérprete, denominados “interpretantes do signo”) (CP, 2.274).

O terceiro princípio diz respeito à grande maioria dos casos de semiose, em que não encontramos um único interpretante, mas uma *sequência ou série prolongada de interpretantes* (COLAPIETRO, 2019b, p. 3). Esta série é formada por interpretantes emocionais, energéticos e lógicos (SANTAELLA, 2004, p. 47-49). Assim, para Peirce, a interpretação não é uma atividade puramente cognitiva ou intelectual, à parte do mundo e da ação (CP, 5.475). A interpretação é também emocional (evoca sentimentos e emoções) e enérgica (evoca ações). Deste modo, podemos entender os sentimentos e emoções evocados por um signo como o próprio significado do signo, no nível mais

fundamental do processo interpretativo. O mesmo acontece com as ações ou condutas provocadas por um signo.

A partir desses três princípios, o processo de significação dos assentos será compreendido em ação, e dentro de um dinâmico complexo de sentimentos, ações e pensamentos suscitados pelas suas qualidades. Neste entendimento, sentar em um objeto é também interpretá-lo como uma cadeira, ou algo que serve a uma função. Em outras palavras, o simples ato de sentar é, de uma perspectiva peirciana, um exemplo de interpretação. Não há, em primeiro lugar, uma interpretação interna ou privada, equivalente a um julgamento (“Esta é uma cadeira”) e, em seguida, uma ação externa ou pública baseada nessa interpretação privada. Simplesmente existe o ato de sentar, ao mesmo tempo enérgico (afinal, é uma ação no mundo) e cognitivo ou inteligente (o ato se desenrola de acordo com os conceitos com os quais a pessoa está equipada, que lhe permitem fazer sentido prático de inúmeros objetos encontrados em sua experiência cotidiana).

Assim, conforme a semiótica peirciana, observar (ou mesmo experimentar) as qualidades de uma proposta que se parece *vagamente* com uma cadeira faz despertar um sentimento (CP, 5.475-76), e mesmo que este consista em ficar perplexo ou desconcertado com a aparência visual, podemos chamá-lo de um *interpretante emocional* gerado pela cadeira *como signo*. Além dos variados sentimentos que a cadeira-signo possa gerar, pode-se procurar observá-la de outros ângulos, experimentar a sensação tátil sobre a superfície dos materiais dos quais a cadeira é feita, etc., uma série de *ações* para complementar a primeira experiência, ao que Peirce chamaria de *interpretantes energéticos*. Essas ações seriam mediadas pelas emoções evocadas pela percepção primária da cadeira. Em um nível mais básico, essas ações seriam motivadas por essas emoções, pelo sentimento de perplexidade ou disrupção que leva a pessoa a buscar entender o que está percebendo. Finalmente, certos pensamentos e, acima de tudo, hipóteses se formariam como resposta ao esforço de interpretar o artefato. Na terminologia de Peirce, as hipóteses geradas seriam *interpretantes lógicos* da cadeira como signo: respostas cognitivas ou “lógicas” que surgem simultaneamente com interpretantes energéticos. Podemos discriminar analiticamente os interpretantes energéticos e lógicos, mas, em nossa experiência, eles costumam estar intimamente ligados em uma relação dinâmica entre si (ou seja, são distinguíveis, mas geralmente não separáveis) (COLAPIETRO, 2019c, p. 2).

A partir desses princípios, nossa intenção primeira é examinar em que sentidos os assentos que estão sendo investigados neste estudo são signos no entendimento de Peirce. E depois, quais são as possibilidades e potencialidades de efeitos interpretativos provocados por esses assentos? Tendo em mãos uma descrição fenomenológica de nossos objetos focais, passaremos agora a uma descrição e análise estritamente semióticas.

## 5.2 SEMIÓTICA DE UM CONJUNTO DE ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA

Um signo não existe isoladamente de outros signos, e sempre funciona como parte de um sistema de signos; por sua vez, um sistema de signos está sempre corporificado em algum *contexto* (COLAPIETRO, 2014, p. 53). Por exemplo, uma palavra não existe isoladamente de um idioma, mas sempre funciona – e, portanto, existe – como parte de um idioma. Assim, o significado de uma palavra em uma frase só pode ser descoberto observando-se como é usada em uma determinada frase e, portanto, como está conectada a outras palavras nessa unidade de discurso. Do mesmo modo, o significado de um artefato não existe isoladamente, mas está diretamente e dinamicamente conectado a outros signos que compartilham do *contexto* onde é identificado (COLAPIETRO, 2019d, p. 1-2).

Tomando-se os artefatos enquanto signos, eles foram produzidos e evidenciados pelos seus emissores, e direcionados às expectativas de seus receptores. Tanto o signo, quanto os emissores e os receptores estão inseridos em um tempo e um espaço dinâmico, em vívido diálogo com os outros signos que rodeiam seu cotidiano (e, por isso mesmo, em constante estado de transformação). Referimo-nos a *emissores*, no plural, porque não se trata apenas do único responsável pela criação do artefato, o artista ou o designer, mas também dos responsáveis pela sua difusão e propagação (como as curadorias das galerias e dos museus que planejam sua exposição, as feiras que organizam sua venda e os clientes que almejam não apenas usá-los, mas também exibi-los). Referimo-nos a *receptores*, no plural, porque estes signos, especificamente, não possuem o objetivo de serem secretos e confidenciais, destinados a uma única pessoa. Eles possuem o objetivo de serem colocados em exposição para divulgar as qualidades dos trabalhos de seus criadores para uma grande quantidade de pessoas, comunicar sentidos e otimizar as vendas.

Isto significa que os assentos-signos não são formados apenas pelo conjunto de suas qualidades em si mesmas (elementos expressivos, vestígios da criação e inteligibilidade de funções), mas essas em interações com os próprios contextos, entendidos como redes de significação. Sendo assim, cada propriedade da rede não pode ser compreendida isolada de seu contexto. Todos os elementos de uma rede são conectadas em interação dinâmica, e constantemente atualizadas em um *continuum* (COLAPIETRO, 2019d, p. 2).

Quando Peirce lista os “ingredientes” ou componentes de um experimento, ele começa enfatizando “o experimentador de carne e osso” (PEIRCE, 2008, p. 92). Seria sensato seguir sua orientação e considerar os designers e os usuários de “carne e osso”, na sua contínua definição de si próprios através de seu relacionamento com o mundo e com os outros (COLAPIETRO, 2014, p. 29). Isto significa que devemos explorar o processo de significação dos signos no contexto concreto em que as propostas e os agentes estão inseridos.

### ***5.2.1 O contexto onde os assentos de edição única e limitada estão inseridos***

Podemos fazer o uso da semiótica para colocarmos em evidência as diferentes e múltiplas propriedades da natureza de um conjunto de artefatos, mas sempre a partir de um *ponto de vista* e de um *contexto* (COLAPIETRO, 2019d, p. 2). Diante de um conjunto de artefatos criados por um designer inserido no contexto de seu atelier, podemos conjecturar como ele entende que deve ser um assento. Diante da seleção de artefatos para uma exposição, pela curadoria de uma galeria ou de um museu, podemos conjecturar a respeito da postura institucional sobre o design naquele específico contexto. Diante dos assentos oferecidos ao público por uma instituição de negócios, podemos conjecturar sobre a imagem corporativa que essa empresa deseja evidenciar para seus clientes. E mesmo com recortes como esses, as propriedades dos processos de significação dos signos podem ser evidenciadas, descritas e comparadas nas relações em si, mas também nas relações entre o objeto representado e o efeito interpretativo causado na mente. Em síntese, há uma infinidade de possibilidades de análises para um signo, e torna-se necessário definir o ponto de vista e o contexto que será considerado para distinguir as propriedades desejadas, conforme os interesses de pesquisa.

No caso desta pesquisa, temos a intenção de averiguar a hipótese de que a recente produção de assentos de edição única e limitada, exibida nos espaços de artes, revela em suas condutas aberturas que os aproximam da arte. A ênfase será dada às relações entre o fundamento e os interpretantes (embora sem desconsiderar o objeto de signo), e com isso nosso objetivo é iluminar as características gerais dos processos de semiose dos assentos de edição única e limitada, comparando-os aos processos de semiose das peças convencionais (voltadas para a produção seriada), e aos processos de semiose das poéticas artísticas. Assim, para esta pesquisa, limitaremos a análise aos processos de semiose desencadeados no contexto onde os signos foram identificados: nos espaços expositivos de arte, como as feiras, os salões, os museus e as galerias. E o olhar será o de um espectador cuja postura é aberta, interessada, sensível e motivada para a apreciação e descoberta das potencialidades interpretativas dessas inusitadas propostas, nestes específicos contextos.

O deslocamento dos assentos de seu contexto habitual (espaço comum das lojas de departamento) para o contexto mitificado dos espaços de arte não deve ser entendido como “mera” mudança física e espacial, mas, principalmente, como uma mudança de rede de significações. Objetos do cotidiano que antes eram observados segundo preceitos de design (como a eficácia de sua reprodução seriada, a padronização da aparência, a previsibilidade de uso e a univocidade de significado), passam a ser observados sob as expectativas, normas, crenças e valores próprios dos preceitos de arte. Isto significa, em termos gerais, que as exposições realizadas pelas galerias e pelos museus, que abrigam os assentos de design de edição única e limitada, são envolvidas em uma rede de significações própria desses ambientes.

Próximo à noção de “cubo-branco” descrito por Brian O'Doherty (2002, p. 4), os contextos onde as peças de design são apresentadas se mostram como espaços demasiadamente orientados pelas galerias e pelos museus, sobre os objetos exibidos e sobre os visitantes, construídos segundo preceitos rigorosos onde “O mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas geralmente são lacradas. As paredes são pintadas de branco. O teto torna-se a fonte de luz [...]. A arte é livre, como se dizia, “para assumir vida própria” (O'DOHERTY, 2002, p. 4). Trata-se de um espaço de exposição “asséptico e atemporal” onde as obras são “individualizadas e realçadas como uma coisa em si mesma” e que contracena com outros trabalhos de arte dispostos no mesmo ambiente, formando uma composição balanceada espacialmente (GROSSMANN, Martin. *In*: O'DOHERTY, 2002, p. VIII).

Este princípio de aparência “extemporânea, ou atemporal”, implica que as obras em exposição sejam planejadas para serem vistas “afastadas das coisas da contemporaneidade da vida” (McEVILLEY, Thomas. *In: O'DOHERTY*, 2002, p. XVI-XVII). Nesse recinto particularmente recluso, que se apresenta como uma espécie de “anti-recinto, ultra-recinto ou recinto ideal” (*Ibid.*), a matriz circundante do espaço-tempo é anulada simbolicamente. Diante dessa eternidade, os espaços onde estão inseridas as obras ganham uma “condição de limbo”, nos quais é preciso abandonar o mundo comum para adentrar neste privilegiado recinto.

Em um contexto de privilégio supostamente imutável, há a pretensão de que as obras exibidas nestes espaços pertençam à “posteridade” da “beleza imortal” e da “obra-prima” destinadas à apreciação por um seletivo grupo que os frequenta (McEVILLEY. *In: O'DOHERTY*, 2002, p. XVI). Em resultado do vislumbre da eternidade artificial que o cubo propicia, nestes espaços

[...] não se fala no tom normal de voz, não se ri, não se come, não se bebe, não se deita nem se dorme; não se fica doente, não se enlouquece, não se canta, não se dança, não se faz amor. [...] Essa forma de vida insatisfatória e reduzida é o tipo de comportamento que tradicionalmente se exige nos santuários, onde o que importa é a supressão dos interesses individuais em favor dos interesses do grupo (McEVILLEY. *In: O'DOHERTY*, 2002, p. XIX).

É com essas práticas de valores mitificados e redes de significações, atrelados aos espaços de museus e galerias, que as exposições de artefatos de edição única e limitada são realizadas. A partir dos mesmos sistemas de institucionalização as exposições de design são planejadas em temporadas de um a três meses, segundo uma linha curatorial, uma expografia, e em diálogo com ações culturais como *vernissages*, conversas com os designers, visita mediada, atividades educativas, material gráfico das exposições, etc. Naturalmente que, independente das qualidades das peças, o fato delas serem exibidas em espaços de artes (sob o critério de seleção de uma curadoria, apresentadas sob focos de luzes e pedestais, ao lado de propostas artísticas, e direcionadas a um público de arte), o contexto institucional da arte já estabelece antecipadamente a legitimidade de suas relações com as obras de arte.

Tais características também são identificadas nas exposições de design realizadas pelos salões e feiras de arte e arte-design. Os principais salões e feiras são organizados, geralmente, em edições anuais, de curta temporada (de 3 a 10 dias), realizados no mesmo período do ano, na intenção de inserir suas atividades no calendário internacional do

mercado de arte. Trata-se da apresentação dos trabalhos mais influentes entre cerca de 30 e 200 galerias, coletivos e designers independentes, conhecidos e revelações, reunidos em um mesmo espaço. Esses trabalhos são intitulados por esses eventos como “design colecionável” (BARTOLUCCI, 2016, *online*<sup>189</sup>) e são cuidadosamente organizados em *stands* (individuais ou coletivos). Os *stands* são planejados estrategicamente para oferecerem um ambiente esteticamente envolvente para os usuários, em diálogo com as qualidades estéticas das propostas selecionadas. Da iluminação do ambiente à pintura das paredes e distribuição das propostas nos espaços, a atmosfera criada para os *stands* é muito próxima às exposições artísticas, seja devido às cores e formas que incentivam a imaginação (como é visto nas instalações artísticas) ou aos aspectos etéreos que incentivam a contemplação (como é visto nos espaços museológicos). As propostas são organizadas de acordo com diferentes curadorias. Devido à grande quantidade de expositores, há uma diversidade de projetos que exigem um tempo prolongado para se observar todas as peças. Além de apreciar as peças, as feiras e salões são espaços de negócios para fazer novos contatos, para conectar pessoas e interesses. Por serem eventos geralmente muito visitados, a apreciação é realizada em um contexto com excesso de informações visuais e sonoras, podendo apresentar tumulto.

Segundo os apontamentos de O'Doherty, neste tipo de exposição destinada à venda “a estética é transformada em um elitismo social” (O'DOHERTY, 2002, p. 85). Isolado em “lotes” extremamente caros, o que está exposto tem “a aparência de produto, joia ou prataria valiosos e raros: a estética é transformada em comércio” (*Ibid.*). Em um contexto de “público exclusivo e de objetos raros difíceis de entender”, de modo profuso às qualidades expositivas, há o “esnobismo social, financeiro e intelectual” que modela o sistema de produção, o modo de determinar o valor e os costumes sociais como um todo (*Ibid.*). Neste contexto, o artista “alimentando sua autoimagem com um combustível romântico ultrapassado, ele dá a seu agente os meios para separar artista e obra, facilitando assim sua compra” (O'DOHERTY, 2002, p. 86).

Diante desta rede de significações própria dos espaços de artes, composta por uma série aberta de interpretantes, dependendo dos traços que são seguidos em busca da compreensão de sua interpretação, diferentes possibilidades nos são reveladas. Isto é, dependendo de quais propriedades do signo analisadas, das relações entre outros signos e do modo como são atualizadas essas informações pelo receptor, diferentes

---

<sup>189</sup> Bartolucci, *op. cit.*



interpretações podem desencadear-se. Desta forma, após ter o conhecimento do contexto, antes de realizar a análise, é fundamental ter clareza sobre o propósito da investigação. Diante de uma complexa, vívida e dinâmica rede de significações, há diferentes possibilidades de se colocar em evidência as suas propriedades. Mas qual favorece o entendimento de nosso objeto de estudo?

### ***5.2.2 Os três focos de atenção da análise semiótica nesta pesquisa: percepção, provocação e interrogação***

Em termos gerais, como já foi dito, os artefatos são objetos que auxiliam nossa mediação entre o eu, o outro e o mundo. Por meio da apresentação de suas qualidades, eles buscam provocar um efeito interpretativo em uma mente. Suas características sugerem, indicam ou até mesmo determinam os propósitos e o modo como devem ser usados/interpretados. Segundo os convencionais preceitos sobre as diferenças entre arte e design, evidenciados no Capítulo 1, é esperado que os artefatos otimizem nossas atividades rotineiras, tornando as tarefas do dia-a-dia eficientes, fáceis e rápidas de serem executadas. Neste sentido, é esperado que suas qualidades, além de iluminar/orientar nossa compreensão sobre o propósito do artefato, nos informem com clareza qual é a melhor maneira de realizar o seu uso, e que este atenda às expectativas criadas.

Por exemplo, ao procurar por um assento em um cinema, é esperado que as características de sua forma e de seu material sejam adequadas para o uso, e que não haja dúvidas sobre o modo como devemos utilizá-lo. Neste caso, é esperado que o assento possua uma forma e um material confortáveis para o suporte de um corpo durante um período longo de tempo, e que ao mesmo tempo seja seguro no desempenho desta função. Sentados em um assento que cumpra com tais funções, nossa atenção certamente será desligada de sua presença, e direcionada a elementos mais relevantes no espaço, como o próprio filme exibido. Se o assento de cinema apresenta características tais que se sobressaem à sua pretensa neutralidade, ele será mais notado do que o próprio filme, o que não é algo desejado para tal classe de objetos.

Na presença de artefatos habituais, dificilmente nossa atenção se direciona às particularidades dos elementos expressivos de seu design. Quase em uma ação automatizada, a aderência entre a expectativa criada e atendida é tão eficaz e corriqueira que eles se tornam neutros diante de outros objetos e atividades, aos quais direcionamos

nossa atenção. Isso ocorre porque as características dos seus elementos expressivos são semelhantes às convencionais. No entanto, perante qualquer divergência do modo esperado, nossa atenção é convocada a rever as características anteriormente conhecidas. Conforme expressa Colapietro,

[...] quando somos frustrados na realização de um propósito, a consciência geralmente torna-se intensificada; a consciência, de fato, faz soar um alarme informando o organismo de que suas ações estão em desacordo com seus propósitos. Consciência, neste contexto, é foco de conflito entre os impedimentos e as expectativas do organismo; quanto mais intenso o conflito, mais intensificada a consciência (COLAPIETRO, 2014, p. 101).

Assim, quando os artefatos se revelam similares ao esperado, eles se tornam quase invisíveis. A esse processo de semiose chamaremos de *esmorecido*. Já quando os artefatos se revelam diferentes do esperado, eles chamam nossa atenção e intensificam o processo de significação que visa entender o signo percebido. A este processo de semiose, chamaremos de *aquecido*.

Ao contrastar as características desses dois processos de semiose, aquecidos e esmorecidos, perceberemos a particularidade de cada um deles. Os contrastes serão analisados com referência a três eixos de relações: (1) em seu fundamento em si, (2) nas relações entre o fundamento e seus objetos de signo e (3) nas relações entre seu fundamento e os efeitos interpretativos.

No primeiro eixo, observaremos o modo como as características do fundamento do signo em si desencadeiam *estados de percepção*. Isto é, o modo como a intensidade e originalidade dos elementos expressivos dos artefatos (a face imediatamente perceptível de suas cores, volume, texturas, etc.) estimulam processos de significação de sensibilidade e sensorialidade, como a emoção, sensação e sentimento. Colocaremos em evidência as diferenças despertadas pela vivacidade das qualidades antes *invisíveis* e agora *visíveis*. Consideramos como “invisíveis” aquelas características dos elementos expressivos de objetos habituais que, de tão comuns em nossas vidas e tão automatizadas são as nossas ações, passam despercebidas.

No segundo eixo, observaremos o modo como as características das relações entre o fundamento do signo e o objeto de signo, representado, revelam *estados de provocação*, desafiando o usuário a compor novas esferas de ação. Isto é, o modo como a revelação de vestígios contrários ao esperado ou que passivamente tomávamos como certos, nos obriga, a partir da sensação de resistência e de esforço, a buscar entender este artefato que

se mostra diferente do habitual. Colocaremos em evidência as diferenças entre o modo como essas provocações mudam as nossas relações com o artefato, entre o *descanso* e o *despertar do corpo*.

No terceiro eixo, observaremos o modo como as relações entre o fundamento do signo e os efeitos interpretativos desencadeados na mente gera *estados de interrogação*. Isto é, o modo como a intensidade e originalidade das qualidades dos artefatos contrariam o esperado (ou que passivamente tomávamos como certo) e estimulam o aquecimento do processo de semiose (na realização de uma multiplicidade de interpretações). Colocaremos em evidência as diferenças entre os modos como as percepções e as provocações mudam os processos de significação de um artefato, entre o *conforto da crença* e a *inquietação da dúvida*.

Na intenção de olhar de perto cada eixo na sua individualidade, e mergulhar nos processos de semiose revelados na classe de assentos de edição única e limitada, selecionamos exemplos representativos do conjunto de assentos inventariado. Em um primeiro momento, apresentaremos a descrição de três tipos de assentos convencionais (do tipo espreguiçadeira ou *chaise*, cadeira de balanço e banco) produzidos em madeira, facilmente identificados em nosso cotidiano. Posteriormente, a partir da seleção deliberada de nosso *corpus* de análise de três exemplos de assentos de mesma tipologia (classificados como espreguiçadeira ou *chaise*, cadeira de balanço e banco) e de mesmo material (madeira), evidenciaremos as diferenças entre seus processos de semiose. Em seguida, na intenção de revelar a generalidade do resultado de análise, explicaremos como a tríade percepção-provação-interrogação pode ser identificada nos assentos de materiais diversos segundo os tipos de qualidades inventariados. Por fim, a partir das diferenças levantadas, colocaremos em evidência as propriedades do processo de semiose das peças de edição única e limitada que revelam proximidades com os processos de mediações semióticas próprias das poéticas artísticas.

Novamente, seguindo o critério de Peirce, esta análise foi limitada a exemplos extraídos de nosso *corpus* de análise, que por inferência nos permitirá concluir que as características identificadas também se aplicam aos outros objetos da mesma classe. Assim, do mesmo modo que as observações fenomenológicas, esta análise obterá uma conclusão “provável e aproximada” para toda uma classe.

Como visto, nossa intenção não é desenvolver uma classificação taxonômica dos signos analisados, mas sim iluminar as características de seus processos de semiose, para

que assim possamos perceber suas conexões com o campo de arte. Dito isso, vamos nos debruçar nos nossos objetos focais.

A análise dos assentos no capítulo 5 nos revelou o modo como eles aparecem na experiência. A partir do olhar de um artista (que olhou para o fenômeno sem julgamento), seguida da percepção de um cão farejador (que buscou no fenômeno o segredo escondido) e, enfim, por meio da percepção do olhar de um matemático (que abstraiu da pluralidade de sua aparência sete tipos de qualidades que se revelaram predominantes e profundas: lineares, geométricas, amórficas, brutas, avariadas, antropomórfica/zoomórfica e paradoxais), agora, a partir das propriedades levantadas, buscaremos entender o universo das possibilidades interpretativas das qualidades inventariadas.

#### *a. O processo de semiose esmorecido dos assentos extremamente convencionais*

Em termo gerais, o processo de semiose esmorecido no design pode ser encontrado em peças extremamente convencionais e padronizadas pela produção seriada, como os assentos exemplificados na figura abaixo (Figura 112).



**Figura 112 - Assentos convencionais: espreguiçadeira ou chaise, cadeira de balanço e banco**

Fonte: <https://www.elo7.com.br/espreguicadeira-em-madeira-de-demolicao/dp/EEDAC5>  
[https://http2.mlstatic.com/D\\_NQ\\_NP\\_622678-MLB41397536925\\_042020-V.jpg](https://http2.mlstatic.com/D_NQ_NP_622678-MLB41397536925_042020-V.jpg)  
<https://www.commercialsitefurnishings.com/product/classic-wood-park-bench>

Esta figura apresenta três assentos convencionais formadas por um conjunto de superfícies planas, retilíneas, lisas, rígidas, retangulares e estreitas, na cor marrom. A tridimensionalidade das peças é dada pelo modo como essas superfícies foram alinhadas paralelamente entre si, montadas sobre uma estrutura variada de ângulo reto que as unem e a sustentam. As peças possuem o mesmo material (a madeira) e os mesmos vestígios da

ação criativa (madeira cortada, lixada e organizada com precisão, seguindo um padrão, de modo uniforme). As formas revelam três diferentes configurações, mas todas nitidamente identificadas como assentos convencionais (todas possuem de modo claro os assentos em si, encostos, pés, e a segunda peça possui ainda um suporte para braços). A forma do primeiro assento é de um tipo muito comum encontrado em piscinas e praias (espreguiçadeira). Já a forma do segundo é de um tipo usualmente usado em áreas externas como jardins ou varandas (cadeira de balanço). Por fim, a forma da terceira é de um tipo facilmente encontrado em praças e parques (banco).

Esses assentos pertencem a uma classe de artefatos extremamente comuns ao nosso cotidiano. Nessas propostas, os designers se apropriam das qualidades dos elementos expressivos com o propósito de atender a uma finalidade estritamente prática de uso. Nosso entendimento sobre estes assentos é formado por um conjunto de convenções e hábitos regulares e redundantes no tempo, que nos permite prever sua ocorrência futura: o ato de descansar o corpo sobre uma superfície. Tal expectativa é criada pelo reconhecimento das relações entre as qualidades da aparência dos assentos e as regras ou normas de interpretação internalizadas, resultando em conjecturas futuras sobre como será a condição deste descanso.

Diante de assentos habituais em nossas rotinas, familiarizados com sua aparência e significação, nossa atenção dificilmente se direciona às particularidades de suas qualidades em si mesmas. Quase em uma ação automatizada, a expectativa criada de descansar o corpo sobre uma superfície é tão comumente atendida, e as regras de interpretação tão conhecidas que, durante a realização de seu uso, a atenção certamente será direcionada para outras atividades. Isso ocorre pelo fato de que as características reveladas são semelhantes às habitualmente conhecidas, levando a mente a um estado de baixa energia, devido à sensação de familiaridade.

Nestes exemplos, o fundamento do signo revela regras interpretativas do sistema de leis subjacentes às suas formas, cores e texturas. Diante da familiaridade desses artefatos no uso diário, as regras interpretativas são internalizadas, de modo que o usuário deixa de buscar nas qualidades orientações de uso, e passa a identificar em sua aparência apenas o hábito de ação. Assim, com a familiaridade gerada pelo uso diário, o usuário cria o hábito de decodificar suas formas não mais simplesmente como formas puras, mas como representação.

Diante de artefatos habituais, as qualidades de suas aparências se tornam quase imperceptíveis, a menos que haja alguma informação nova e desconhecida ao usuário. No

caso de informações novas, deverá haver um esforço mental para compreendê-las ou até mesmo um esforço físico, onde o objeto habitual produzirá qualidades de sentimento, ações-reações e efeitos na mente de alguma intensidade.

Em síntese, o processo de semiose esmorecido ocorre quando um signo se torna familiar, isto é, quando adquirimos compreensão sobre seu comportamento, o que faz com que se diminua a atenção às suas qualidades particulares, gerando o automatismo das ações guiadas pelos hábitos. Como aquela velha e confortável cadeira que você utiliza diariamente, mas não se lembra de como são os detalhes de sua aparência. A atenção ao processo de significação somente retornará quando, nas qualidades do fundamento do signo, for percebida a existência de algo diferente da antiga familiaridade.

Como um microscópio que ora delimita e ora amplia o foco, agora analisaremos os signos dos assentos de edição única e limitada em ação, observando seus diferentes efeitos interpretativos: a percepção, a provocação e a interrogação. Inicialmente descreveremos esses signos a partir de propostas que embora pertençam ao mesmo tipo de assento (espreguiçadeira ou *chaise*, cadeira de balanço e banco) e tenham sido criadas a partir do mesmo material (madeira), elas se revelam contrárias aos assentos convencionais apresentados.

### *b. Percepção: O prazer perceptivo - entre invisível e o visível*

Ao observar lado a lado os dois assentos, do tipo espreguiçadeira ou *chaise*, produzidos em madeira (Figura 113), há certas conexões entre eles. Nos elementos expressivos, ambos possuem uma configuração formal no formato horizontal, longa e baixa, e uma superfície apoiada em suporte próximo ao solo. No entanto, há uma diferença no modo como os tomamos: é *familiar* o primeiro e *estranho* o segundo. Quanto aos vestígios da ação criativa, é fácil de aferir que o designer do primeiro o projetou seguindo um padrão de peça uniforme, retilínea, plana e polida, enquanto que o segundo preservou algo da natureza da peça de madeira, verificada na sua diversidade de características, sendo essas onduladas, curvilíneas, com texturas irregulares. Em termos de suas funções, os dois assentos foram classificados pelos seus criadores como espreguiçadeiras ou *chaises* (um assento longo e baixo, com uma inclinação geralmente na região lombar, ao longo da metade do comprimento, na qual uma pessoa pode esticar

as pernas), no entanto a primeira peça revela um uso *claramente definido*, já a segunda gera *dúvidas*.



*Espreguiçadeira convencional e Chaise Amandaba de Hugo França (nascido no Brasil em 1954)*

Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>

O fundamento do signo da *espreguiçadeira convencional*, isto é, a propriedade que lhe faz funcionar como signo, é dado pela familiaridade de suas qualidades. Há uma grande quantidade de bancos, cadeiras, banquetas criados a partir de madeiras cortadas com precisão, alinhadas sobre uma estrutura próxima ao solo, formando no seu conjunto uma superfície plana, na dimensão proporcional ao corpo humano na postura sentada desejada (Figura 114). Neste sentido, objetos que exibem essas características possuem grandes chances de serem compreendidos automaticamente como assentos.



*Figura 114 - Diversos e comuns assentos ripados de madeiras*

<https://www.casasbahia->

[imagens.com.br/Moveis/movelparaCozinha/CadeirasparaCozinha/1500676428/1173656996/conjunto-2-cadeiras-mineira-especial-ripada-em-madeira-demolicao-1500676428.jpg](https://www.casasbahia-imagens.com.br/Moveis/movelparaCozinha/CadeirasparaCozinha/1500676428/1173656996/conjunto-2-cadeiras-mineira-especial-ripada-em-madeira-demolicao-1500676428.jpg)

[https://d1o6h00a1h5k7q.cloudfront.net/imagens/img\\_m/12450/5652472\\_3.jpg](https://d1o6h00a1h5k7q.cloudfront.net/imagens/img_m/12450/5652472_3.jpg)

[https://http2.mlstatic.com/banqueta-ripada-mc-D\\_NQ\\_NP\\_14544-MLB4628269266\\_072013-F.webp](https://http2.mlstatic.com/banqueta-ripada-mc-D_NQ_NP_14544-MLB4628269266_072013-F.webp)

<https://br.pinterest.com/pin/753930793839260591/>

<http://www.classificados.com/banco-para-vestiario-em-ripas-de-madeira-e-pes-em-aco-87279>



A generalidade das características da espreguiçadeira convencional de madeiras ripadas, ao se criarem relações com o objeto representado, faz referência ao contexto que comumente são encontradas: ambientes próximos a piscinas ou mares. Assim, os aspectos gerais de suas qualidades nos remetem a um clima quente como o verão, e a um contexto destinado ao descanso (podendo ser no Brasil ou no México, nos Estados Unidos ou na Itália, em qualquer parte do mundo em que pessoas se destinam para descansar o corpo sob o sol). Diante das propriedades de seu signo, uma espreguiçadeira em seu contexto de praia pode representar para um turista a possibilidade de descanso, já para seu dono no bar, uma espreguiçadeira desocupada é indício de pouco movimento e, por consequência, menos dinheiro. Mas de muitas possibilidades de associações dadas pelas relações entre o fundamento e objeto do signo, a generalidade das qualidades desencadeia efeitos interpretativos lógicos, permitindo, inclusive, a antecipação de um comportamento futuro. Diante da constante confirmação entre a previsão e ação efetivada, o processo de significação passa a ser automatizado. Essa automatização a que nos referimos é a mesma perceptível nas atividades que desempenhamos diariamente “sem pensar”, do escovar os dentes ao percurso trabalho-casa-trabalho. São processos de significação tão assimilados que podem ser feitos “até de olhos fechados”. Somente retomamos a consciência sobre as ações habituais, e artefatos habituais, quando algo se revela diferente do esperado.

Já a *Chaise Amandaba* de Hugo França se mostra diferente de uma habitual peça classificada como espreguiçadeira. O fundamento do seu signo não é uma convenção ou um hábito ou lei. Isto é, quando a olhamos não parece ser sua preocupação esclarecer o modo como ela deve ser usada ou informar como será a qualidade de seu uso. Podemos perceber nela diferenças que interrompem nosso hábito com espreguiçadeiras. Nessa interrupção, nosso olhar retoma ao fundamento do signo, na busca por sua compreensão. A diferença identificada diante de algo que antes era tão conhecido sensibiliza nosso olhar, desperta a atenção e convida nossa mente a entendê-la. Sensibilidade e sensorialidade são acionadas para a percepção daquilo que nos causa dúvida. As qualidades percebidas nesta peça, no lugar de uma convenção, revelam as expressões e as singularidades da vida do material. O aspecto rústico desta madeira e a diversidade de seus elementos expressivos conta, por meio das imperfeições de suas superfícies, parte da história das ações sofridas por este material em seu tempo de vida. São detalhes minuciosos que prendem a atenção de um usuário atento. Naturalmente que, diante de tanta energia exigida pela peça, o pensamento irritado pela dúvida quer logo entender seu significado. Mas, ao analisar seus aspectos referenciais, não há clareza, apenas sugestões.

Ao observar as relações entre o fundamento do signo-assento e o objeto que este representa, identificamos primeiro que as qualidades de sua aparência são de um tronco de uma árvore muito brutal e antiga. Mas não é qualquer tronco visto no seu habitat natural (no meio de uma floresta ou mata). Nesta peça identificamos indícios de marcas não apenas naturais (como os nós e ranhuras), mas também a marca de uma manipulação humana, embora sutil, no tronco que foi cortado e tratado. É notável a preocupação de colocar em evidência as qualidades naturais do material, mas ao mesmo tempo o tratamento dado sugere as formas de um mobiliário, percebidas no formato da peça, e mais especificamente nos suportes que distanciam a superfície do solo (sugerindo os pés da espreguiçadeira) e na curva de sua superfície (sugerindo um possível encosto). Os vestígios sutis podem ser encarados como índices do pensamento criativo de um designer que viu potencialidade artística nas qualidades naturais do material. Por fim, seu efeito interpretativo é emocional, no envolvimento com essa percepção visual, energético na busca pelo entendimento por meio de seu uso e, após a descoberta e aprendizagem, lógico a partir do uso.

*c. Provocação: O prazer do desconcerto - entre o descanso e o despertar do corpo*

Ao observar lado a lado os dois assentos do tipo cadeira de balanço produzidos em madeira (Figura 115), há certas conexões entre eles. Nos elementos expressivos, ambos possuem certa semelhança em sua configuração formal (criados por linhas lisas que estruturam superfícies tramadas, apoiadas em suportes curvos próximos ao solo). No entanto, o modo como essas linhas estão organizadas, e as suas proporções, revelam diferenças nos níveis de referencialidade ao assento, entre a *familiaridade* da primeira cadeira de balanço, e o *estranhamento* da segunda. Nos vestígios da ação criativa, os designers de ambas trabalharam com o mesmo material, a madeira, a partir de técnicas tradicionais que produzem resultados familiares (textura uniforme e polida, cor marrom), mas uma diferença importante se dá na composição da segunda, que implica em diferenças drásticas de uso prático. Quanto à função, ambas foram classificadas pelos seus criadores como cadeira de balanço (tipo de cadeira que normalmente possui os pés interligados por duas bandas laterais encurvadas, possibilitando o balançar da cadeira para a frente e para trás). No entanto, enquanto a primeira peça revela um uso *claramente*

*definido*, já a segunda, devido à sua exagerada proporção na curva que proporciona um giro de quase 360°, gera *dúvidas*.



*Cadeira balanço convencional e Cadeira balanço Jeppestown Play Bench, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984)*

[https://http2.mlstatic.com/D\\_NQ\\_NP\\_622678-MLB41397536925\\_042020-V.jpg](https://http2.mlstatic.com/D_NQ_NP_622678-MLB41397536925_042020-V.jpg)

[https://www.1stdibs.com/furniture/seating/benches/david-krynauw-jeppestown-play-bench-wenge-riempie-sculptural-seat/id-f\\_13097261/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/benches/david-krynauw-jeppestown-play-bench-wenge-riempie-sculptural-seat/id-f_13097261/)

O sentimento de familiaridade proporcionado pela primeira cadeira é dado pelo fundamento de uma cadeira de balanço convencional. O modo como a madeira foi organizada e o seu formato curvilíneo (fundamentos do representâmen) a torna facilmente identificável como cadeira de balanço (seu objeto de signo), permitindo as associações com o conforto proporcionado em nossas experiências com cadeiras como essa. Nas relações entre o fundamento e o interpretante do signo, podemos dizer que a generalidade de suas qualidades desencadeia efeitos interpretativos energéticos (por ser considerada por muitas pessoas como relaxante) e lógicos (por se conhecer seu comportamento e pela possibilidade de sua antecipação).

Já a cadeira de *Jeppestown Play Bench*, de David Krynauw, nos remete às qualidades anteriormente citadas, mas dentro de um devaneio. O fundamento de seu signo revela qualidades distintas das esperadas para o nome “cadeira de balanço”, onde o tradicional formato ganha força imaginária, atijando nossa curiosidade e o desejo de experimentá-lo. Essa peça nos incentiva a extrapolar o uso tradicional de cadeiras de balanço. Usá-la não apenas na postura convencional do *descanso* do corpo sob o balanço, mas agora com o corpo *desperto*. Um corpo que deseja sentir o balanço, não para descansar, mas para se aventurar.

Nesta peça, as qualidades do fundamento do signo despertam a percepção e a curiosidade do usuário e o convidam a imaginar, a completar as lacunas da experiência não realizada com imaginação. As possibilidades são ilimitadas para um usuário motivado e esteticamente sensível que se vê em uma brincadeira de inserir o corpo dentro de uma roda que gira, de forma lúdica, em um movimento intenso. Um usuário cético e preocupado, por sua vez, pode simplesmente criar hipóteses sobre os riscos que um assento como esse pode desencadear. Diante da possibilidade do uso, a partir do corpo em contato com a peça, se inicia o processo de descoberta. O corpo coloca em ação o que a imaginação estimulou (seja o uso comedido do usuário cético que deseja evitar acidentes, seja a entrega no uso do usuário motivado que deseja sentir a intensidade imaginada). Assim, o processo de semiose deste assento é dado, não pelo simples uso automatizado, mas pela motivação (o desejo de provar), pela imaginação e pela sensibilidade (dos sentidos usados para fazer a descoberta). A depender do prazer ou desprazer com a experiência, pode haver a cessão ou prolongamento do uso. Por fim, na descoberta, o usuário obtém o entendimento do artefato. Foi confortável? Foi divertido? Provocou devaneio ou memória de infância? Deseja fazer seu uso novamente?

*Jeppestown Play Bench*, ao contrário das cadeiras de balanço habituais, apresenta uma estrutura com linhas alongadas e sinuosas, arcos altos, curvas acentuadas e *loop*, e quase como uma provocação, ao invés de apontar para sua eficácia, eficiência e usabilidade, apresenta diferenças e irregularidades em relação à expectativa habitualmente criada. Na presença de qualidades divergentes das convencionais, o estado de baixa energia do processo de semiose esmorecido é rompido, e se aquece. As informações novas, diferentes ou desconhecidas exigem do usuário um esforço mental para compreendê-las (dependendo até mesmo de um esforço físico). Embora essa proposta apresente semelhanças na estrutura convencional para um assento – uma superfície para apoio do corpo, bem como materiais, cores e texturas normalmente utilizadas para esses assentos – estes são pensados em uma composição visual que se distingue dos assentos tradicionais, visando deslocar seus usuários para novos universos de experiência.

*d. Interrogação: O prazer de conjecturar - entre a crença e a dúvida*

Ao observar lado a lado os dois assentos do tipo “banco” produzidos em madeira (Figura 116), a única conexão entre eles é o uso do mesmo material, a madeira, com um vestígio da ação criativa similar entre eles: o aspecto uniforme da técnica de polimento.



*Banco convencional e Banco Escultura Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)*  
 Madeira, 5000 x 5000 x 6000mm, peça única

Fonte: <https://www.josephwalshstudio.com/wp-content/uploads/2019/11/Magnus-V-4a-1900x1562.jpg>

O fundamento do signo do banco convencional, isto é, a propriedade que lhe faz funcionar como signo, é dado pela generalidade e familiaridade de suas qualidades. Assim como os assentos convencionais anteriores, as relações entre seu fundamento e seu objeto identificam seu hábito de ação e o seu interpretante energético da ação de realizar o descanso do corpo sobre uma superfície e seu interpretante lógico, a previsão da possibilidade futura. As formas e as funções, quando observadas nos seus contextos habituais, são claras, definidas e inquestionáveis: o descanso do corpo conforme a postura determinada (sentada).

O banco *Magnus V*, por sua vez, apresenta a vivacidade da materialidade suave e uniforme, e a forma curvilínea, assimétrica e elíptica. Das relações entre seu fundamento e o objeto representado, há sugestão de leveza e movimento. O efeito interpretativo emocional é de puro deleite no olhar. Suas qualidades visuais e táteis, quase que em estado de sonho, levam nosso olhar a percorrer a sinuosidade das formas, enaltecidas pela dimensão da peça que contrasta com a sensação de leveza e movimento de suas superfícies finas e lisas. O interpretante energético aparece no desejo de tocá-la, para

sentir nas mãos a delicadeza e unicidade de suas curvas. Diante da intensidade e originalidade das qualidades, que vão muito além do que se espera para um simples banco, e chega a alçar o *status* de escultura, o interpretante lógico desse tipo de assento é a constante (re)formulação de conjecturas sobre o assento apreendido e as intenções do designer.

*e. A generalidade da tríade percepção-provocação-interrogação na diversidade das qualidades dos assentos de edição única e limitada*

Neste exercício semiótico, identificamos que a característica que parece definir o *aquecimento* ou *esmorecimento* de um processo de semiose é o nível de *indeterminação* do modo como se constituem as relações entre as qualidades do fundamento do signo, seu objeto e seus interpretantes. Sob o viés da tríade percepção-provocação-interrogação, pudemos distinguir que o nível de indeterminação dos processos de significação é diretamente proporcional às *irregularidades* da aparência das qualidades dos assentos em si, nas suas dinâmicas relações entre os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções. Isto significa que quanto maior a *irregularidade* das qualidades, maior a *indeterminação* dos processos de significação, maior o *aquecimento* do processo de semiose e, por consequência, maior o distanciamento dos assentos de edição única e limitada aos preceitos tradicionais de design (como a padronização da aparência, a previsibilidade de uso e a univocidade de significado) e aproximação aos preceitos de arte (como a unicidade de suas qualidades, a indeterminação de sua função e a ambiguidade de seu sentido). Embora este exercício tenha sido demonstrado a partir de três assentos do *corpus* de análise, essas características não se limitam a eles, mas representam o todo de sua classe.

Como vimos no inventário realizado na investigação fenomenológica, a *irregularidade* é o cerne da questão da classe de assentos de edição única e limitada exibidos em espaços de artes. Composta por propostas multifacetadas, o aspecto mais geral das qualidades observadas nos assentos de edição única e limitada é a irregularidade evidenciada na exploração das possibilidades e potencialidades de seus elementos expressivos, das mais variadas formas.

Assim, a *Percepção: O estado de prazer perceptivo - entre o invisível e o visível*, é identificada nas qualidades dos elementos expressivos, quando estes se revelam

diferentes do esperado para um assento convencional e que evidenciam não o hábito de ação do signo (a possibilidade de sentar), mas suas qualidades em si mesmas, observadas nas irregularidades de suas cores, texturas, formatos, dimensões etc. As diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional despertam em diferentes níveis a consciência do usuário para as potencialidades expressivas e perceptivas dos assentos em si mesmos: 1. na unicidade dos elementos expressivos em si, 2. na irregularidade dos vestígios da ação criativa e/ou 3. na indefinição de sua função.

Por exemplo, a consciência do usuário para a unicidade dos elementos expressivos em si pode ser notada principalmente nos assentos que evidenciam as qualidades lineares (que experimentam diferentes possibilidades compositivas das linhas, apresentando contornos absolutamente novos) e as qualidades geométricas (que reduzem as configurações formais desses assentos a faces, arestas, ângulos e vértices). Já a consciência do usuário para a irregularidade dos vestígios da ação criativa pode ser observada principalmente nas qualidades brutas (que revelam as irregularidades dos estados brutos de seus materiais) e/ou nas qualidades avariadas (que, por meio de vestígios da ação física, evidencia imperfeições e irregularidades provocadas em suas formas, texturas e cores). E por fim, a consciência do usuário para a indefinição de sua função pode ser notada principalmente nas ambiguidades das qualidades amórficas (que imitam as formas indeterminadas de raízes, rochas e minérios), das qualidades antropomórficas ou zoomórficas (que exploram a atribuição de motivações e emoções às formas e estruturas de objetos inanimados) e das qualidades paradoxais (que embora apresentem referência ao próprio assento, ou contexto de uso de assentos, não atendem às expectativas para o objeto referenciado.

Já a *Provocação: o prazer do desconcerto - entre o descanso e o despertar do corpo*, é identificada no modo como as diferenças nas qualidades, notadas anteriormente, despertam a consciência do usuário para o desejo de investigá-las: 1. no simples observar as peças em diferentes ângulos, 2. no toque das peças para a descoberta de uma nova materialidade e/ou 3. no uso do corpo para a experimentação de diferentes posturas.

Por fim, a *Interrogação: O prazer de conjecturar - entre a crença e a dúvida*, é identificada no modo como as diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional e as novas descobertas despertam a consciência do usuário para o processo de pensamento, na criação de conjecturas sobre 1. a aparência; 2. o uso e 3. a significação.

O exercício semiótico realizado pretendeu, principalmente a partir das relações entre o fundamento do signo e os interpretantes, iluminar as características gerais do



processo de semiose dos assentos de edição única e limitada. Nossa intenção foi clarear as diferenças entre os processos de semiose de peças únicas e os de peças extremamente convencionais, voltadas para a produção seriada. A seguir colocaremos em evidência as proximidades entre as propriedades do processo de semiose observadas nas peças de edição única e limitada, e os processos de mediações semióticas próprias do campo da arte.

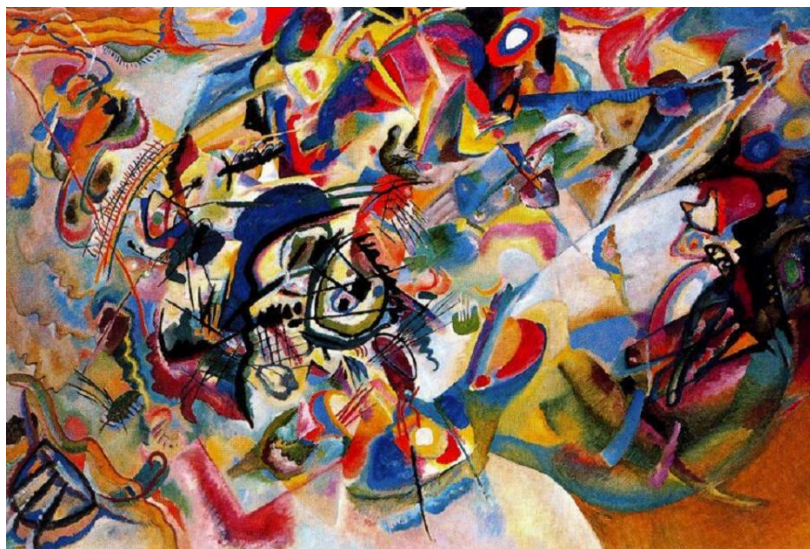
### ***5.2.3 As aproximações entre os efeitos interpretativos dos assentos de edição única e limitada e os processos de mediações semióticas das poéticas artísticas***

A partir da análise das características levantadas do processo de significação (percepção-provocação-interrogação) que diferenciam os processos de semiose entre os assentos de edição única e limitada e os assentos convencionais produzidos em série, esta seção mostrará suas semelhanças com os processos de semiose próprios do campo das poéticas artísticas. Diante da infinidade de obras possíveis de serem analisadas, selecionamos para este estudo especificamente algumas que são reconhecidas historicamente pelas suas buscas deliberadas na ampliação dos estados de percepção, de provocação e de interrogação de seus processos de fruição. São elas: 1. *Composição VII* de Wassily Kandinsky, que explora a *percepção* das qualidades em si por meio das singularidades do abstracionismo; 2. *Bicho* de Lygia Clark, que desafia o despertar do corpo por meio das *provocações* das poéticas participacionistas e; 3. *L.H.O.O.Q* de Marcel Duchamp, que incentiva o conjecturar por meio dos *questionamentos* das poéticas conceituais.

As análises dessas obras colocarão em evidência o modo como a unicidade de suas qualidades e a revelação de vestígios de criação, contrários ao que se esperava para seus objetos, desencadeiam processos de semiose aquecidos de percepção, provocação e interrogação, similares aos assentos analisados. Como já evidenciado nas peças de design, observaremos também nas obras de artes visuais que, embora seja possível distinguirmos os estados de percepção, provocação e interrogação, essa tríade se apresenta imbricada, interdependente e dinâmica. Os elementos da tríade sugerida não devem ser entendidos como estáticos e isolados.

A *Composição VII* (Figura 117) de Wassily Kandinsky, apresenta uma superfície repleta de energia, cuja composição é complexa e não possui um ponto de foco. Nosso olhar é tomado pela vivacidade dos contrastes das cores, linhas, manchas e texturas. Uma

profusão de elementos expressivos que atraem e envolvem a percepção de nosso olhar, em um puro prazer perceptivo.



**Figura 117 - Composition VII, 1913 de Wassily Kandinsky (nascido na Rússia, 1866-1966)**

Óleo sobre tela, 200 × 300 cm. Galeria Tretyakov, Moscovo, Rússia

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Composition\\_VII#/media/File:Vassily\\_Kandinsky,\\_1913\\_-\\_Composition\\_7.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_VII#/media/File:Vassily_Kandinsky,_1913_-_Composition_7.jpg)

Diante de elementos visuais puros, nosso olhar se envolve na descoberta da pintura como se fosse a primeira vez. Sentimentos e sensações são estimulados por essa percepção, não em função do reconhecimento de algo familiar, mas por algo que jamais foi visto antes. Nosso olhar curioso e embriagado pelas cores busca nos detalhes qualquer sugestão de referencialidade com um objeto. As linhas sinuosas o guiam e criam conexões entre manchas e camadas, entre planos e fundos que se misturam aparentemente sem nenhuma ordem. Efeitos aquarelados se misturam com cores chapadas. Variações de tons insinuam formas e volumes. Na ausência da identificação de semelhança com seu objeto, a imaginação imersa no mundo das possibilidades inventa diferentes associações. Estas se relacionam com o movimento, a formação, o processo e a transformação que sua vívida visualidade nos causa. Estaríamos sobrevoando o fantástico mundo da mente criativa de um artista cujo pensamento está em processo? Como nos sonhos de Akira Kurosawa<sup>190</sup>, que aventuras viveríamos se fosse possível aterrissar na profundidade das cores dessa tela? Dependendo da motivação do espectador, seu imaginário pode criar interessantes significações para uma imagem ausente de referencialidade.

<sup>190</sup> Sonhos é um filme japonês e estadunidense de 1990, baseado em sonhos verdadeiros que o cineasta Akira Kurosawa teve em momentos diferentes de sua vida. Em um dos contos, Corvos, um jovem pintor, ao observar as pinturas de Van Gogh, entra dentro dos quadros e realiza um lúdico encontro com o artista.

O conjunto de pinturas que Kandinsky designou por “Composição”, são quadros de elaboração complexa criados a partir de estudos prévios. Nesta proposta, o pintor demorou oito meses até começar a criar a pintura, que foi resultado de 24 estudos. O objetivo de Kandinsky era dotar a forma e a cor de um significado puramente espiritual, eliminando toda a semelhança com o mundo físico. Kandinsky sonhava em revelar, através de sua arte, algum novo “espírito dos tempos” que incorporaria a era da Grande Espiritualidade que se aproximava. Ele acreditava que a tarefa da arte é arrancar da alma humana a cobertura material.<sup>191</sup>

A unicidade das características do processo de semiose analisado no trabalho de Kandinsky (junto com muitas outras propostas que investigaram as potencialidades da abstração na pintura) contribuiu não apenas com a auto-interrogação sobre a obra em si, mas também colocou em questão um dos paradigmas das pinturas: a ilusão perceptiva da tradição naturalista, de matriz renascentista. Em contestação ao plano da pintura renascentista, vista como um vidro transparente que revela o que o pintor quis representar, entre as margens retangulares da tela da pintura, como se elas delimitassem uma janela aberta (TASSINARI, 2001, 19-29), as qualidades do fundamento do signo exploradas pela pintura de Kandinsky evidenciam o suporte plano e opaco sobre o qual é apresentada a representação. Em sua proposta, a pintura não é mais vista como se através de uma janela aberta, mas como sobre uma superfície (TASSINARI, 2001, 29-30). O pintor moderno pinta sobre o anteparo, o pintor naturalista camufla a opacidade inicial da superfície pictórica em um plano transparente. Pode-se afirmar que esta mudança contribuiu com o processo da interrogação sobre o entendimento de pintura nas artes visuais. Com a proposta de Kandinsky (e de muitos outros artistas como Cézanne, Picasso, Modrian, entre outros) a espacialidade naturalista é definitivamente colocada em questão, emergindo um espaço novo que o espectador pode “perceber” ao olhar a obra. O que não ocorria no período naturalista, a percepção da pintura deixa-se ver como pura imaginação. Neste sentido, a obra se coloca aberta à livre fruição do espectador. A obra que “sugere”, realiza-se, a cada vez, com as contribuições emotivas e imaginativas do intérprete. Ela rompe com as tradições naturalistas, dando a possibilidade de múltiplas interpretações por meio da abstração de traços reconhecíveis do mundo, por meios de suas pinturas. Essa

---

<sup>191</sup>

Informações disponíveis em:  
<[https://web.archive.org/web/20160304000740/http://www.tretyakovgallery.ru/en/collection/\\_show/image/\\_id/373](https://web.archive.org/web/20160304000740/http://www.tretyakovgallery.ru/en/collection/_show/image/_id/373)> Acesso em: 28 de dezembro de 2019.

abstração fala de uma busca da essência pictórica e de uma libertação dos limites tradicionais que incidiam sobre a arte (WOOD, 2002, p. 11).

Assim, as semelhanças evidenciadas entre os processos de semiose aquecidos da obra de Kandinsky, e dos artefatos de design de edição única e limitada, podem ser observadas no modo como a unicidade de suas qualidades desperta a consciência do usuário para a percepção de suas qualidades em si mesmas. Isto é, o modo como as particularidades das cores, formas e texturas das propostas analisadas seduzem a atenção do usuário e espectador para o prazer perceptivo com as potencialidades expressivas dos elementos visuais e táteis. Tanto nas obras de arte, quanto nos artefatos de design de edição única e limitada, o modo único como seus criadores planejaram suas cores, formas, texturas, etc., contribuem com a desautomatização da percepção do usuário e espectador, evidenciando as qualidades que estão imediatamente presentes, tornando visível o que antes poderia ser invisível.

Na obra *Bicho* (Figura 118) de Lygia Clark<sup>192</sup>, identificamos placas metálicas, uniformes, lisas, na cor dourada, articuladas por dobradiças. Buscamos a referencialidade dessas qualidades com o objeto do signo, mas a peça se revela em formas abstratas. O efeito interpretativo do signo é a ação proporcionada pelas experiências motoras do espectador.

---

<sup>192</sup> Lygia Pimentel Lins (Belo Horizonte, Minas Gerais, 1920 - Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1988). Pintora, escultora. Muda-se para o Rio de Janeiro, em 1947, e inicia aprendizado artístico com Burle Marx (1909-1994). Entre 1950 e 1952, vive em Paris, onde estuda com Fernand Léger (1881-1955), Arpad Szenes (1897-1985) e Isaac Dobrinsky (1891-1973). De volta para o Brasil, integra o Grupo Frente, liderado por Ivan Serpa (1923-1973). É uma das fundadoras do Grupo Neoconcreto. Gradualmente, troca a pintura pela experiência com objetos tridimensionais. Realiza proposições participacionistas como a série *Bichos*, de 1960. Reside em Paris entre 1970 e 1976, período em que se afasta da produção de objetos estéticos e volta-se sobretudo para experiências corporais em que materiais quaisquer estabelecem relação entre os participantes. Retorna para o Brasil em 1976; dedica-se ao estudo das possibilidades terapêuticas da arte sensorial e dos objetos relacionais. Informações disponíveis em <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1694/lygia-clark>> Acesso em: 29 de dezembro de 2019.



*Figura 118 - Bicho, 1962 de Lygia Clark (nascida no Brasil, 1920-1988)*

Metal dourado com dobradiças. Dimensões variáveis

Fonte: <https://www.mfah.org/art/detail/73736>

O espectador se vê diante de qualidades das quais não possui clareza sobre sua referencialidade ou sua função. Familiarizado com o uso de dobradiças, a proposta permite a ele descobrir novas tridimensionalidades a partir da movimentação das placas, dando-lhe a sensação de criador de arte. Lygia Clark escreve sobre essa relação do público com a obra: “O que se produz é uma espécie de corpo a corpo entre duas entidades vivas” (CLARK, 1980, p. 17). O *layout* dos planos de metal determina a posição do “bicho”, que à primeira vista parece ilimitado. Nesta proposta, 10 semicírculos e 13 triângulos<sup>193</sup> se conectam por dobradiças para que o objeto assuma várias formas.

Lygia Clark, junto com muitos outros artistas, investigou as potencialidades das qualidades do fundamento do signo em provocar ação. Ao tirar a obra da parede e do pedestal e inseri-la no espaço tridimensional, as provocações das poéticas participacionistas dos anos 60 incentivaram não apenas a interrogação sobre a obra em si, mas também os limites espaciais da obra de artes visuais e o papel do espectador na construção da obra. As poéticas participacionistas problematizaram o sentido tradicional de “Belas-Artes” e o surgimento da construção de novas esferas de ações no fazer artístico.

<sup>193</sup> Informações disponíveis em <<https://www.mfah.org/art/detail/73736>> Acesso em: 20 de dezembro de 2019.

Lygia Clark participou de uma corrente de ideias influenciada pelas propostas de John Cage, grupo Fluxus e outras manifestações da época, que introduziu uma relação mais imediata entre a arte e o seu público. A proposta de Lygia era fazer o espectador participar na própria elaboração das obras de arte. Fazê-lo partilhar, assim, do tempo da criação. A corrente participacionista foi muito extensa e variada. Contrariamente a um preconceito difundido, esta corrente não se limitou a algumas experiências isoladas, mas atravessou uma grande parte da arte da segunda metade do século.

A forma mais simples de participação que emergiu dessa corrente foi a instalação. Instalando o espectador no centro da obra, o artista o convidava a adotar uma atitude diferente. A instalação foi um modo de arte muito trabalhado nesta corrente, sendo adotado tanto pela arte pop, quanto pela arte conceitual e pelo minimalismo. É o corpo inteiro do observador e não mais somente seu olhar, que se inscreve na obra, enquanto este ganha em extensão. Alguns querem associar ainda mais o espectador à obra graças às retroações. Neste caso, as obras são sensíveis às diferentes solicitações, manipulações e operações desencadeadas pelos deslocamentos do observador, com seu contato, o som de sua voz, sua presença, o calor emanado de seu corpo, o barulho de seu coração, etc. Pode-se falar de participação real, e não somente participação mental (COUCHOT, 1997, p. 136). Esse caráter, provocativo da participação, define uma “Estética Participacionista”.

Na estética participacionista, como observado por Frank Popper, “o essencial não é mais o objeto em si, mas a confrontação dramática do espectador a uma situação perceptiva” (POPPER *apud* COUCHOT, 1997, p. 137). É essa confrontação que torna a existência e a significação da obra dependentes da intervenção do espectador. A obra não é mais fechada sobre si mesma, fixa no seu acabamento: ela “se abre”.

O artista delega ao observador uma parte de sua responsabilidade de autor (COUCHOT, 1997, p. 137). O espectador não está mais diante de uma “janela”, limitado pelas bordas de uma moldura, com pontos de vista fixos. Ou seja, não é mais alguém que está fora e que observa uma “obra aberta”, somente às interpretações. Com a participação própria das poéticas participacionistas surge a metáfora “porta aberta”. Pode-se entrar nas informações, que não são mais fechadas ou simples fachadas. Assim, o conceito de “obra aberta”, ganha seu sentido pleno (DOMINGUES, 1997, p. 23).

Lygia Clark introduz a ação do espectador por motivar-se pela ideia de processo a ser vivido. Em *Bichos*, a “obra” passa de objeto a evento, e é colocada neste processo, dado que a obra muda conforme o modo em que é fruída. A obra “se abre”, o público tem

vários níveis e possibilidades de fruição e compreensão: pode gozar simplesmente com a dimensão participativa, detendo-se, quem sabe, ludicamente, no nível sensorio motor. Se quiser, pode ir além, alcançando os significados escondidos (CAPUCCI, 1997, p. 129).

A partir dessas características, as semelhanças evidenciadas entre os processos de semiose aquecidos da obra de Lygia Clark e dos artefatos de design de edição única e limitada analisados, podem ser observadas no modo como a baixa referencialidade entre o fundamento e o objeto do signo (ou uma referencialidade divergente da esperada), desencadeia um estado de desconcerto que provoca o usuário e o espectador a olharem e a descobrirem novas possibilidades de fruição, aproximando-se das discussões fomentadas pelas definições de “Obra Aberta” de Umberto Eco (1991 e 1997) e de “Função Poética” de Roman Jakobson (1969).

Por sua vez, na obra “*L.H.O.O.Q.*” de Marcel Duchamp (Figura 119), ao observarmos suas qualidades de signo identificamos imediatamente a imagem tão conhecida da pintura de Mona Lisa de Leonardo da Vinci. Mas dois elementos se diferem do esperado. O primeiro é a presença, no rosto de Mona Lisa, de um bigode e cavanhaque. O segundo é a identificação de uma sigla, “L.H.O.O.Q.”, e a assinatura de Marcel Duchamp. A pronúncia da sigla em francês [*el af o o ky*] parece dizer “Elle a chaud au cul”, uma frase de conotação sexual ofensiva que em português seria “Ela tem uma bunda quente”. O trabalho é um *readymade*, um cartão postal que reproduz a obra da Mona Lisa de Leonardo da Vinci, no qual Duchamp acrescentou elementos irônicos e lhe atribuiu o título.



**Figura 119 - *L.H.O.O.Q.*, 1919 de Marcel Duchamp (réplica de 1930)(nascido na França, 1887-1968)**  
Ready-made. 61,5 x 49,5 cm. Centro Georges Pompidou

Fonte: <https://www.photo.rmn.fr/C.aspx?VP3=SearchResult&IID=2C6NU0AOY9I6V6V>



Claramente, a intenção do artista foi provocar um desconforto em seus espectadores. E ele fez isso a partir da apresentação de elementos que quebram suas expectativas, inserindo-os em um estado de interrogação. Esta proposta não se apresenta dentro dos modelos tradicionais de arte, pois não segue as técnicas e as estéticas pré-definidas pela academia. Qual é a intenção de um artista interferir em uma pintura, satirizando uma figura feminina tão admirada e conhecida pelo mundo da arte? A atitude do artista coloca a figura intocável de Mona Lisa, a pintura mais visitada do mundo, em um contexto de deboche, tornando-a barata. Naturalmente, essa atitude provocativa do artista coloca em questão os valores e os paradigmas tradicionais de arte.

As possibilidades de significação são variadas. Se considerarmos Mona Lisa como ícone da arte, podemos compreender as interferências do artista como uma crítica ao ícone a que a imagem se refere (por exemplo, crítica ao ícone do ideal de beleza e destreza técnica). Mas, também, se entendermos Mona Lisa como ícone do maior museu de arte, a crítica se amplia não apenas para o ideal de beleza de um período, mas também para a imagem e poder da instituição museológica que ela representa. Do mesmo modo, ao rabiscar um ícone intocável das “Belas-Artes”, as interferências do artista podem ser compreendidas como uma crítica ao distanciamento entre a obra de arte e a experiência simples cotidiano. De qualquer forma, há nesta proposta um incentivo à provocação e a interrogação.

Na arte, para se entender as ambiguidades criadas depende-se do repertório de informação do espectador. Este pode se limitar à busca de significação nas associações criadas pela imagem de uma mulher com bigode e cavanhaque, sem compreender o significado das siglas, e até mesmo sem conhecer o histórico da obra. Ou ampliar a busca pela significação nas relações criadas, não apenas com as vivências pessoais, mas com outras referências, como informações sobre o dadaísmo, depoimentos dados pelo artista sobre a obra, e depoimentos de outros autores, como Freud sobre a obra de Leonardo da Vinci. Esta e outras propostas do movimento dadaísta colocam em evidência o caráter mutável da arte, que sofre transformações inevitáveis no decorrer de sua história a partir de mudanças de estatutos pré-definidos.

A postura provocativa do artista, na revelação de elementos contrários ao esperado para uma obra de “Belas-Artes”, analisado no trabalho de Duchamp (junto com outras obras, trabalhadas no dadaísmo, surrealismo, minimalismo...) contribuiu não apenas com a auto-interrogação sobre a obra em si, mas também colocou em questão a própria definição de arte. Duchamp inaugurou o *readymade*, que revelou para a arte moderna algo

distinto: a retirada da arte do suporte tradicional, para torná-la conceitual. Revelando sua vulnerabilidade e, ao mesmo tempo, sua disponibilidade para se comunicar, no espaço do mundo comum, com instâncias ainda mais abrangentes do que o próprio espaço do mundo da arte. Entre a arte e o mundo, comum e cotidiano, começam a surgir relações de proximidades. Duchamp, por meio do *readymade*, deu um passo decisivo nessa direção. Inventou uma espécie de colagem de arte com não-arte, de uma coisa qualquer com o espaço das instituições artísticas (TASSINARI, 2001, p. 82-84). Duchamp, ao retirar as peças de sua utilização habitual no cotidiano e transferi-las para outro plano, como obras de arte, atribuiu à arte o novo papel de estimular a mente e o pensamento do espectador (MELO, 2000, p.07). Duchamp coloca em evidência o interesse do artista por ideias, e não simplesmente por produtos visuais.

A partir dessas características, as semelhanças evidenciadas (entre os processos de semiose aquecidos, das obras de arte e dos artefatos de design de edição única e limitada) podem ser observadas no modo como a unicidade das qualidades desses signos, e a revelação de vestígios contrários ao esperados, desencadeiam a abertura das propostas ao estado de interrogação, despertando a consciência do usuário-espectador para o processo do pensamento, em um prazer de conjecturar.

O aquecimento dos processos de semiose observados nas propostas de arte e de design, exatamente pelas propriedades observadas na tríade percepção-provocação-interrogação, parece contribuir com o processo de indagação, não apenas sobre as obras em si mesmas (sobre o modo como as percebemos, o modo como podem ser fruídas e o modo como significam, etc.), mas também parecem questionar o próprio entendimento dos preceitos que definem suas respectivas áreas.

Assim, de maneira semelhante às transformações dos valores de obra acabada e fechada, para obra aberta e processual, ocorridas na arte (provocadas pela busca, pela experimentação e pela valorização da percepção, provocação e interrogação de suas propostas), os assentos de edição única e limitada (a partir da unicidade de suas qualidades, irregularidades de seus vestígios de criação e indeterminação de suas funções) também parecem colocar em questão importantes preceitos do design, tais como a não obrigatoriedade de reprodução em série, de padronização de sua aparência, de previsibilidade de seu uso e de univocidade de seu significado.

#### 5.2.4 Considerações finais da investigação semiótica

Neste capítulo, vimos, como um microscópio que ora delimita e ora amplia o foco, os signos dos assentos de edição única e limitada em ação, observando seus diferentes efeitos interpretativos: a percepção, a provocação e a interrogação. Inicialmente, analisamos esses signos a partir da delimitação de sua materialidade, a madeira. Posteriormente, expusemos o modo como essas características podem ser observadas nos demais assentos de edição única e limitada. Por fim, colocamos em evidência as mesmas características observadas nas peças de design, em três obras icônicas do mundo das artes visuais.

Essa análise buscou caçar, entender e evidenciar como a diversidade dos elementos expressivos, o estranhamento dos vestígios da ação criativa e a indefinição das funções transformam o processo de semiose esmorecido, em aquecido, observado em objetos triviais do cotidiano. Uma nova sensibilidade é apresentada nesses artefatos do cotidiano, onde, a partir de seu aspecto de irregularidade, e sua dificuldade de generalização, evidenciam experiências de percepção, provocação e interrogação.

No primeiro eixo, “*Percepção: O prazer perceptivo - entre invisível e o visível*” observamos que, tanto os assentos de edição única, quanto as obras de arte analisadas, em vez de produzirem ordem e compreensão objetiva de sua significação, atraem com sua qualidade estética a percepção, que é estimulada a se expandir para as flexibilidades e as potencialidades da proposta percebida. As qualidades estéticas causam estranhamento e desautomatizam a percepção, levando o usuário a olhar de forma diversa a coisa apresentada. Neste sentido, a finalidade dessas propostas não é a de tornarem-se mais próximas da compreensão do público, mas de criarem novas percepções.

No segundo eixo, *Provocação: O prazer do desconcerto - entre o descanso e o despertar do corpo*, sensível a diferentes solicitações, manipulações e operações, a confrontação provocada pelo artefato torna sua existência e significação dependentes do modo como se concretiza sua fruição. Neste contexto, o usuário não está mais diante de um produto fechado sobre si mesmo e nem limitado a posturas determinadas por um manual de instrução (que guie ou oriente a fruição destinada a um corpo modelo). Agora, diante de vestígios contrários ao esperado, o usuário sente-se provocado a habitar a proposta e descobrir os novos modos de usá-la.

Por fim, no terceiro eixo: *Interrogação: O prazer de conjecturar - entre a crença e a dúvida*, vimos que na presença de estímulos perceptivos e vestígios referenciais

diferentes do esperado, na quebra da expectativa de reconhecimento do hábito, da familiaridade ou da convencionalidade, resultam diferentes formas de mediações dadas pelo jogo de conjecturar.

Do mesmo modo que nas obras de arte, vimos que os significados dos artefatos de edição única e limitada são encontrados não apenas em um único interpretante, mas em uma série de interpretantes, em uma interação dinâmica e contínua, onde as dúvidas abrem processos de investigação, desautomatizando as ações. E as certezas encerram processos de investigação, automatizando as ações.

Assim, diante da busca e experimentação de técnicas e materiais, da valorização da percepção, da provocação e da interrogação nos elementos expressivos, nos vestígios da ação criativa e na inteligibilidade das funções, abre-se na atividade de design um espaço para investigação. Esta não se refere apenas ao modo como esses artefatos significam, mas sim ao próprio entendimento sobre design, sobre como se pretende que os artefatos se revelem na experiência, e sobre como eles se colocam no mundo em relação à arte e aos processos criativos.

Do mesmo modo que as três obras de artes visuais analisadas problematizam os paradigmas das “Belas-Artes”, as propostas de design de edição única e limitada possuem uma postura provocativa de questionamento sobre seus próprios preceitos. Cada uma à sua maneira e em diferentes níveis. São propostas que intencionalmente desejam causar a desautomatização da percepção, por meio da provocação e da interrogação. Como toda atitude provocativa de contraversão, mais importante do que o choque e a resistência imediatamente provocados, é a própria reflexão posta na mesa. De um processo de interrogação que parte da relação íntima entre o usuário e a peça, somos direcionados aos questionamentos sobre os limites e relações entre arte e design.

A força bruta da provocação gerada pelas propostas de design de edição única e limitada clama por mediação. Tratam-se de propostas que despertam o olhar do observador para uma dimensão do signo muito além de sua convencionalidade, do familiar. Designers colocam em evidência qualidades que são capazes de romper hábitos cristalizados. Seus olhares, por meio de busca e experimentação de técnicas e materiais para a autoexpressão, revelam o segredo escondido ou já esquecido: o processo de transformação do pensamento por meio da experiência sensível. Estes designers, em oposição à familiaridade, fazem de nossos olhos envelhecidos e, algumas vezes, pretensiosos (porque julgamos ter o domínio do conhecimento sobre cadeiras), olhos novos.

Tradicionalmente, artefatos são compreendidos como objetos que servem para “facilitar” nossas atividades cotidianas e otimizar nossas ações. Mas, o que acontece quando designers e usuários passam a almejar não somente artefatos para facilitarem suas atividades (de modo estrito), mas também para expressarem seus sentimentos e pensamentos?

No quarto capítulo, analisamos os objetos focais em sua primeiridade, isto é, o modo como aparecem na experiência sob uma perspectiva fenomenológica. O presente capítulo enfocou os artefatos em sua segundidade, ou seja, do contexto da aparência para a ação do signo, em uma perspectiva semiótica. No próximo capítulo, abordaremos os artefatos em sua terceiridade, isto é, do contexto da ação do signo para a formação de hábitos, para que possamos responder como a transformação de suas condutas contribui com o crescimento do conhecimento.

Assim, compreenderemos como este estado de interrogação, que se iniciou de modo íntimo entre o signo, o objeto e o interpretante, se amplia para um estado de interrogação sobre a própria natureza do design e seus diálogos com o campo de artes visuais.

## **CAPÍTULO 6**

### **CONTEMPLAÇÃO, DISRUPÇÃO E MUDANÇA DE HÁBITOS: ABERTURA DOS ASSENTOS**

A partir das dinâmicas e interdependentes relações entre a investigação fenomenológica (inventário das aparências de um conjunto de assentos de edição única e limitada), a investigação semiótica (estudo dos efeitos interpretativos dos mesmos assentos) e o pragmatismo peirciano (doutrina filosófica que considera o peso da experiência prática na definição dos conceitos), este capítulo mostrará uma interpretação sobre as relações entre arte e design no conjunto de assentos de edição única e limitada analisados.

Para atender a este objetivo, inicialmente evidenciaremos as mudanças de conduta possibilitadas pela classe de assentos aqui estudados, isto é, nas novas formas do usuário/espectador se relacionar com as peças. Isto será visto na relação com os modos de criação e com as aparências dos artefatos analisados. As novas condutas identificadas são incitadas pela singularidade da aparência dos assentos analisados, e pela ambiguidade de sua significação. Nossa intenção é evidenciar que as propriedades dos assentos de edição única e limitada abrem novos modos não apenas de perceber e interpretar, mas também de agir, e, por consequência, de conceituar o que são essas propostas.

Inicialmente apresentaremos os apontamentos teóricos para a realização de uma investigação pragmática peirciana, destacando o entendimento de Peirce sobre as relações entre hábito, mudança de hábito e crescimento do conhecimento, a partir de fonte primária e de seus comentadores, como Cooke (2006), Hookway (2005), Ibri (2000), Zingale (2016), Nöth (2016) e Colapietro (2009). Posteriormente, seguindo as orientações do pragmatismo peirciano, evidenciaremos as propriedades analisadas nos assentos de edição única e limitada (através dos exercícios fenomenológico e semiótico), que exibem redundância e regularidade. Por fim, a partir de exemplos extraídos do conjunto de assentos selecionados, mostraremos como as propriedades redundantes identificadas entre as qualidades da aparência dos artefatos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções revelam três níveis de abertura em suas condutas: abertura à contemplação (caracterizada como puro sentir diante das qualidades únicas das propostas); a abertura à disrupção (relativa ao choque bruto da alteridade diante das indeterminações dos objetos apreciados); e a abertura à mudança de hábitos (referente ao

processo de transformação das condutas em função da ambiguidade das peças).

Pretendemos evidenciar os predicados comuns entre os assentos analisados e, ao mesmo tempo, as singularidades que os diferenciam de outros tipos de assentos e os aproximam da arte. As regularidades destacadas não devem ser compreendidas como finais e totais, mas como semelhanças notáveis que, nesta pesquisa, operam como guias para a compreensão dos assentos investigados, principalmente nas suas relações com o campo da arte.

Este capítulo encerra a investigação dos nossos objetos focais a partir do movimento provocado por meio desses três olhares: fenomenológico, semiótico e pragmático, considerando-os dentro de um processo dinâmico e interdependente. Assim, esperamos que os resultados deste conjunto de métodos aplicados às relações entre o fenômeno, o signo e os hábitos de conduta, revelem o alcance realista requerido pela filosofia de Peirce na iluminação dos objetos analisados.

## 6.1 PRAGMATISMO DE PEIRCE EM SUA RELEVÂNCIA PARA O NOSSO ESTUDO

O pragmatismo peirciano é uma doutrina filosófica que sustenta que o significado completo de um conceito precisa incluir os efeitos ou consequências práticas observados nos *hábitos*<sup>194</sup> de conduta que nele estão implicados. Nas palavras de Peirce, “a totalidade do significado de uma concepção constitui-se na totalidade de suas consequências práticas concebíveis” (PEIRCE *apud* IBRI, 2000, p. 30).

Na intenção de esclarecer essa relação entre o conceito e os efeitos práticos concebíveis na vida cotidiana, Hookway (2005, p. 29) cita um simples exemplo: suponha que desejamos esclarecer o julgamento conceitual “Este pedaço de madeira é duro”. O objeto do julgamento é o pedaço de madeira. O conceito “duro”, como qualquer outro, reside em seus efeitos ou consequências práticas implicados no objeto conceituado, o pedaço de madeira. Assim, o significado do conceito “duro” (difícil de cortar, dobrar,

---

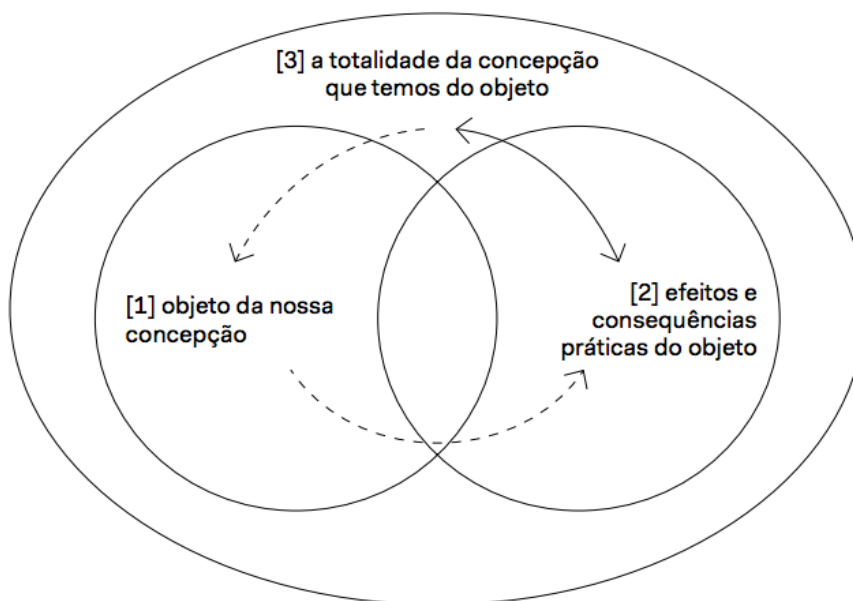
<sup>194</sup> Para Peirce, hábito é uma regra de ação, sua aquisição é dada quando um determinado modo de agir se torna regular no tempo. A ação, por sua vez, é derivada do modo como percebemos os fenômenos na experiência (CP, 5.401). Assim, um hábito de conduta é uma disposição de agir de modo regular, contínuo e geral, sendo identificável nas condutas humanas e não humanas, abertas à inspeção externa (EP2: 464 *apud* NÖTH, 2016, p. 36).



partir, penetrar ou riscar; resistente, sólido<sup>195</sup>) dado ao pedaço de madeira é o resultado da soma de seus efeitos ou consequências práticas quando esse interage com outras coisas. Isto é, “duro” descreve o comportamento (ações e reações) do pedaço de madeira, quando este é raspado, cortado e riscado. O conceito “duro” permite até mesmo possível prever que, ainda que muitos objetos sejam colocados sobre sua superfície, é provável que ela seja resistente.

Neste sentido, os conceitos gerais têm sua condição de possibilidade nos efeitos e consequências práticas do objeto. A conceituação de diferentes fenômenos do mundo é a nomeação das classes de predicados identificadas nos hábitos, nas semelhanças de conduta, constituindo o conhecimento que medeia nossa relação com a realidade (IBRI, 2011, p. 213).

No esforço de representar esta definição do pragmatismo peirciano, Zingale (2016, p. 18) realiza um diagrama (Figura 120) no qual coloca em evidência a propriedade de interdependência recíproca entre (1) o objeto da nossa concepção (no exemplo citado, o pedaço de madeira), (2) os efeitos e consequências práticas do objeto (o pedaço de madeira que se revela difícil de cortar, dobrar, partir, penetrar ou riscar), e (3) a totalidade da concepção que temos do objeto (“este pedaço de madeira é duro”).



*Figura 120 - Diagrama da Máxima Pragmática de Peirce elaborado por Salvatore Zingale*  
Fonte: ZINGALE, Salvatore. (2016, p. 18)

<sup>195</sup> Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=duro>> Acesso em: 20 de março de 2020.

A relação interdependente entre conceito, objeto conceituado e efeitos práticos observáveis, exemplificada por Hookway (2005, p. 29) e representada por Zingale (2016, p. 18), mostra que, no pensamento pragmático peirciano, um conceito não é um elemento teórico que pertence isoladamente ao campo do pensamento, mas é uma predicação dos efeitos práticos concebíveis na vida cotidiana. Além disso, é exatamente pelo fato de os efeitos práticos serem observáveis na experiência, que a verdade e eficácia dos conceitos podem ser comprovadas nos *hábitos* envolvidos com o objeto de nossa concepção (BALLABIO, 2016, p. 86). Neste sentido, os conceitos podem ser submetidos a uma prova rigorosa na averiguação do comportamento do objeto, conceituado na experiência. Na identificação de divergência entre o conceito e hábito observado, uma atualização deve ser realizada, possibilitando uma maior precisão e o crescimento do conhecimento.

Segundo a máxima pragmática de Peirce (CP, 5.212), “Os elementos de todo conceito entram no pensamento lógico no portão da percepção e saem no portão da ação intencional; e tudo o que não puder mostrar seus passaportes nesses dois portões será preso como não autorizado pela razão”.<sup>196</sup> Desta maneira, o significado de um conceito está confinado ao modo como suas consequências aparecem no plano da experiência. A ação que o conceito anuncia é seu próprio lado exterior (IBRI, 2000, p. 34).

Diante deste entendimento, o objetivo da doutrina do pragmatismo peirciano é pôr fim a disputas prolongadas sobre as definições de conceitos a partir da observação dos hábitos na experiência (CP, 5.6), substituindo os conceitos imprecisos por um mais preciso (HOOKWAY, 2005, p. 28). A aplicação deste princípio no conteúdo de ideias, conceitos, proposições, crenças, hipóteses, etc. permite o esclarecimento sobre o que estamos falando, pensando e conceituando (HOOKWAY, 2005, p. 27). É neste esclarecimento que abriga a operação de construção das mediações. Estas mediações, assim constituídas pelos conceitos, são condicionantes de nossa percepção da realidade (IBRI, 2017, p. 4).

Assim, diante da máxima pragmática, a teoria do hábito peirciana é uma teoria dinâmica que não se restringe apenas à definição dos hábitos, mas, em combinação com a lei do crescimento, ela também examina como os hábitos contribuem na formação de conceitos e como estes evoluem, a partir do “hábito de mudança de hábito” (NÖTH, 2016, p. 40). Segundo Peirce, sem a possibilidade de mudança de hábitos, estes se tornariam

---

<sup>196</sup> Tradução nossa. Texto original: “The elements of every concept enter into logical thought at the gate of perception and make their exit at the gate of purposive action; and whatever cannot show its passports at both those two gates is to be arrested as unauthorized by reason.” (CP, 5.212)

estáticos e indissociáveis, e, não havendo espaço para a formação de novos hábitos, a vida intelectual chegaria a um fim rápido (CP, 6.148 *apud* NÖTH, 2016, p. 41).

Isto significa que Peirce não restringe o estudo de hábitos a padrões congelados de pensamento ou de ação, ele define hábitos em estado de mudança, em seu desenvolvimento e crescimento. O hábito em mudança começa por ser vago, especial e escasso; e a partir de sua repetição no tempo, torna-se mais preciso, geral e completo. Para explicar esta dinamicidade dos hábitos em estado de mudança, Peirce classifica os hábitos em três tipos: os do pensamento, da ação e da percepção (ou do sentimento).

Os hábitos de *pensamento* são julgamentos ou princípios de liderança do raciocínio. Um hábito de pensamento é um “hábito cerebral” que guia nossos julgamentos, determinando o que fazemos na imaginação, bem como o que fazemos na ação (CP, 3.160 e CP, 4.531 *apud* NÖTH, 2016, p. 41). Os hábitos de pensamento estão intrinsecamente conectados aos hábitos de *ação* nos diálogos entre os modos mentais de pensamento e os comportamentos de ação. Peirce usa o binômio “hábito de pensar e conduta” para expressar esta dicotomia. Segundo o pensamento peirciano, os hábitos do mundo interior do pensamento preparam ou antecipam maneiras práticas de agir no mundo exterior. Do mesmo modo, os hábitos do mundo exterior da ação revelam os pensamentos do mundo interior (MS 4:43 *apud* NÖTH, 2016, p. 42).

Os hábitos da *percepção* (ou de sentimento) envolvem o modo de sensação e percepção da consciência da qualidade, sem reconhecimento ou análise (NÖTH, 2016, p. 44). Na teoria da percepção peirciana, hábitos de percepção são compreendidos como juízos perceptivos em oposição aos juízos lógicos. Juízo perceptivo “é o primeiro julgamento de uma pessoa sobre o que está diante de seus sentidos” (CP, 5.115 *apud* NÖTH, 2016, p. 44). Em outras palavras, é o juízo imediato daquilo que está presente a percepção. Em contraste com os juízos lógicos, os juízos perceptivos estão além do controle da mente que percebe, ou seja, no sentido do que as qualidades perceptivas são fenômenos, elas são o que são independentes de nosso pensamento (NÖTH, 2016, p. 45).

A diferença entre hábitos de percepção, hábitos de ação e hábitos de pensamento é o grau em que a mente humana tem controle sobre os respectivos hábitos (COLAPIETRO, 2009, p. 350–351). Os hábitos de perceber são “sem reflexos estabelecidos” e não permitem mudança, enquanto que hábitos de pensamento e de ação são modificáveis, e podem ser modificados deliberadamente (NÖTH, 2016, p. 45). Os hábitos de pensamento incluem hábitos de percepção e de ação; no entanto, os hábitos de percepção são possíveis sem a inclusão de hábitos de pensamento e hábitos de ação (NÖTH, 2016, p. 55).

No processo de mudança do hábito e crescimento do conhecimento, o método lógico da conceituação dos hábitos e formação de conceitos é o raciocínio indutivo (NÖTH, 2016, p. 42). Na lógica, método indutivo ou indução é o raciocínio a partir do qual se considera um número suficiente de casos particulares para concluir uma verdade geral. A indução parte de dados

particulares, observados na experiência sensível, e segue-se de abstração e generalização de predicados. Neste sentido, o critério de relevância para seleção dos predicados vem do que naturalmente chama a atenção, pelas regularidades no fenômeno observado. A identificação de repetição e continuidade é essencial para a investigação dos hábitos, pois essas contribuem com a generalização e com a formação das ideias, bem como com sua propagação (NÖTH, 2016, p. 41).

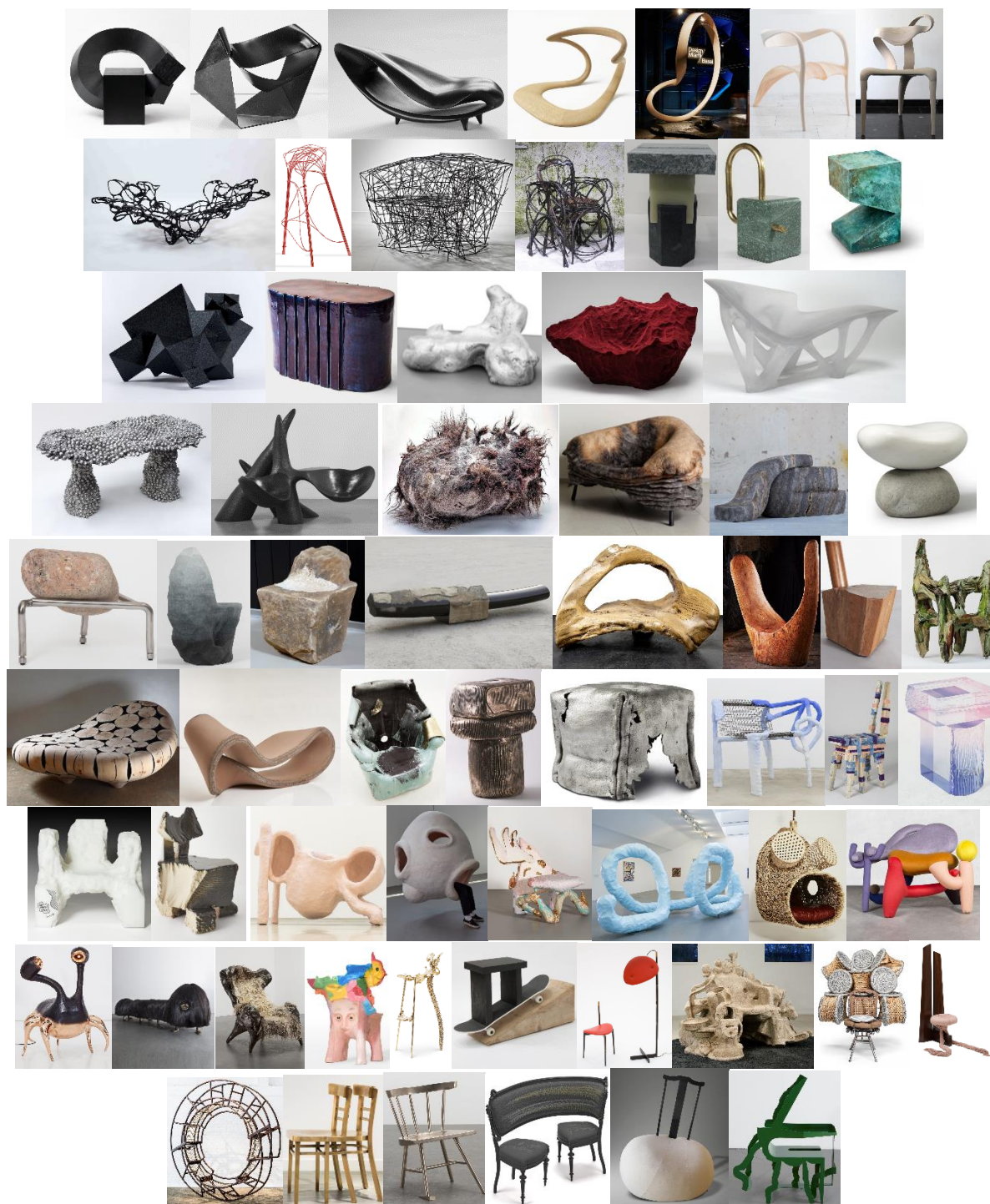
Seguindo as orientações do pragmatismo peirciano para esclarecer o juízo conceitual sobre as relações entre arte e design nos assentos de edição única e limitada, na próxima seção será evidenciado (por método indutivo), o conjunto de condutas dos assentos de edição única e limitada que se revelaram regulares na experiência.

## 6.2 OS HÁBITOS DE CONDUTA DOS ASSENTOS DE EDIÇÃO ÚNICA E LIMITADA E SUAS APROXIMAÇÕES À ARTE

Pensar a máxima pragmática nos assentos de edição única e limitada significa perguntar quais são as condutas regulares que delas se estabelecem, nas diversas circunstâncias e situações que as envolvem. Na observação das relações entre os processos de criação, as qualidades da aparência e os processos de fruição dos assentos analisados, foram identificadas algumas propriedades que se repetem no conjunto, revelando-se regulares e possíveis de serem destacadas. Estas foram: a ênfase nos aspectos únicos de sua aparência, a ambiguidade de sua significação e, por consequência, a abertura de seus hábitos de conduta à transformação. Esta seção evidenciará essas características, descrevendo-as a partir dos exemplos já analisados. A generalização que apresentaremos a seguir está associada às características já detalhadas nas investigações fenomenológica e semiótica apresentadas nos capítulos anteriores. As descrições apresentadas não devem ser entendidas como restritas aos exemplos citados, mas como representativas da classe analisada, dos assentos de edição única e limitada exibidos nos espaços de artes.

### ***6.2.1 A unicidade das qualidades de aparência dos assentos de edição única e limitada***

Ao observarmos os 65 assentos de edição única e limitada, identificamos a unicidade das qualidades de sua aparência, isto é, as características que tornam cada objeto enfaticamente único. Observadas lado a lado (Figura 121), a diversidade de materiais, técnicas, formas, volumes, tamanhos, texturas, acabamentos, cores etc. das 65 peças revela composições irrepetíveis. Mesmo diante de peças que apresentam certas semelhanças entre si, essas não chegam a ocultar suas irregularidades.



*Figura 121 - Mostra em tamanho reduzido da diversidade do conjunto de assentos de edição única e limitada*

Os elementos expressivos de cada assento evidenciam como tais aspectos únicos foram explorados, em maior ou menor medida, a partir: a) da revelação de unicidades próprias do material em seu estado bruto e natural; b) da produção deliberada de unicidades por meio da gestualidade da ação criativa, aberta a incidências da casualidade,

imprevisibilidade e espontaneidade; e c) da busca pela modelização<sup>197</sup> das unicidades produzidas, por meio de procedimentos sistemáticos na obtenção de resultados singulares (em certa medida).

### *a. A revelação de unicidades em seu estado bruto*

Na revelação de unicidades em seu estado bruto, o aspecto único da peça é evidenciado na própria natureza da matéria, cujas qualidades são altamente indeterminadas e aproveitadas nesta mesma característica, total ou parcialmente pelo olhar sensível do criador (Figura 122). Por exemplo, trata-se do modo como são revelados os aspectos naturais da lã (Figura 122 - 1), da pedra e mármore (Figura 122 - 2, 3 e 4), da madeira (Figura 122 - 5, 6 e 7), e até de folhas (Figura 122 - 8).



**Figura 122 - Unicidades próprias do material em seu estado bruto e natural**

1. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/-3ZSr3yiyO/>
2. *Afterimage 09-329 A, B*, 2009 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Mármore branco, pedra natural 78 x 50 x 45 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/choi-byung-hoon/afterimage-09-329-a-b>
3. *Rock Stand*, 2019 de Chen Chen (nascido na China em 1985) e Kai Williams (nascido nos Estados Unidos em 1984). 33,02 x 20,32 x 26,67 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/stone-stool/>
4. *Afterimage of beginning 017-479*, 2017 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Basalto. 75 x 330 x 55 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/byung-hoon-choi>
5. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única. Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>
6. *Grootvoet* de Adam Birch (nascido na África do Sul em 1976). Cladocalix de eucalipto (goma branca). 190 x 65 x 170 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch\\_Grootvoet\\_Credit-Justin-Patrick\\_Seating-jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch_Grootvoet_Credit-Justin-Patrick_Seating-jpg)
7. *Unique sculptural lounge chair*, 2019 de Zanini de Zanine (nascido no Brasil em 1978). Goma vermelha esculpida à mão (*Eucalyptus camaldulensis*) e lpe Tabaco reaproveitado (*Ziehyria tuberculosa*). 75 x 80 x 47 cm. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/sculptural-lounge-chair-by-zanini-de-zanine-caldas-lc1337/>
8. *Protoplasting Nature no.5*, 2019 de Marcin Rusak (nascido na Polônia em 1987). Folhas, resina, aço e bronze. 73,66 x 81,28 x 137,922 cm. Peça única  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/in-stock/furniture-in-stock/protoplasting-nature-no-5/>

<sup>197</sup> O conceito “modelização” remete ao termo utilizado pelo semioticista russo Iuri M. Lotman para se referir ao processo dinâmico do qual decorre a capacidade que uma coletividade possui para construir inteligibilidade e organização dos mais variados tipos de manifestação de linguagem por meio de modelos (NAKAGAWA, 2019).



Em outras palavras, a unicidade das peças se deve às irregularidades marcadas na matéria, conforme sua história. Vejam-se, por exemplo, as propostas de Hugo França, Zanini de Zanine e Adam Birch<sup>198</sup> (Figura 123), que evidenciam os anéis, as espessuras, as texturas, as ranhuras e as cores naturais dos troncos de árvores.



**Figura 123 - Detalhes das peças de Hugo França, Adam Birch e Zanini de Zanine**

Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>

[https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch\\_Grootvoet\\_Credit-Justin-Patrick\\_Seating-.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch_Grootvoet_Credit-Justin-Patrick_Seating-.jpg)

<https://www.r-and-company.com/works/sculptural-lounge-chair-by-zanini-de-zanine-caldas-lc1337/>

Tratam-se de peças que, mesmo se houvesse a intenção de produzi-las em série, jamais seriam idênticas, uma vez que suas aparências resultam das ações-reações fortuitas ao longo de sua vida, como as influências do sol, da chuva, do vento, etc. Embora tais peças tenham sofrido ações de intervenção humana, esta parece ter sido realizada na intenção de preservar e valorizar os aspectos brutos únicos do material.

### *b. A provocação de unicidades por meio da gestualidade*

Na provocação de unicidades por meio da gestualidade da ação criativa, os aspectos únicos das peças são resultados das aparências avariadas, indefinidas, irregulares, inacabadas, deformadas ou improvisadas dos elementos expressivos, derivadas dos processos de criação e manipulação abertos, casuais e espontâneos (Figura 124). Tratam-se de qualidades únicas que, em maior ou menor medida, revelam as ações

---

<sup>198</sup> Adam Birch, nascido na África do Sul em 1976, é um escultor e arborista da Cidade do Cabo, cujo fascínio e experiência com a madeira como meio é multifacetado. A partir das formas únicas e do grão de madeira de cada árvore, ele esculpe peças funcionais de escultura, transformando frequentemente os garfos descartados das árvores em assentos sensualmente curvados. Ele se formou na *Michaelis School of Fine Art* da Universidade da Cidade do Cabo em 2000, com um diploma de belas artes com gráficos aplicados. Ele expôs em feiras internacionais de design, como Design Miami e The Salon Art + Design, em Nova York. Informações disponíveis em: <<https://southernguild.co.za/artist/adam-birch/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.



de sua criação, aberta à interferência da indeterminação e do acaso. Segundo Santaella (2013, p. 216), todas as qualidades manifestas em uma proposta são qualidades encarnadas em objetos singulares que se configuram como índices dos seus próprios caracteres, apontando para o gesto que lhes deu origem. Nessas propostas, são justamente essas qualidades que fazem delas únicas. Neste sentido, a unicidade das qualidades é fruto da criação e manipulação, em maior e menor grau, abertas à interferência da indeterminação e do acaso.



**Figura 124 - Unicidades próprias de uma ação criativa casual e espontânea**

1. *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977). Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-wood/>
2. *Humanoid*, 2014 de Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Alumínio. Edição limitada de 8. 100 x 170 x 110 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/humanoid/>
3. *Armchair Species III*, 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973). Poliuretano, borracha, fibra de vidro, poliéster. H90 x L150 x D120 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12.  
Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/fs-armchair-species-ii-1>
4. *Frozen bench*, 2017 de Marlene Huissoud (nascida na França em 1990). Peça única. Acúmulo de centenas de casulos de bicho-da-seda e depois envernizada com uma fina camada de uma bio-resina natural de abelhas.  
Fonte: <https://www.marlene-huissoud.com/frozen-i-2017/>
5. *Seduction, Pair 03*, 2018 de Najla El Zein (nascido no Líbano em 1983). Travertino. 19 x 42 x 14.5 cm. Edição limitada de 5.  
Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/najla-el-zein/3/seduction>
6. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>
7. *Bada 140929-02*, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967). Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única.  
Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstraction-140929-02>
8. *Autopsy*, 2015 de Mary-Lynn Massoud (nascida na França em 1981) e Carlo Massoud (nascido no Líbano em

- 1984). Bronze Natural Polido e Oxidado e Ovo de Cobre Polido. 54 x 40 x 40 cm.
9. *Los Huesos Cube Stool*, 2016. Chris Wolston (nascido nos Estados Unidos). Alumínio fundido em areia. 43,18 x 45,72 x 45,72 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/los-huesos-cube-stool-2/>
10. *Decadence*, 2019 de OrtaMiklos (nascido na França em 1993). Design Miami / Basel. Peça única. Fonte: <https://functionalart.biz/artists/ortamiklos/>
11. *The Thread Wrapping Machine Chair 170415*, 2015 de Anton Alvarez (nascido no Chile). 88.9 x 50.8 x 24.1 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/shop/the-thread-wrapping-machine-chair-170415>
12. *Crystal Series*, 2018 de Saerom Yoon (nascido na Coreia do Sul em 1985). Resina acrílica. 42.9 x 36.1 x 51.1 cm. Edição de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/FY9e20bOHk>
13. *Shanghai Chair*, 2019 de Daniel Arsham (nascido nos Estados Unidos em 1980). Resina, foam. 91.4 x 91.4 x 91.4 cm. Edição limitada de 8. Fonte: [http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works\\_12](http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works_12)
14. *Gradient Pastel Poly Chair 2*, 2019 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Poliestireno expandido, revestimento de borracha de poliuretano. Peça única. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/max-lamb-gradient-pastel-poly-chair-2/>
15. Sem título, 2018 de Thomas Barger (nascido nos Estados Unidos em 1992). Papel reciclado. Fonte: <https://salon94design.com/thomasbarger>
16. *Hermaphroditee*, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>
17. *Ceramic Chair*, 2019 de Katie Stout (nascida nos Estados Unidos em 1989). Cerâmica. 88.9 x 61 x 91.4 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/ceramic-chair-designed-and-made-by-katie-stout-usa-2019-ch1190/>
18. *Smears*, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012). Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única. Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>
19. *American Gothic*, 2018 de Misha Kahn (nascido nos Estados Unidos em 1989). Estrutura de aço e madeira compensada, estofamento de caxemira. 86.5 x 96.5 x 89 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/misha-kahn/2/thumbnails#>
20. *Sedia Porta Ritratti*, 2018 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939) 400 x 300 x 200 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94design.com/gaetanopesce>
21. *Chair 17 e Lamp 4* de Carlo Mollino, 2008 de Martino Gamper (nascido na Itália, 1905-1973). Feito de cadeiras recuperadas de Carlo Mollino do Lutrario Ballroom, em Turim, Itália. Dimensão. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/artists/martino-gamper/2630>
22. *Jacaranda Chair*, 2017 de Juliana Vasconcellos e Matheus Barreto (nascidos no Brasil). Jacaranda e cotton. Peça única. Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f\\_9665101/](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f_9665101/)
23. *Harmony-light Chair*, 2012 de Xiao Tianyu (nascido na China em 1987). Capa de assento de madeira e algodão de olmo. 94 x 80 x 65 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/1372-xiao-tianyu-harmony-light-chair-2012/>
24. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984) Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm. Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/6](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/6)

A unicidade dessas peças é observada nos vestígios do gesto do criador que marca na peça a individualidade de sua ação. São exemplos as propostas de Sebastian Brajkovic, Lee Hun Chung e OrtaMiklos que, no lugar de um padrão e acabamento, revelam assentos com superfícies deformadas (Figura 125), com acabamentos desalinhados (Figura 126) e com estruturas improvisadas (Figura 127).



**Figura 125 - Möbius, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975)**  
 Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8.  
 Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>



**Figura 126 - Bada 140929-02, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coréia do Sul em 1967)**  
 Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única.  
 Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstraction-140929-02>



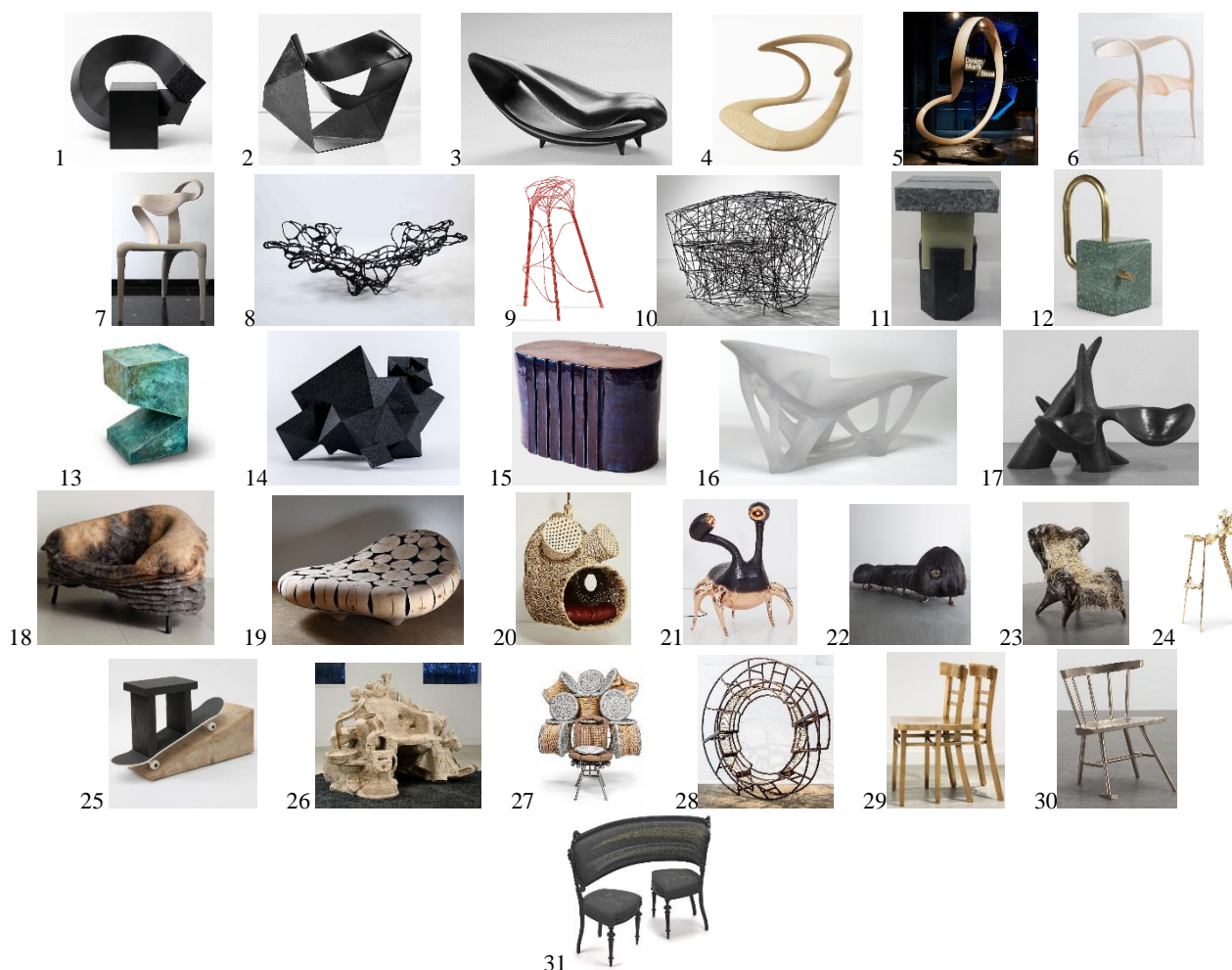
**Figura 127 - Decadence, 2019 de OrtaMiklos (nascido na França em 1993)**  
 Design Miami / Basel. Peça única. Fonte: <https://funcionalart.biz/artists/ortamiklos/>

Estas peças, mesmo as que foram produzidas em série limitada (como a *Möbius*, em oito unidades), não são idênticas. A impossibilidade de serem idênticas é devida à

unicidade do gesto espontâneo e casual do criador, que não consegue reproduzir manualmente com precisão.

### *c. A busca pela modelização de unicidades por meio de um processo singular*

Na modelização de unicidades, o aspecto único da peça é resultado da busca pela sistematização do processo de criação e manipulação do criador que explora a aparência irregular dos elementos expressivos a partir de técnicas e processos personalizados (Figura 128).



**Figura 128 - Unicidades próprias de um processo criativo singular**

1. *Cube Merged Chair (Black)*, 2018 de Chulan Kwak (nascido na Coreia do Sul em 1979). 104.9 x 72.9 x 82.0 cm. Folheado tingido de tinta preta redoak em madeira compensada. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/EBUEs0EDDk>
2. *Techno Loafer (Oxidised)* de Xandre Kriel (nascido na África do Sul em 1977). Assento em aço encerado e correia transportadora de 6mm. 94 x 60 x 75 cm Edição limitada de 10. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel\\_Techno-Loafer\\_Credit-Hayden-Phipps\\_Seating.1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel_Techno-Loafer_Credit-Hayden-Phipps_Seating.1.jpg)
3. *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961). Espreguiçadeira esculpida à Mão. Ebonized Maple. 93 x 198 x 96 cm Edição limitada de 3. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>
4. *Tatamiza*, 2008 de Kenya Hara (nascido no Japão em 1958). Técnica e dimensão. Edição limitada de 2. Fonte: <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/tatamiza.html>



5. *Enignum Locus Chatsworth Chair I*, 2015 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Cinzas europeias (Fraxinus Excelsior) e couro de cordeiro - madeira branqueada e acabamento com óleo branco. 76.8 x 55.9 x 72.4 cm. Peça única. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821020>
6. *Ethereal Series Lounge Chair*, 2019 de Marc Fish (nascido na Holanda). Sycamore, Acrílico. Edição limitada de 7. 71.12 x 66.01 x 86.36 cm.
7. *Escultura Magnus V*, 2018 de Joseph Walsh (nascido em 1979 na Irlanda). Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>
8. *Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6. Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bbc0rrjBKOZ/>
9. *Burr Puzzle High Stool*, 2013 de Chi-Hua Lin (nascida na China). 55.1 x 45.0 x 82.0cm. Alumínio, pintado em rosa. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/obndlYliQ>
10. *Black Iron Chair*, 2006 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Arame de aço e tinta epóxi. 73.7 x 119.4 x 78.7 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/estudio-campana/1/additional-works>
11. *Dorik Stool*, 2017 de Oeuffice (fundado em Londres, 2011). Mármore. Peça única. 42 x 25 x 26 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/738810>
12. *Oderon Chair* de Kelly Wearstler (nascido na Polônia em 1987). Latão polido com pátina. 35,56 x 40,64 x 86,36 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/oberon-chair/>
13. *Orchestra No.2*, 2018 de Daishi Luo (nascida na China). Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>
14. *Low Chair Primitives Series*, 2010 de ArandaLasch (fundado nos Estados Unidos em 2003). Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>
15. *XI Stool Oil*, 2019 de Floris Wubben Studio (fundada na Holanda em 2009). Exibida na Design Miami 2019. Cerâmica revestida com resina. 28.5" x 15.5" x 18.5". Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/xl-stool-oil/>
16. *Bone Chaise*, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979). Poliuretano, borracha. 74.3 x 147.96 x 95.89 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cq96GG/rzAGxzk>
17. *Arm In Arm Bronze*, 2015 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932-2018). Bronze. 172 x 240 x 170 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/outdoor/arm-in-arm-bronze/>
18. *Poltrona Custom Lotta Leh*, 2013 de Ayala Serfaty Stella (nascida em Israel em 1962). Lã, linho e seda. 80x135x105cm. Edição limitada de 2. Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>
19. *0121-1110=1090419*, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965). Madeira (Big Cone Pine). 91 x 209 x 160 cm. Edição Limitada. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>
20. *Mask*, 2016 de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968). Cana Kooboo, couro, aço, feltro. 140 x 115 x 130 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer\\_Mask\\_courtesy-of-Southern-Guild\\_credit-Rudi-Geyser\\_i-1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer_Mask_courtesy-of-Southern-Guild_credit-Rudi-Geyser_i-1.jpg)
21. *Maotwana Finyela* (Pequenas pegadas infinitas) de Atang Tshikare (nascido na África do Sul em 1968). Bronze. 80 x 73 x 100 cm. Edição limitada de 5. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare\\_Maotwana-Finyela\\_Lighting.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare_Maotwana-Finyela_Lighting.jpg)
22. *Uma Worm-an Beast Bench*, 2017 de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Pele de cordeiro mongol com pés de chita em bronze fundido. 221 x 66 x 64.8 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/uma-worm-an-beast-bench-by-the-haas-brothers-co685/>
23. *Caveman Chair*, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Bronze, feltro de ovelha. 120 x 100 x 115cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>
24. *33 Step Collection*, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1992). Latão. 39.9 x 50.0 x 95.0 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/DTmVawVxHT>
25. *Skateboard Chair*, 2010 de Kueng Caputo (nascido na Suíça em 1981). 100 x 120 x 100 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/artists/kueng-caputo/2170>
26. *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982). 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única. Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snno95t2h60fk9reop7kmy64>
27. *Mudha Walla Throne*, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974). Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças. Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>
28. *Jeppetown Play Bench*, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984). Madeira de wengué, tiras de couro cru 304 x 48 x 304 cm Edição limitada de 5 Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw\\_Jeppetown-Play-Bench\\_Seating.7.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw_Jeppetown-Play-Bench_Seating.7.jpg)
29. *Two in One*, 2017 de Atelier Lachaert Dhanis (fundada na Bélgica). Bronze. Edição limitada de 7. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/atelier-lachaert-dhanis-two-in-one/>
30. *Alaska Chair*, 2018 de Virgil Abloh (nascido nos Estados Unidos em 1980). Bronze polido. Edição limitada de 8. 75 x 48 x 44 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/alaska-chair/>
31. *Lathe Chair VIII*, 2008 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze com pátina queimada com ácido nítrico, estofamento bordado. 105 x 140 x 85 cm. Edição limitada de 8 peças. Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O188139/lathe-chair-viii-chair-brajkovic-sebastian/>

Em outras palavras, a modelização de unicidades é a busca pela sistematização do gesto do criador que descobre e inventa técnicas personalizadas para revelar aparências singulares. Apesar do caráter planejado em um certo nível, de modo que seja possível obter uma série de objetos com alguma semelhança, incluem-se (de modo enfático) procedimentos sobre cujos resultados não se detém um controle fino, resultando nas esperadas irregularidades de formas, cores e texturas (vejam-se as peças da Figura 128 - 14, 16, 34 e 57). Além disso, a sistematização não é apenas dos procedimentos práticos, mas também das escolhas do criador, como no caso em que este se apropria de objetos já existentes, cujas características são ligeiramente modificadas, preservando-lhes algo de sua natureza, em articulação com a intencionalidade dada pelo gesto (como nas peças Figura 128 - 55 a 58). Assim, trata-se do modo particular como o artista acolhe os objetos e transforma seu próprio processo de criação em vista deles.

Vejam-se as propostas de Jaehyo Lee (Figura 129), Ayala Serfatystella (Figura 130) e Zhipeng Tan (Figura 131), e como nelas foram desenvolvidas um modo muito peculiar de trabalhar com as texturas, cores, e formas de diferentes materiais. Jaehyo Lee cria peças a partir de manipulações realizadas por meio da queima, cortes, agrupamento e polimento de troncos de madeira; Ayala Serfatystella explora maneiras de transformar materiais naturais como lã, linho e seda, e Zhipeng Tan desenvolve diferentes processos de experimentação com crescimento espontâneo de cobre.



**Figura 129 - 0121-1110=1090419, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965)**  
 Madeira (Big Cone Pine). 91 × 209 × 160 cm. Edição Limitada. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>



**Figura 130 - Custom Lotta Leh, 2013 de Ayala Serfatystella (nascida em Israel em 1962)**

Fonte: <https://freight.cargo.site/t/original/i/37f303a4c1f40bf786d825d48a66aa2ccd17537dcf140064f37b17f2f7ec6dc0/Ayala-Serfaty-Custom-Lotta-Leh--2013.-photo-Elad-Sarig.jpg>  
<https://www.instagram.com/p/BT6xD12Dw2m/>



**Figura 131 - Orchestra No.2, 2018 de Daishi Luo (nascida na China)**

Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>  
<https://www.instagram.com/p/B4fWR2Rpsub/>

A diferença essencial entres os três tipos de exploração das irregularidades (pela preservação das características naturais da matéria, pela produção deliberada de irregularidades com a gestualidade do ato de criação, e pela sistematização de procedimentos destinados à obtenção de irregularidades) diz respeito ao nível de indeterminação das irregularidades, sendo mais indeterminadas nos casos em que os objetos são retirados da natureza e adaptados, e menos indeterminadas nos casos em que há deliberada sistematização de procedimentos para se obtê-las.

No primeiro tipo, a unicidade é proporcionada pelos aspectos altamente indeterminados e de pura possibilidade qualitativa dos materiais em seu estado bruto, evidenciados pelo olhar do criador. Isto quer dizer que as qualidades que tornam tais



assentos únicos revelam ampla indefinição, heterogeneidade e multiplicidade próprias do acaso. Para Peirce (*apud* SANTAELLA, 2013, p. 121) o acaso é um evento ontológico real, e responsável pela infinita variabilidade e heterogeneidade do universo. Portanto, onde houver frescor, espontaneidade, indeterminação, possibilidade em aberto, aí estará o acaso, encontrado nos assentos que mantêm as características naturais da matéria utilizada.

Já no segundo tipo, a unicidade é proporcionada pelo processo de criação que aceita de bom grado as eventualidades, ou que não se preocupa tanto com a sistematização, por buscar resultados particulares e de pouca determinação ou controle. São criações espontâneas, e irrepetíveis em sua característica manual.

Por fim, o terceiro tipo é caracterizado pela unicidade proporcionada pela sistematização e busca de modelização de seus resultados. Assim, de maneira mais ou menos racionalizada, há o direcionamento dos resultados, ainda que seja visando a produção de características únicas (como uma classe de manchas ou texturas). E é justamente na descoberta e na busca pela modelização deste fazer irregular que faz de sua poética singular.

#### *d. Aproximações entre a unicidade dos assentos de edição única e limitada e a “aura” da obra de arte*

Retomando o que vimos no capítulo 1, embora na atualidade haja uma série de discursos e práticas que apresentem um posicionamento crítico face aos parâmetros rigorosos que contribuíram com a formação da atividade de design, no princípio, os artefatos de design foram pensados para serem reproduzíveis, seja devido aos ideais de torná-los acessíveis a todas as classes ou mesmo pelo franco interesse de obtenção de lucro. E foi justamente a rápida expansão e o desenvolvimento dos processos de produção em massa que sustentaram a consolidação da área de design como campo autônomo, sendo seus preceitos ainda presentes e difundidos nos dias de hoje. Autores como André Villas-Boas (2003), Tomás Maldonado (1981), Bernd Löbach (2001) e Gillo Dorfles (1992 e 1984) se referem ao design como atividade da cultura de massa, cuja definição associa seu surgimento à emergência da sociedade advinda do processo de industrialização, e às características de seus produtos, determinadas necessariamente pela reprodução em série, a persuasão e a venda.

Villas-Boas, por exemplo, defende que a noção de design se refere diretamente ao advento da industrialização, sendo que seu produto foi fruto deste processo (VILLAS-BOAS, 2003, p. 32). Segundo este autor, foi somente com o surgimento da sociedade de massas que surgiu a necessidade (e, daí, a possibilidade) da produção de artefatos de design em larga escala, para os quais a aplicação de leis para projetá-los é justamente o que acabou por caracterizá-los. Maldonado também define design como o projeto de objetos fabricados industrialmente, isto é, fabricados por meios de máquinas e em série (MALDONADO, 1982, p. 11). Gillo Dorfles, por sua vez, acrescenta que a atividade de design está condicionada à presença de três aspectos: seu caráter de série, sua produção com meios industriais e mecânicos, e seu aspecto projetual (DORFLES, 1992, p. 13 e 1984, p. 10). Por fim, Löbach (2000), assegura que o conceito de design compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração, resultando em um produto industrial passível de produção em série. Sob o entendimento desses autores, o desenvolvimento das indústrias de produção marcou um avanço decisivo na produção e difusão de artefatos que, além de serem produzidos em massa, são planejados para uma diversidade de formas e aplicações diferentes.

Diante desses preceitos de design, as propriedades do conjunto de assentos analisados se divergem dos princípios caracterizadores do design industrial, na medida em que os designers se dedicam a valorizar a unicidade de suas propostas, em oposição a padronização possibilitada pelas máquinas, substituindo sua existência *serial* pela existência *única*.

As características de unicidade observadas nesses assentos são muito próximas ao modo comum como se assume a obra de arte, reconhecida por sua “Aura” conforme a reflexão de Walter Benjamin (1993). Para ele, “Aura” é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais cuja aparição é única. O conceito foi utilizado para designar as qualidades únicas da obra de arte que evidenciam seu “aqui e agora”, isto é, a existência única que revela o decurso em que a proposta esteve submetida e o lugar em que ela se encontra. Os aspectos únicos também são decorrentes das modificações que a obra sofreu ao longo do tempo na sua estrutura física, como também das diferentes fruições do modo como ela é compreendida.

Tais características são observadas nos assentos quando estes abandonam sua ocorrência em massa para valorizar sua ocorrência singular, evidenciando a “aura” dessas propostas. O abandono do desejo de reproduzir os artefatos em grande escala (permitindo uma variedade de cópia, para o qual o critério de unicidade não faz sentido) pela

substituição de uma produção única ou limitada transforma nossas relações com esses artefatos, abrindo novos caminhos.

Para Benjamin, a unicidade de uma proposta não diz respeito apenas à sua natureza em si mesma, mas às relações desencadeadas por estas características em seu contexto de inserção. No campo das artes, as obras únicas, na concepção de Benjamin são associadas ao “valor de culto” das relações próprias da arte de tradição (BENJAMIN, 1993, p. 170). Sobre o valor de culto, ele descreve que se trata da fruição que quase obriga a manter secretas as obras de arte, sendo acessíveis a um grupo muito seletivo e sob uma determinada distância como objeto de contemplação (BENJAMIN, 1993, p. 173). Neste sentido, falar da unicidade de uma proposta, ou em outras palavras, de sua aura, é entendê-la como um objeto de culto, a serviço de um ritual, mágico ou religioso da experiência estética. O contexto onde esses assentos são expostos (museus, galerias e feiras de arte) reforçam esses valores de culto da obra de arte, cujas peças além de serem vistas por um grupo seletivo, muitas vezes não estão disponíveis para o uso.

E, é exatamente esses aspectos únicos dos assentos de edição única e limitada que desencadeiam uma transformação nos hábitos de conduta de seus espectadores, de um simples sentar para o contemplar e o pensar, como veremos na seção 4.2.3.

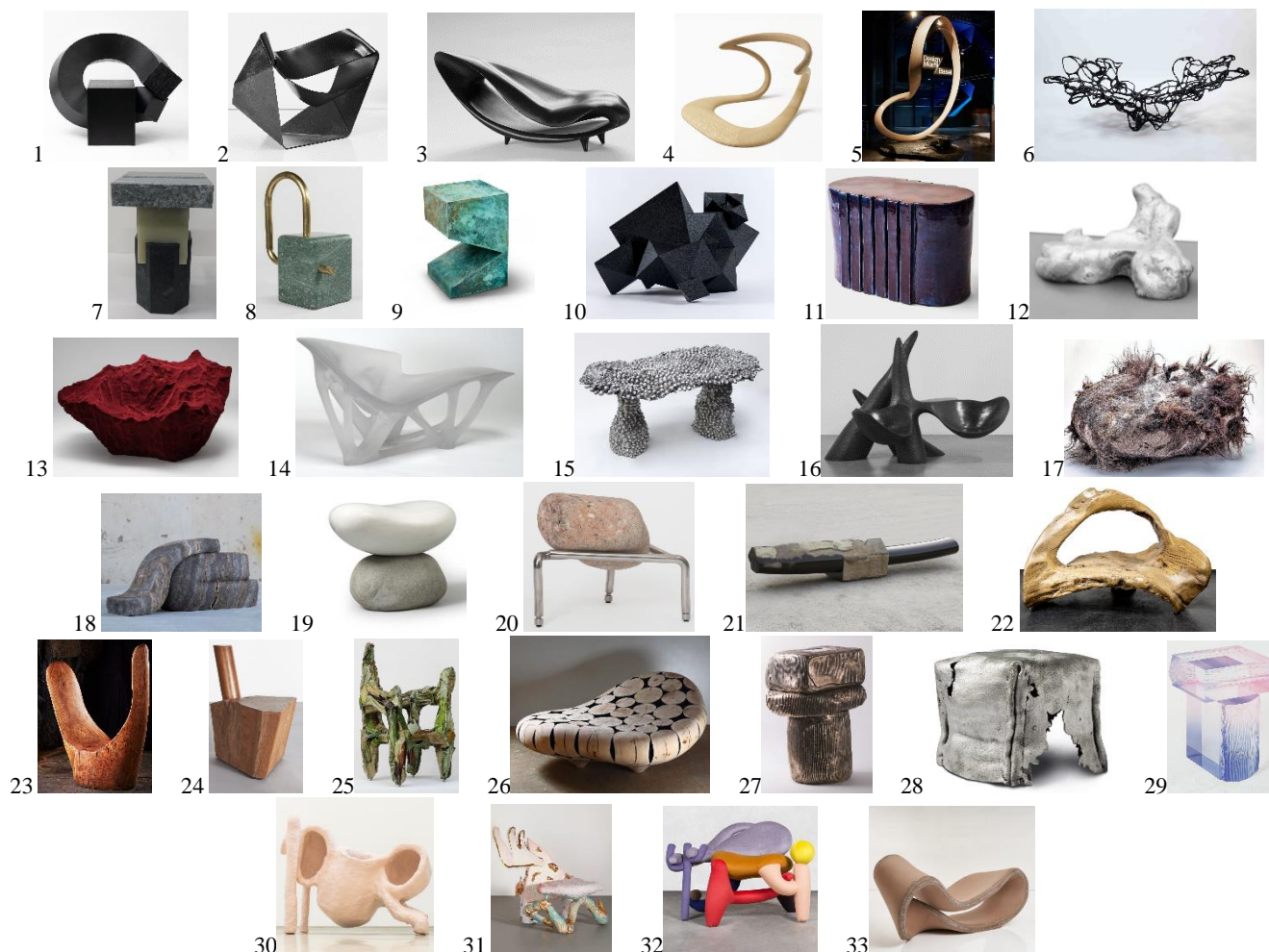
### ***6.2.2 A ambiguidade na significação dos assentos de edição única e limitada***

A regularidade na ambiguidade na significação dos diferentes assentos é notada no modo como a unicidade da aparência de cada proposta desencadeia diferentes níveis de referencialidade, muitas vezes divergentes do que esperávamos para um assento convencional. Ao observarmos possíveis referencialidades em cada peça, identificamos certa repetição no modo como foram explorados seus aspectos ambíguos: a) *no apagamento de vestígios referenciais*; b) *na transfiguração de vestígios referenciais*; e c) *na resignificação dos vestígios referenciais*.

#### ***a. O apagamento de vestígios referenciais***

O *apagamento de vestígios referenciais*, em maior ou menor medida, refere-se às peças que não exibem um claro reconhecimento da referencialidade dos elementos

expressivos observados, e quando há, são apenas sugestões, vagas semelhanças (Figura 132).



**Figura 132 - Apagamento de vestígios referenciais**

1. *Cube Merged Chair (Black)*, 2018 de Chulan Kwak (nascido na Coreia do Sul em 1979). 104.9 x 72.9 x 82.0 cm. Folheado tingido de tinta preta redoak em madeira compensada. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/EBUEs0EDDk>
2. *Techno Loafer (Oxidised)* de Xandre Kriel (nascido na África do Sul em 1977). Assento em aço encerado e correia transportadora de 6mm. 94 x 60 x 75 cm Edição limitada de 10. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel\\_Techno-Loafer\\_Credit-Hayden-Phipps\\_Seating.1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2020/02/Xandre-Kriel_Techno-Loafer_Credit-Hayden-Phipps_Seating.1.jpg)
3. *L'infini Lounge Chair*, 2018 de Gildas Berthelot (nascido na França em 1961). Espreguiçadeira esculpida à Mão. Ebonized Maple. 93 x 198 x 96 cm Edição limitada de 3. Fonte: <http://www.galeriebsl.com/works/chair-armchair/412-l-infini-lounge-chair>
4. *Tatamiza*, 2008 de Kenya Hara (nascido no Japão em 1958). Técnica e dimensão. Edição limitada de 2. Fonte: <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/tatamiza.html>
5. *Enignum Locus Chatsworth Chair I*, 2015 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Cinzas europeias (*Fraxinus Excelsior*) e couro de cordeiro - madeira branqueada e acabamento com óleo branco. 76.8 x 55.9 x 72.4 cm. Peça única. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821020>
6. *Growth Lounge*, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971). Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6. Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bbc0rrjBKOz/>
7. *Dorik Stool*, 2017 de Oeuffice (fundado em Londres, 2011). Mármore. Peça única. 42 x 25 x 26 cm. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/738810>
8. *Oderon Chair* de Kelly Wearstler (nascido na Polônia em 1987). Latão polido com pátina. 35,56 x 40,64 x 86,36 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/oberon-chair/>
9. *Orchestra No.2*, 2018 de Daishi Luo (nascida na China). Cobre 29.0 x 29.0 x 45.0 cm. Peça única. Fonte: <http://gallery-all.com/works/Qd8CSsotBE>
10. *Low Chair Primitives Series*, 2010 de ArandaLasch (fundado nos Estados Unidos em 2003). Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>

11. *XI Stool Oil*, 2019 de Floris Wubben Studio (fundada na Holanda em 2009). Exibida na Design Miami 2019. Cerâmica revestida com resina. 28.5" x 15.5" x 18.5". Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/xl-stool-oil/>
12. *Humanoid*, 2014 de Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Alumínio. Edição limitada de 8. 100 x 170 x 110 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/humanoid/>
13. *Armchair Species III*, 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973). Poliuretano, borracha, fibra de vidro, poliéster. H90 x L150 x D120 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12.  
Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/fs-armchair-species-ii-1>
14. *Bone Chaise*, 2006 de Joris Laarman (nascido na Holanda em 1979). Poliuretano, borracha. 74.3 x 147.96 x 95.89 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cq96GG/rzAGxzk>
15. *Frozen bench*, 2017 de Marlene Huissoud (nascida na França em 1990). Peça única. Acúmulo de centenas de casulos de bicho-da-seda e depois envernizada com uma fina camada de uma bio-resina natural de abelhas.  
Fonte: <https://www.marlene-huissoud.com/frozen-i-2017/>
16. *Arm In Arm Bronze*, 2015 de Wendell Castle (nascido nos Estados Unidos, 1932-2018). Bronze. 172 x 240 x 170 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/outdoor/arm-in-arm-bronze/>
17. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única  
Fonte: <https://www.instagram.com/pl-3ZSr3yiyO/>
18. *Seduction, Pair 03*, 2018 de Najla El Zein (nascido no Líbano em 1983). Travertino. 19 x 42 x 14.5 cm. Edição limitada de 5. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/najla-el-zein/3/seduction>
19. *Afterimage 09-329 A, B*, 2009 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Mármore branco, pedra natural 78 x 50 x 45 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/choi-byung-hoon/afterimage-09-329-a-b>
20. *Rock Stand*, 2019 de Chen Chen (nascido na China em 1985) e Kai Williams (nascido nos Estados Unidos em 1984). 33,02 x 20,32 x 26,67 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/stone-stool/>
21. *Afterimage of beginning 017-479*, 2017 de Byung Hoon Choi (nascido na Coreia do Sul, 1952). Basalto. 75 x 330 x 55 cm. Peça única. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/byung-hoon-choi>
22. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>
23. *Grootvoet* de Adam Birch (nascido na África do Sul em 1976). Cladocalix de eucalipto (goma branca). 190 x 65 x 170 cm. Peça única.  
Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch\\_Grootvoet\\_Credit-Justin-Patrick\\_Seating-jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Adam-Birch_Grootvoet_Credit-Justin-Patrick_Seating-jpg)
24. *Unique sculptural lounge chair*, 2019 de Zanini de Zanine (nascido no Brasil em 1978). Goma vermelha esculpida à mão (Eucalyptus camaldulensis) e lpe Tabaco reaproveitado (Ziehyria tuberculosa). 75 x 80 x 47 cm.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/sculptural-lounge-chair-by-zanini-de-zanine-caldas-ic1337/>
25. *Protoplasting Nature no.5*, 2019 de Marcin Rusak (nascido na Polônia em 1987). Folhas, resina, aço e bronze. 73,66 x 81,28 x 137,922 cm. Peça única  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/in-stock/furniture-in-stock/protoplasting-nature-no-5/>
26. *0121-1110=1090419*, 2018 de Jaehyo Lee (nascido na Coreia do Sul em 1965). Madeira (Big Cone Pine). 91 x 209 x 160 cm. Edição Limitada. Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/jaehyo-lee-0121-1110-equals-1090419>
27. *Autopsy*, 2015 de Mary-Lynn Massoud (nascida na França em 1981) e Carlo Massoud (nascido no Líbano em 1984). Bronze Natural Polido e Oxidado e Ovo de Cobre Polido. 54 x 40 x 40 cm. Peça única. Fonte: [https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B\\_GS%1AHZF](https://carwangallery.com/catalogue.details.php?target=furniture&id=60&c=UULSZ%5B_GS%1AHZF)
28. *Los Huesos Cube Stool*, 2016. Chris Wolston (nascido nos Estados Unidos). Alumínio fundido em areia. 43,18 x 45,72 x 45,72 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/stool-seating/los-huesos-cube-stool-2/>
29. *Crystal Series*, 2018 de Saerom Yoon (nascido na Coreia do Sul em 1985). Resina acrílica. 42.9 x 36.1 x 51.1 cm. Edição de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/FY9e20bOHk>
30. Sem título, 2018 de Thomas Barger (nascido nos Estados Unidos em 1992). Papel reciclado.  
Fonte: <https://salon94design.com/thomasbarger>
31. *Ceramic Chair*, 2019 de Katie Stout (nascida nos Estados Unidos em 1989). Cerâmica. 88.9 x 61 x 91.4 cm Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/ceramic-chair-designed-and-made-by-katie-stout-usa-2019-ch1190/>
32. *American Gothic*, 2018 de Misha Kahn (nascido nos Estados Unidos em 1989). Estrutura de aço e madeira compensada, estofamento de caxemira. 86.5 x 96.5 x 89 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/misha-kahn/2/thumbnails#>
33. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>

“Apagamento dos vestígios referenciais” é um termo usado por Santaella (2005, p. 211) para designar as formas não-representativas, formas não-figurativas, formas não-objetivas ou formas “sem sentido” que não representam qualquer objeto claramente identificável. Tratam-se das qualidades da aparência que não possuem nítida

correspondência com qualquer outro objeto a não ser elas próprias, e, por isso, elas não oferecem ao usuário qualquer vestígio quanto ao que elas representam. Segundo Santaella (2005, p. 206), este tipo de peça diz respeito à

redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensão, volume etc. A combinação de tais elementos não guarda conexão alguma com qualquer informação extraída da experiência visual externa (SANTAELLA, 2005, p. 206).

Neste tipo de peça, suas qualidades não estão preocupadas em fazer qualquer referência ao exterior, “são o que são e não outra coisa” (SANTAELLA, 2005, p. 212). Na ausência de referencialidade, sua representação é ambígua por seu alto poder de sugestão. É esse poder que fisga a imaginação do observador, desencadeando “o demônio das similitudes” (SANTAELLA, 2005, p. 207).

Por exemplo, as peças de Joseph Walsh (Figura 133), de Aranda\Lasch (Figura 134), e de Mathias Bengtsson (Figura 135) exploram as qualidades expressivas do material e da forma, buscando uma maneira de transcender as limitações físicas na criação de um produto tão corriqueiro de nosso cotidiano, como uma cadeira. Tratam-se de formas expressivas que se estruturam numa unidade qualitativa independente, e carecem de qualquer referência ao exterior. Diante delas há incerteza sobre o que se assemelharia a elas, por isso mesmo, a imaginação flui: de gestos de fitas no ar ao desenho de uma letra em movimento, de pixels tridimensionais a um quebra-cabeça chinês, de uma explosão d'água ao derretimento de um plástico.



**Figura 133 - Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)**  
 Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte:  
<https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>





**Figura 134 - Low Chair, 2010 de Aranda/Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)**  
Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>



**Figura 135 - Growth Lounge, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)**  
Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6.  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bbc0rrjBKOz/>

Embora as referências não sejam certas, elas são ora sugeridas pela indicialidade de sua matéria-prima, outras vezes pela iconicidade de suas formas, e outras ainda pela relação simbólica com a matéria, a forma e/ou o contexto, mas sempre de modo vago. Isso acontece quando a representação do objeto é crua ou inacurada; quando os traçados são demasiadamente acidentais e fortuitos; e/ou quando a representação do objeto é pertencente ao mundo imaginário.

### *b. A transfiguração de vestígios referenciais*

A *transfiguração de vestígios referenciais* refere-se às transformações das características físicas do artefato para que se assemelhe a outro objeto ou figura, natural



ou imaginária (Figura 136). A descrição de sentido contrário também é válida: também podemos chamar de “transfiguração” quando se tomam feições, modos ou gestos de figuras antropomórficas ou zoomórficas, naturais ou imaginárias, como ponto de partida para uma corporificação apresentada como assento. O que está em jogo é justamente essa hibridização lúdica entre dois elementos, o artefato trivial e a feição animada, que lhe confere uma característica divertida.



**Figura 136 - Transfiguração de vestígios referenciais**

1. *Hermaphroditee*, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972) Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>
2. *Smears*, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012). Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única. Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>
3. *Mask*, 2016 de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968). Cana Kooboo, couro, aço, feltro. 140 x 115 x 130 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer\\_Mask\\_courtesy-of-Southern-Guild\\_credit-Rudi-Geyser\\_i-1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer_Mask_courtesy-of-Southern-Guild_credit-Rudi-Geyser_i-1.jpg)
4. *Maotwana Finyela* (Pequenas pegadas infinitas) de Atang Tshikare (nascido na África do Sul em. Bronze. 80 x 73 x 100 cm. Edição limitada de 5. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare\\_Maotwana-Finyela\\_Lighting.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/Atang-Tshikare_Maotwana-Finyela_Lighting.jpg)
5. *Uma Worm-an Beast Bench*, 2017 de The Haas Brothers (nascidos nos Estados Unidos em 1984). Pele de cordeiro mongol com pés de chita em bronze fundido. 221 x 66 x 64.8 cm. Peça única. Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/uma-worm-an-beast-bench-by-the-haas-brothers-co685/>
6. *Caveman Chair*, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963). Bronze, feltro de ovelha. 120 x 100 x 115cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>
7. *Sedia Porta Ritratti*, 2018 de Gaetano Pesce (nascido na Itália em 1939) 400 x 300 x 200 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94design.com/gaetanopesce>
8. *33 Step Collection*, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1992). Latão. 39.9 x 50.0 x 95.0 cm. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/DTmVawVxHT>

Os elementos visuais desses assentos são postos a serviço da vocação mimética descrita por Santaella, isto é, o empenho em produzir a ilusão de que a imagem figurada é igual ou semelhante ao objeto real (SANTAELLA, 2005, p. 227), ou, neste caso, imaginário. As figuras representadas nos assentos não visam reproduzir fielmente uma realidade externa, mas um universo à parte, com qualidades próprias da imaginação. Enquanto signos, mesmo que esses assentos apontem para objetos que realmente existem, porque o fazem de modo mais livre na caracterização, ainda assim se tornam sugestivos, ambíguos. Isto significa que as qualidades dos elementos expressivos dessas peças apenas

sugerem um objeto externo, criando para ele uma nova qualidade, puramente plástica (SANTAELLA, 2005, p. 229).

Por exemplo, nas peças de Atelier Van Lieshout (Figura 137), de Rogan Gregory (Figura 138) e de Zhipeng Tan (Figura 139), reconhecemos certas semelhanças com figuras biológicas, como o corpo de um mamífero, uma cabeça de peixe e um esqueleto humano, mesmo que, estritamente falando, estes estejam muito distantes daqueles que conhecemos na realidade.



**Figura 137 - Caveman Chair, 2019 do Atelier Van Lieshout (nascido na Holanda em 1963)**

Bronze, feltro de ovelha. 120 x 100 x 115cm. Edição limitada de 8. Fonte:

<https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/armchairs/fossil-chair-bronze/>



**Figura 138 - Hermaphroditee, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972)**

Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única.

Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>



**Figura 139 - 33 Step Bar Chair, 2016 de Zhipeng Tan (nascido na China em 1993)**

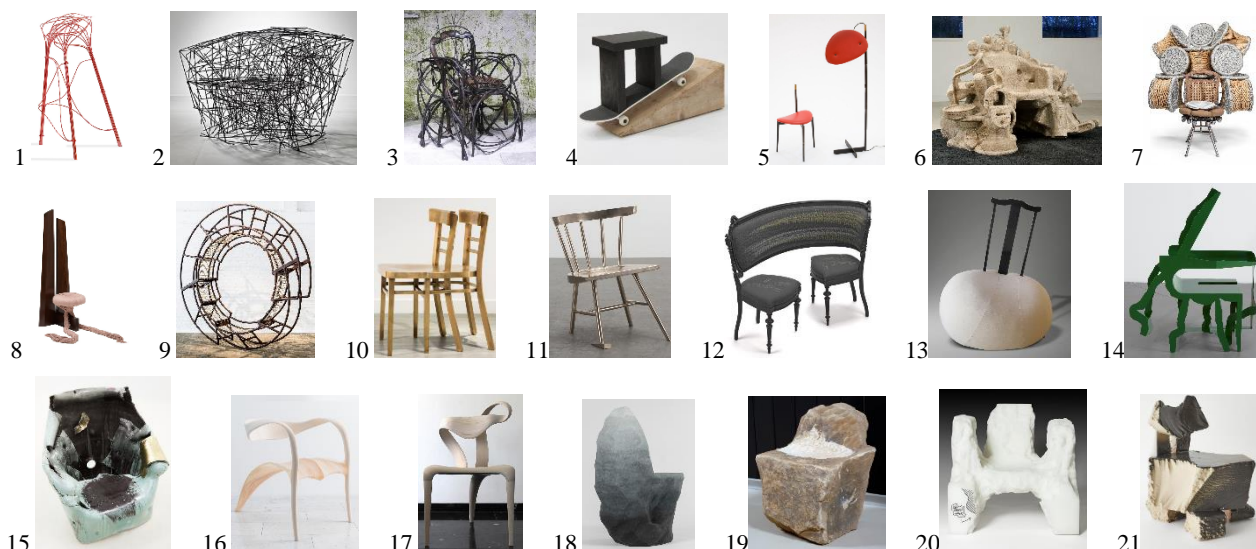
Bronze. 40×50×105 cm. Edição limitada de 10.

Fonte: [http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#\\_np=104\\_476](http://www.manmandesign.com/nd.jsp?id=6#_np=104_476)

A transfiguração desses assentos em representações antropomórficas e zoomórficas, quase como metamorfoses, quebra nossa expectativa sobre o que entendíamos sobre os assentos, bem como sobre as figuras representadas, despertando-nos para uma multiplicidade interpretativa e imaginativa. Quando uma forma é deslocada do seu contexto real, esse novo objeto criado é alimentado por significados inesperados.

### *c. A ressignificação de vestígios referenciais*

A *ressignificação de vestígios referenciais* refere-se ao processo pelo qual se alteram os significados dos assentos apresentados: eles são reconhecidos como assentos (pela familiaridade com os elementos convencionais como encosto, assento, braços e pés), mas diferentes dos habituais (Figura 140). Como símbolos, denotam seus objetos apenas em virtude de haver um hábito que força sua significação. No entanto, como no grupo anterior, há uma quebra na expectativa criada diante da figura reconhecida, em virtude de que os elementos convencionais da sua estrutura se revelam diferentes do esperado. Esta diferença estimula a nossa imaginação a criar um paralelismo entre os elementos identificados com “alguma outra coisa”.



**Figura 140 - Resignificação de vestígios referenciais**

1. *Burr Puzzle High Stool*, 2013 de Chi-Hua Lin (nascida na China). 55.1 x 45.0 x 82.0cm. Alumínio, pintado em rosa. Edição limitada de 10. Fonte: <http://gallery-all.com/works/obndIYlIQ>
2. *Black Iron Chair*, 2006 de Humberto Campana (nascido no Brasil em 1953) e Fernando Campana (nascido no Brasil em 1961). Arame de aço e tinta epóxi. 73.7 x 119.4 x 78.7 cm. Edição limitada de 12. Fonte: <http://www.friedmanbenda.com/artists/estudio-campana/1/additional-works>
3. *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977). Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-wood/>
4. *Skateboard Chair*, 2010 de Kueng Caputo (nascido na Suíça em 1981). 100 x 120 x 100 cm. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/artists/kueng-caputo/2170>
5. *Chair 17 e Lamp 4* de Carlo Mollino, 2008 de Martino Gamper (nascido na Itália, 1905-1973). Feito de cadeiras recuperadas de Carlo Mollino do Lutrario Ballroom, em Turim, Itália. Dimensão. Peça única. Fonte: <https://salon94.com/artists/martino-gamper/2630>
6. *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982). 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única. Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snno95t2h60fk9reop7kmy64>
7. *Mudha Walla Throne*, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974). Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças. Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>
8. *Jacaranda Chair*, 2017 de Juliana Vasconcellos e Matheus Barreto (nascidos no Brasil). Jacaranda e cotton. Peça única. Fonte: [https://www.1stdibs.co.uk/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f\\_9665101/](https://www.1stdibs.co.uk/furniture/seating/chairs/brazilian-contemporary-furniture-jacaranda-chair-studio-vasconcellos-barreto/id-f_9665101/)
9. *Jeppestown Play Bench*, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984). Madeira de wengué, tiras de couro cru 304 x 48 x 304 cm Edição limitada de 5. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw\\_Jeppestown-Play-Bench\\_Seating.7.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw_Jeppestown-Play-Bench_Seating.7.jpg)
10. *Two in One*, 2017 de Atelier Lachaert Dhanis (fundada na Bélgica). Bronze. Edição limitada de 7. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/atelier-lachaert-dhanis-two-in-one/>
11. *Alaska Chair*, 2018 de Virgil Abloh (nascido nos Estados Unidos em 1980). Bronze polido. Edição limitada de 8. 75 x 48 x 44 cm. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/alaska-chair/>
12. *Lathe Chair VIII*, 2008 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze com pátina queimada com ácido nítrico, estofamento bordado. 105 x 140 x 85 cm. Edição limitada de 8 peças. Fonte: <http://collections.vam.ac.uk/item/O188139/lathe-chair-viii-chair-brajkovic-sebastian/>
13. *Harmony-light Chair*, 2012 de Xiao Tianyu (nascido na China em 1987). Capa de assento de madeira e algodão de olmo. 94 x 80 x 65 cm. Edição limitada de 8. Fonte: <https://www.themesandvariations.com/artworks/categories/12/1372-xiao-tianyu-harmony-light-chair-2012/>
14. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984). Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm. Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/6](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/6)
15. *Bada 140929-02*, 2014 de Lee Hun Chung (nascido na Coreia do Sul em 1967). Cerâmica vitrificada no celadon tradicional cinzento-azul-pulverizado. 105 x 96 x 100 cm. Peça única. Fonte: <https://galleryseomi.squarespace.com/leehunchung/bada-abstraction-140929-02>
16. *Ethereal Series Lounge Chair*, 2019 de Marc Fish (nascido na Holanda). Sycamore, Acrílico. Edição limitada de 7. 71.12 x 66.01 x 86.36 cm.
17. *Escultura Magnus V*, 2018 de Joseph Walsh (nascido em 1979 na Irlanda). Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte: <https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnus/>
18. *Drift Chair*, 2019 de 2019 de Fernando Mastrangelo (nascido nos Estados Unidos, 1978). 38,1 x 63,5 x 83,82 cm. Peça única. Fonte: <https://www.thefutureperfect.com/product/furniture/seating/side-seating/drift-chair/>

19. *Ladycross Sandstone Chair*, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Bloco de arenito. Peça única. Fonte: <http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>
20. *Shanghai Chair*, 2019 de Daniel Arsham (nascido nos Estados Unidos em 1980). Resina, foam. 91.4 x 91.4 x 91.4 cm. Edição limitada de 8. Fonte: [http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works\\_12](http://www.friedmanbenda.com/artists/daniel-arsham/5/selected-works_12)
21. *Gradient Pastel Poly Chair 2*, 2019 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Poliestireno expandido, revestimento de borracha de poliuretano. Peça única. Fonte: <https://galleryfumi.com/works/max-lamb-gradient-pastel-poly-chair-2/>

Os assentos aqui tratados apresentam caráter de contravenção e aparente incoerência, levando-nos a olhá-los como enigmas. Por meio de esforço, comparações e analogias, buscamos uma referência. Por seu aspecto simbólico, as informações sobre o contexto de produção devem contribuir com o alcance do significado.

Quando uma representação é usada no lugar de outra para sugerir uma semelhança ou analogia entre ambas, podemos chamá-la de metáfora (SANTAELLA, 2005, p. 303). Nass propostas de Gunjan Gupta (Figura 141), Vincent Dubourg (Figura 142) e Jay Sae Jung (Figura 143), embora possamos reconhecer as cadeiras, estas se revelam estranhas ao olhar, por divergirem das características convencionalmente esperadas para um assento. O efeito disso faz com que o observador concentre sua atenção na estranheza do objeto, na busca de entender seu significado omitido.



**Figura 141 - Mudha Walla Throne, 2016 de Gunjan Gupta (nascida na Índia em 1974)**

Tamboretas, bambu, aço, tecido e madeira. Edição limitada a 8 peças.

Fonte: <https://madparis.fr/en/museums/musee-des-arts-decoratifs/itinerary/design-collections/the-international-scene/chair-mudha-walla-throne>





**Figura 142 - Buisson, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977)**  
 Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única. Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-woo>



**Figura 143 - Savage Chair, 2011 de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982).**  
 Juta e objetos de plástico. 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única.  
 Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snno95t2h60fk9reop7kmy64>

Reconhecemos a importância do contexto para a significação da peça nas três propostas: na de Gunjan Gupta, que coloca em discussão o contexto cultural e econômico de seu país, ao apresentar sob o signo do trono a representação estética das condições dos trabalhadores ambulantes da Índia; na de Vincent Dubourg que, de modo quase sarcástico, apresenta uma cadeira clássica, que antes dominada e controlada pela ação humana, passa a ser dominada pela vivacidade e espontaneidade da natureza bruta de seu

próprio material (os cipós), abrindo espaço para a reflexão; e também na proposta de Jay Sae Jung, que coloca em questão os problemas de obsolescência, sustentabilidade e responsabilidade social do descarte de materiais por meio da produção criativa, ao aproveitar tais objetos considerados “lixo” na composição de um assento lúdico e original. Estas e outras peças, muito além de apresentarem um artefato para o uso banal cotidiano, revelam propostas inquietantes à mente, abrindo possibilidades interpretativas.

*d. Aproximações entre a ambiguidade dos assentos de edição única e limitada e a “obra aberta” à recepção*

A partir da identificação de ambiguidades na significação dos assentos de edição única e limitada (observados no apagamento, na transfiguração, e na ressignificação de vestígios referenciais), percebemos que essas propostas não possuem a intenção de reproduzir uma presumida estrutura objetiva, mas representam antes a estrutura de uma relação aberta à interpretação. Esses bancos, cadeiras, *chaises*, banquetas e poltronas, a partir das indagações incitadas por suas qualidades, revelam não uma definição, mas um mundo de investigação formado por relações; não um resultado, mas um processo que conduz à sua formação. Tais características, segundo Eco (1991), são aspectos fundamentais do discurso aberto, típico da arte. A experiência de alteridade incitada pela força bruta da ambiguidade destas peças elimina qualquer univocidade (isto é, a característica do significado único; que só admite uma interpretação) e, por consequência, a previsibilidade e a precisão. A abertura à investigação é continuamente incitada, uma vez que diante de obras ambíguas o centro de nossa atenção se põe a interrogar a sua estrutura.

Como vimos no capítulo 1, essas propriedades são as mesmas incitadas pelas poéticas de “obra aberta” (ECO, 1991) que tendem a promover no intérprete “atos de liberdade consciente”. Tratam-se de propostas que inserem o intérprete no centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis. Nessas relações, o intérprete instaura sua própria forma de interpretar, sem ser determinado por modelos pré-definidos e definitivos. Exatamente devido às unicidades das qualidades apreendidas, estas propostas exigem o envolvimento do intérprete na busca de respostas livres e inventivas, cuja compreensão é dependente do ato dialógico entre a postura do fruidor com o criador (ECO, 1991, p. 42).



Assim, os assentos de edição única e limitada apresentam uma peculiar autonomia, tomada tanto pelos designers quanto pelos intérpretes: ambos não só dispõem da liberdade de interpretar os preceitos que definem um artefato conforme sua sensibilidade pessoal, mas também de intervir na estrutura de sua composição, ressignificando-o.

No “ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações” (ECO, 1991, p. 40), cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. Desta forma, as qualidades desses assentos são reconhecidas esteticamente na medida em que são fruídas segundo diferentes perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e reflexões, sem jamais deixar de serem elas próprias. Portanto, como o conceito de obra aberta, “cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (ECO, 1991, p. 40).

A ambiguidade das significações desses assentos evidencia uma dificuldade e obscuridade em seu processo de fruição, colocando a obra intencionalmente aberta diante da reação do fruidor. Neste contexto, ele é estimulado a interrogar as flexibilidades e as potencialidades da proposta que interpreta. Este aspecto da alteridade da obra, cujas propriedades se revelam diferentes do que ele espera, estimula contribuições emotivas e imaginativas. A cada nova leitura, com intérpretes diferentes, abrem-se diálogos entre o mundo particular de cada intérprete, o mundo criado pelo autor da obra e as qualidades obra criada.

E, é exatamente a partir da experiência de alteridade, revelada nas dinâmicas relações entre os processos de fruição, as qualidades da obra criada e os processos de criação dos assentos de edição única e limitada, que uma abertura é provocada nos hábitos de conduta dos seus espectadores: para o contemplar, o desconcertar e, por fim, o pensar.

### ***6.2.3 Aberturas dos hábitos de conduta***

Aberturas dos hábitos de conduta dos diferentes assentos são notadas no modo como as relações entre a unicidade da aparência de cada peça, e a ambiguidade de sua significação, provocam ações-reações similares às poéticas artísticas. Ao observar os

hábitos de conduta dos assentos de edição única e limitada, podemos identificar três níveis: (a) na abertura à contemplação (enquanto primeiridade), onde a abertura acontece nos hábitos de perceber; (b) na abertura à disrupção (enquanto secundidade), onde a abertura acontece nos hábitos de agir e reagir ao choque bruto da alteridade, isto é, no desconcerto diante do objeto apreciado; e (c) na abertura a mudança de hábitos (enquanto terceiridade), onde a abertura é observada nos hábitos de pensar, relativos ao processo de aprendizagem, já quando os assentos são entendidos como abertos e conectados à arte.

A abertura à contemplação se refere às ações dinâmicas provocadas pela aparência dos assentos de edição única e limitada. Esta abertura é observada, em menor e maior medida, no seu aspecto de qualidade, intensidade e originalidade (de invenções formais únicas, irregulares, indefinidas e vívidas); no seu poder de sugestão (de formas altamente indeterminadas, que não possuem clareza de seus vestígios referenciais, apenas a liberdade de imaginar mundos possíveis); e no seu interpretante emocional (o usar emotivamente, na pura possibilidade de interpretação, em uma relação monádica, em um estado de sentimento desarmado, de puro prazer pela observação).

A abertura à disrupção trata do modo como os artefatos estimulam a experiência de alteridade, na busca pela experiência de relação, participação e jogo. Esta abertura é observada no seu aspecto de existência concreta (de interferências formais, singulares, identificadas em sua alteridade); na quebra de expectativa (criada no seu aspecto de representação); e, no seu interpretante enérgico (o usar com o corpo, em uma relação diádica, em um estado de sensação de fato, de ação e reação).

Por fim, a abertura à mudança de hábitos destaca o modo como os assentos de edição única e limitada possibilitam novas formas de mediação. Esta abertura é observada no modo como suas qualidades, seu aspecto de existência concreta e seus processos de significação possibilitam aprendizagem (no seu interpretante lógico, em uma relação triádica, em um estado de transformação).

Estes três níveis de aberturas devem ser compreendidos dentro de uma relação dinâmica e interdependente. A distinção sugerida somente se faz possível analiticamente, mas na prática eles aparecem imbricados (embora apresentem predominância, mais de um ou de outro). As características descritas não são limitadas aos exemplos citados (estes são ilustrativos). Mas representam as propriedades redundantes, em maior ou menor medida, em todos assentos de edição única e limitada analisados.

*a. Abertura à contemplação: uma nova sensibilidade nos hábitos de perceber*

Na abertura à contemplação, ao observar a unicidade da aparência e a ambiguidade da significação dos assentos de edição única e limitada, a face imediatamente perceptível é apreendida pelos aspectos intrínsecos de pura qualidade. Esta qualidade é despertada pela intensidade e originalidade de seus elementos expressivos e estruturais (suas texturas, formas, cores, volumes, etc.) que suscitam sensibilidade e sensorialidade (como a emoção, sensação e sentimento) de invenções formais indefinidas e vívidas (em um estado puro sensível, como um puro prazer).

Assim como a primeira categoria da experiência de Peirce, ao observar as qualidades desses assentos, em maior e menor medida, não há clareza sobre sua eficácia, eficiência e usabilidade. As qualidades desses assentos trazem em si a ideia de primeiro. Como primeiro, a própria palavra sugere que, sob essa categoria não há outra. “A ideia de Primeiro é predominantemente nas ideias de novidade, vida, liberdade. Livre é aquilo que não tem outro atrás de si determinando suas ações” (CP, 1302 *apud* IBRI, 2015, p. 29), pois “são o que são, sem referência ou relação com qualquer outra coisa” (IBRI, 2015, p. 30). Desta forma, “a liberdade pode apenas se manifestar na variedade e multiplicidade ilimitada e incontrolada” (CP, 1302 *apud* IBRI, 2015, p. 33).

As propostas que evidenciam essa abertura, em maior e menor medida, são aquelas que executam o apagamento dos vestígios referenciais, pois não indicam a sua intencionalidade ou finalidade, mas revelam diferenças, assimetrias e irregularidades. Nesses assentos, por não representarem nenhum objeto claramente identificável e pelo fato de sua interpretação possuir alto poder de sugestão, a camada do nível interpretativo despertado por esses signos é a camada emocional. Ou seja, os efeitos interpretativos são as qualidades de sentimento e a emoção que o signo é capaz de produzir no observador.

Na ausência de outro atrás de si determinando suas ações, esses assentos, como na primeira faculdade do olhar sugerida por Peirce, nos colocam com a necessidade de “abrir os olhos” para ver a extraordinária variedade apresentada por meio de um “olhar despido de qualquer aparato teórico” (IBRI, 2015, p. 24). Um “olhar sem qualquer interpretação” (IBRI, 2015, p. 29), como um puro estado de sentimento. Nas palavras de Peirce:

Por um sentimento eu entendo um exemplo daquele tipo de consciência que não envolve qualquer análise, comparação ou qualquer processo que seja,

nem consiste, no todo ou em parte, de qualquer ato pelo qual uma extensão de consciência é distinguida de outra e que tem sua própria qualidade positiva, que consiste em nada além disto e que é de si mesmo tudo o que ela é (...) (CP, 1306 *apud* IBRI, 2015, p. 31).

Assim, experienciar esses artefatos exige um estado de consciência livre e desarmado. Neste contexto, as meras qualidades de sentimento das coisas em si (como a cor, a forma, a textura e o volume) são experienciadas sem se perguntar a qual objeto essas qualidades se referem, se são reais ou não. Este estado de percepção revela um universo de experiência das coisas meramente possíveis, de livre imaginação, como um sonho ou devaneio. Por meio do jogo estético, a consciência é convocada à experiência livre, do imaginário de mundos possíveis. Trata-se de um estado tão delicado e frágil que, logo após a experiência de liberdade, se nos perguntarmos no que consistiu aquele momento rico de sensações e sentimentos, não conseguiremos precisar exatamente, e sua descrição será de pura indeterminação.

Parece que diferente das peças comumente chamadas de assentos (que partilham predicados oriundos de conceitos comprometidos com leis e hábitos de conduta), nos assentos excêntricos (que exibem unicidades, irregularidades e assimetrias) há uma dificuldade em reconhecer qualquer convenção, o que desafia a determinação de qualquer generalização. Se os fenômenos exibem justamente aspectos de acidentalidade que torna difícil generalizações, segundo Ibri, pode-se dizer que estes são os fenômenos *sem nome*, pois os nomes os são de conceitos (IBRI, 2016, p. 8)

Como fenômenos *sem nome*, não podemos nos aproximar de suas irregularidades, assimetrias e singularidades pela linguagem mediadora estruturada na lógica do conceito. Para nos aproximarmos das “Coisas sem Nome” é necessário quebrar a fórmula lógica do conceito a partir da suspensão do pensamento judicativo, na pura presentidade, pois, segundo Ibri (2016, p. 8):

Para elas – as coisas sem nome – toda linguagem baseada nos conceitos é injusta, na medida em que a elas se refere por meio de nomes que genuinamente não lhes pertencem, ou tentam deles se aproximar por uma combinatória de nomes na ilusão de uma proximidade maior. O fracasso desta empreitada da linguagem é de ordem lógica: o geral não pode representar o singular na sua singularidade. A linguagem lógica é convidada a se calar, e outras formas semióticas devem ser convocadas para este encontro com o que repudia o conceito.

Diante das “Coisas sem Nome”, a outra forma semiótica convocada no lugar do conceito, é o olhar sem mediações. Trata-se do olhar que se aproxima ao estado de

consciência presente no qual o fenômeno surge. O “presente é apenas o que é, sem considerar o ausente, sem relação com o passado e futuro” (CP, 544 *apud* IBRI, 2015, p. 31). Em outras palavras, é tornar-se disponível para o que está diante de nossos sentidos, isto é, desautomatizar nossa percepção, sem pressa, sem julgamentos, sem antecipar as interpretações. Para nos aproximarmos das “Coisas sem Nome”, é preciso, antes, contemplá-las (IBRI, 2016, p. 11). Contemplar é dedicar-se à apreensão demorada em captar dos fenômenos somente as puras qualidades de sentimento apresentadas na sua aparência. Neste contexto, interpor qualquer instância analítica na mente, para mediar conceitualmente o conteúdo do sentimento, é perdê-lo na sua presentidade, uma vez que a análise envolve comparação com uma experiência pretérita (IBRI, 2015, p. 31).

Nesta experiência de contemplação, que é caracterizada pelas qualidades não passíveis de serem assimiladas por uma rede lógica, está implicada a experiência estética que envolve os hábitos de sentir, que segundo Dantas,

[...] é uma experiência de pura presentidade, na qual impera a relação imediata e direta com as ‘qualidades de sentimento’. Logo, pode-se inferir que na condição de puro presente e de puro sentimento, essa experiência aflora, através do contato direto com as qualidades de sentimento, o caráter de singularidade, liberdade, e não temporalidade das coisas do mundo, qualidades, assim entendemos, que são inerentes a toda e qualquer obra de arte digna deste nome, aspectos que efluem durante a experiência estética aqui referida (DANTAS, 2019, p. 15).

Mesmo quando o momento da primeiridade é quebrado pelo conflito da secundidade (que se refere à dualidade entre a consciência e o signo, onde o signo é decomposto em associações na busca da existência singular de suas relações com o objeto), em menor e maior medida, não há clareza quanto a sua conexão com qualquer informação extraída da experiência visual externa, apenas mera hipótese de semelhança.

Nesses assentos (de aparência única e vívida, de seus vestígios referenciais de difícil reconhecimento e, por consequência, de incapacidade de generalização), sua interpretação só pode ser mera possibilidade. Diante da mera possibilidade, estas qualidades são compreendidas como “autorreferentes”, porque, no plano formal, não remetem a nada fora do próprio signo. Ibrí realça o potencial de significação desse tipo de proposta que faz nascer de dentro de si o objeto, e assim se constitui em uma autorrepresentação (IBRI, 2011, p. 217).

Santaella (1994, p. 180) afirma que esses caracteres próprios do estatuto eminentemente qualitativo do signo, que determina as relações sempre ambíguas e

indecidíveis do signo, são ações dos processos de significação próprias do “Signo Estético”:

[...] é essa ambiguidade, nas aplicações do signo a algo que está fora dele, que é responsável pelo efeito de abertura interpretativa, impressão de unidade indiscernível na imediaticidade do sentimento, que o signo estético preponderantemente produz. [...] São as qualidades intrínsecas do signo que se colocam em primeiro plano, pois, se assim não fosse, ele não estaria apto a produzir o efeito de suspensão de sentido, ou desautomatização dos processos interpretativos entorpecidos pelo hábito de sentimento na qual se consubstancia o efeito característico que faz desse signo o que ele é: estético (SANTAELLA, 1994, p. 180).

Neste sentido, Santaella (1994, p. 180) chega à conclusão de que o “Signo Estético” é o que melhor caracteriza a essência das práticas artísticas. Tais processos de significação autorreflexivos e ambíguos incentivam a participação efetiva e afetiva dos usuários/espectadores nas pluralidades de significação da proposta. Da mesma maneira que a ideia de “Obra Aberta” de Umberto Eco: “A obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados, que coexistem num só significante” (ECO, 1997, p. 22). E, também, esta ambiguidade e autorreflexibilidade são atributos próprios de mensagens cuja predominância é a função poética proposta por Jakobson (1969, p. 127-128), onde as qualidades do signo são valorizadas.

Um exemplo destas características é observado na série *Magnus* de Joseph Walsh (Figura 144). A sedução das qualidades visuais e táteis desta série, quase como em um estado de sonho, leva nosso olhar a percorrer a sinuosidade de suas formas, enaltecido pela sua leveza e movimento, pelas áreas vazadas que contrastam com suas superfícies lisas.



**Figura 144 - Magnus V, 2018 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979)**  
 Madeira. 500 x 500 x 600 cm. Peça única. Design Miami / Basel. Fonte:  
<https://josephwalshstudio.com/portfolio/magnusv/>

Esta peça foi criada a partir de experimentos com lâminas de madeira altamente polida, organizadas em camadas. O objetivo do designer Joseph Walsh foi explorar e transformar as potencialidades expressivas de um material tão pesado e rígido como a madeira, extrapolando suas limitações físicas e estéticas na criação de um banco que mais se parece com uma escultura.

No assento *Growth Lounge* (Figura 145) de Mathias Bengtsson, impressa em 3D, ao invés de fornecer uma superfície a ser sentada, parece ignorar as restrições funcionais, onde a aparência escultural está no primeiro plano. Como indica o título da peça, seus elementos expressivos remetem a um emaranhado de linhas em transformação provocando sensação de estranheza, leveza e movimento.



**Figura 145 - Vista lateral da espreguiçadeira Growth Lounge, 2016 de Mathias Bengtsson (nascido na Dinamarca em 1971)**

Bronze maciço - Impressão 3D. 100 x 200 x 70cm. Edição limitada de 6 peças (+ 4 PA)

Fonte:

<https://www.designboom.com/wp-content/uploads/2017/08/matthias-bengtsson-growth-table-1800.jpg>



Patrik Fredrikson e Ian Stallard<sup>199</sup>, a partir de investigações das potencialidades expressivas de materiais e tecnologias na construção de assentos, criaram a proposta *Species III* (Figura 146). Esta peça, ao mesmo tempo que incita estranheza de formas aparentemente inexploradas pelo contato humano, revela-se atrativa ao olhar. A atração é dada pela sua curiosa natureza, obscura e fantástica, que sugere estruturas amorfas de um outro mundo.



**Figura 146 - Armchair Species III, 2015 de Fredrikson Stallard (nascido na Suécia em 1968) e Ian Stallard (nascido no Reino Unido em 1973)**

Poliuretano, borracha, fibra de vidro, poliéster. H90 x L150 x D120 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 12. Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/fs-armchair-species-ii-1>

Aranda\Lasch também apresenta na proposta *Low Chair* (Figura 147) uma situação fantástica ao transformar estruturas inanimadas (rígidas e frias) em formas animadas (vivas e em transformação) em uma diversidade interpretativa.

---

<sup>199</sup>Patrik Fredrikson, nascido na Suécia em 1968 e Ian Stallard, nascido no Reino Unido em 1973, estudaram no *Central Saint Martins College*. Fundaram a Fredrikson Stallard em 2002. Conhecidos internacionalmente como os principais expoentes do design de vanguarda britânico. Informações disponíveis em: < <https://www.fredriksonstallard.com/biography/> > Acesso em: 04 de julho de 2020.



*Figura 147 - Low Chair, 2010 de Aranda\Lasch (Fundado nos Estados Unidos em 2003)*  
Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte:<http://gallery-all.com/works/ibggCffGGH>

As características descritas não são limitadas aos exemplos citados (estes são ilustrativos), mas representam as propriedades redundantes, em maior ou menor medida, de todos assentos de edição única e limitada. Este tipo de assento, de modo geral, estimula uma experiência que em vez de produzir mera ordem e compreensão objetiva de sua finalidade prática de uso, atrai a atenção do espectador. Como na definição de “Coisas sem Nome” de Ibri, “Signo Estético” de Santaella, “Obra Aberta” de Eco, “Função Poética” de Jakobson, estas propostas põem o intérprete em situação de “orgasmo interpretativo” (ECO, 2007b, p. 224) próprio das poéticas artísticas. Nesta experiência, o espectador é estimulado a abrir a sua percepção de modo sensível diante das qualidades do objeto apreendido, apreciando as flexibilidades e as potencialidades expressivas do signo que interpreta.

Diante do exposto, constata-se que uma nova sensibilidade é apresentada nos assentos de edição única e limitada. A partir de seu aspecto de unicidade, de sua dificuldade de generalização e de seu caráter de polissemia, há a abertura de suas propostas à contemplação. Uma vez que sua expressão não se reduz a um conceito lógico, unívoco, seu resultado é uma pluralidade de significados. Como consequência da intenção deliberada do designer de ignorar os preceitos tradicionais do design de reprodutibilidade, de padronização e de univocidade, essas propostas estimulam as potencialidades expressivas das qualidades e de seus esquemas polissêmicos similares às das propostas artísticas.

### *b. Abertura a disrupção: alteridade nos hábitos de agir*

Logo que se observa nas qualidades dos assentos de edição única e limitada uma rede de relação/associação com outros possíveis objetos, o momento da primeiridade é quebrado. Segue-se uma sensação de dualidade, dada por algo que lhe é externo (segundo) e que se percebe associado àquela qualidade (primeiro). Essas qualidades deixam de ser sentidas em estado puro, e passam a ser percebidas como pertencentes a um objeto qualquer. A sensação de que uma qualidade existe em outra coisa (que não ela mesma), já é própria da ideia de segundidade (GHIZZI, 2009, p. 16).

Assim, os artefatos de edição única e limitada, como nas propostas de arte, “aparecem ao espectador não só na presentidade da experiência estética, mas também na imediatez da alteridade, pois há uma inerente relação de exterioridade entre obra de arte e espectador” (DANTAS, 2019, p. 15).

Nesta alteridade identificamos a abertura à disrupção. Neste nível, ao observar a aparência dos artefatos em si, reconhecemos seu caráter de existência. Este caráter de existência, por meio de suas qualidades, revela vestígios referenciais contrários aos que esperávamos ou que passivamente tomávamos por certo, obrigando-nos, a partir da sensação de resistência e de esforço, a entender o artefato apreendido de modo bem diferente do habitual.

Assim como a segunda categoria da experiência de Peirce, ao observar esses assentos somos tomados pela consciência de dualidade entre o eu e o outro. O outro que age diferente do modo como penso, e o eu que reage. O outro é o alter, a alteridade (IBRI, 2015, p. 26). Os vestígios referenciais dos assentos representados surgem para nós como uma ideia elementar de negação, isto é, de que as coisas não são o que esperamos que sejam, tampouco são estatuídas pelas nossas concepções. E é esta binaridade, presente neste opor-se, que traz consigo a ideia de *segundo* em relação *a*, constituindo uma experiência direta, não mediatizada.

Além disso, sob a segunda categoria está toda a experiência pretérita sobre a qual não se tem qualquer poder modificador. Esta experiência pretérita envolve associações entre o *eu* permeado por uma coleção de particulares, de individuais vividos e o *alter* que tem estatuto de não-ego, imposto pela experiência vivida (IBRI, 2015, p. 28). “A ideia de outro, de não, torna-se o próprio pivô do pensamento. A esse elemento eu dou o nome de segundidade” (CP, 1324 *apud* IBRI, 2015, p. 29). Assim, parece que algo reage contra

nós, fazendo-nos experienciar uma dualidade bruta. Trata-se de um elemento de conflito que consiste na ação mútua entre duas coisas, sem considerar qualquer tipo de terceiro ou meio, e em particular, sem considerar qualquer lei da ação (CP, 1322 *apud* IBRI, 2015, p. 26).

Nesses assentos nossa consciência é estimulada a examiná-los, em uma constante (re)formulação de conjecturas sobre o assento apreendido. Estas conjecturas pressupõem a memória e a antecipação no processo perceptivo, na busca de novas experiências e descobertas das suas relações possíveis. Onde quer que elas possam se esconder, estas relações são abertas à imprevisibilidade, em um estado de sensação de fato, ação e reação.

Nesse tipo de propostas, no lugar de oferecer a oportunidade de sentar e relaxar, promove-se um momento lúdico entre usuários e espectadores. Estes artefatos – enigmáticos e incógnitos – são desvendados em um jogo de descoberta do seu segredo enterrado. Ao contrário de comportamentos condicionados em convenções e hábitos, essas propostas incentivadas pela liberdade em agir, elevam o simples ato de se sentar a uma experiência de fruição sensível, por meio da experimentação.

Diferente do nível de abertura à contemplação, a atenção não é centrada apenas no objeto em si, mas também em um conjunto de situações que envolvem uma atividade perceptiva global do corpo que está envolvido e incluso na proposta. Desta forma, a irregularidade, a unicidade e a indeterminação desses trabalhos não buscam apenas a valorização das qualidades de sentimento (apresentadas na aparência que atrai a percepção contemplativa), mas amplia seu sentido a partir de sua alteridade. *Abre-se* para improvisações do corpo, que vai de encontro à ideia de *processo a ser vivido*. Assim, a compreensão do todo é dada pela experimentação, improvisação e descobertas das sensações espaciais, visuais, sonoras, táteis e olfativas numa interação entre corpo e artefato. Neste contexto, o participante é obrigado a ver a si próprio como parte da situação criada, envolvendo o corpo numa nova experiência perceptiva.

Por exemplo, *Smears* de Franz West (Figura 148) brinca com o imaginário das possibilidades representativas de um banco. Ao contrário dos bancos habituais, Franz West, por meio de uma figura zoomórfica (a partir de uma textura irregular, linhas alongadas e sinuosas, com arcos altos, curvas acentuadas e loop), gera em seus usuários uma resposta inesperada da comunicação com um objeto esperado (seja uma obra de arte ou um assento). Esta resposta inesperada traz ao espaço um elemento interativo que incentiva a descoberta de relações possíveis com esta proposta, a partir de improvisações com o corpo. Quase como uma provocação, irônica e humorística, os vestígios

referenciais desses assentos indicam diferenças e irregularidades, ao invés de apontarem para sua eficácia, eficiência e usabilidade.



**Figura 148 - Smears, 2010 de Franz West (nascido na Áustria, 1947-2012)**

Resina epóxi lacada. 230 x 680 x 235 cm. Peça única.

Fonte: <https://www.biennial.com/2010/exhibition/artists/franz-west>

*Jeppestown Play Bench* de David Krynauw (Figura 150) apresenta uma ideia de design irreverente em relação aos tipos habituais de assentos, que superdimensiona a possibilidade do balanço de uma cadeira a quase 360°. Diante de um banco parcialmente familiar, mas cujo modo específico de uso nunca foi experimentado, o usuário é estimulado a descobrir suas possibilidades de função por meio do corpo. Como um objeto lúdico, envolvido em ações improvisadas, temporárias e instáveis, este assento desafia seus usuários a se tornarem livres de alguns dos condicionamentos habituais esperados para uma cadeira.



*Usuários explorando as possibilidades de uso da Jepestown Play Bench de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984)*

Fonte: <https://www.behance.net/gallery/55557067/Jepestown-Benches-David-Krynauw-Collaboration>

*Mask Sculptural* do designer sul-africano Porky Hefer<sup>200</sup> (Figura 150), no lugar de assentos comuns, exhibe um ambiente imersivo como “ninhos” ou “casulos” de tamanho humano, que permitem que as pessoas escapem para um mundo diferente. Os projetos são feitos à mão na África do Sul a partir de materiais locais e técnicas de artesanato, como talos de plantas tecidas. Pendurados do teto por cordas e com grandes aberturas nas estruturas arredondadas, esses assentos criam a impressão de criaturas animais, com olhos e bocas. Através de seu trabalho, Hefer, intrigado pelas reações e energia geradas, incentiva os usuários a se reconectarem com seus sentidos, abraçar reações instintivas e tornarem-se mais lúdicos. Jogando com as noções de ocultação e camuflagem, disfarce e abrigo, esses assentos apresentam uma conexão mais próxima com a natureza, em vez da homogeneidade da produção em massa.

<sup>200</sup> Porky Hefer, nascido em 1968 na África do Sul, se apropria das habilidades e processos que estão prontamente disponíveis na tradição indígena africana, fazendo uso de técnicas e ofícios tradicionais que se concentram mais nas mãos do que nas máquinas. Em 2016, ele representou a África do Sul com o *Southern Guild* na inaugural *London Design Biennale*, seguida de uma exposição individual na *R & Company* em Nova York em 2017 e *Design Miami/Basel* em 2018. Informações disponíveis em: <<https://southernguild.co.za/artist/porky-hefer/>> Acesso em: 5 de julho de 2020.



*Figura 150 - Mask de Porky Hefer (nascido na África do Sul em 1968)*

Cana Kooboo, couro, aço, feltro. 140 x 115 x 130 cm. Peça única. Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer\\_Mask\\_courtesy-of-Southern-Guild\\_credit-Rudi-Geysler\\_i-1.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/08/Porky-Hefer_Mask_courtesy-of-Southern-Guild_credit-Rudi-Geysler_i-1.jpg)

Este nível de abertura evidencia que, nos assentos de edição única e limitada, o corpo não está mais diante de um produto fechado sobre si mesmo, limitado a posturas determinadas por um manual de instrução, que guie ou oriente a fruição destinada a um corpo modelo. Mas agora, diante de formas abertas e relacionais, o corpo sente-se convidado a habitar a proposta e descobrir os novos modos de usá-la. A partir do envolvimento do corpo, a proposta é transformada de objeto a evento. Neste contexto, seu propósito é alterado conforme as invenções e decisões do modo como é fruído, nas relações com o artefato em que é apresentado.

Essas propostas nos remetem à ideia das instalações artísticas, onde é exigida a participação direta do espectador na exploração da peça pelo deslocamento de seu corpo. No ambiente de instalações, o espaço é trabalhado como um habitat para corpo, que demanda da interconexão entre seus cinco sentidos, durante a exploração espacial. Neste contexto, o “*trompe l'oeil*” é ampliado pelo “*trompe les sens*” (DOMINGUES, 1998, s.p.). Diante de divergências na habitual regularidade, esses assentos deslocam seus usuários para novos universos de experiência.



*c. Abertura a mudança de hábitos: transformação nos hábitos de pensar*

Esses assentos do design contemporâneo, além de evidenciarem o “*feeling* do que está imediatamente presente” (refletindo uma abertura à contemplação) e o “sentido de alguma coisa fora”, o que desafia o usuário a compor novas esferas de ação (refletindo uma abertura à disrupção), tornam possível uma consequência pragmática, na abertura à mudança de hábitos. Esta exhibe uma “consciência da ponte que une o presente e o ausente”, o “processo de aprendizagem<sup>201</sup> e evolução”, de “movimento e mudança”, tão característico da terceiridade (EP1: 283 *apud* LIMA, 2008, p. 35). Tal mudança é o movimento do vir a ser, e, portanto, ainda não é. Trata-se da conciliação entre o caráter mediativo e geral de um projeto de design e o caráter imediato, irregular e sensível das poéticas artísticas. Esta movimentação dos hábitos de pensamento que envolvem o processo de semiose dos artefatos de edição única e limitada.

“Mudar” implica perder a rotina e a cadência já conhecidas. Trata-se de se abrir-se para o desconhecido e, muitas vezes, experimentar descompasso e desorientação em algum nível e de alguma forma. Como não é possível prever com precisão resultados futuros, lidar com mudança de hábito é sempre uma incógnita a se desvendar (LIMA, 2008, p. 74). Devido à difícil antecipação no que se refere ao modo de uso nos assentos de edição única e limitada, o usuário ganha liberdade na escolha para usá-lo. O usuário pode se prender ao simples apreciar, ou pode explorar a versatilidade da peça. Neste sentido, não há uma única posição possível e nem decisões erradas ou corretas de uso.

Assim, de um hábito de conduta, o sentar, que era quase automatizado, transforma-se em mediações estéticas similares às das propostas de arte: um processo lúdico de conjecturar, aberto à imaginação, passível de experimentação e novas descobertas nas infinitas possibilidades de associações, através do jogo livre das semelhanças (SANTOS, 2010, p. 07). E, assim como nas poéticas artísticas, é exatamente nesse conjecturar que os assentos de edição única e limitada fazem a sua morada.

Anteriormente, os hábitos de conduta, devido às regularidades dos assentos, inseriam a mente em um estado de baixa energia. Agora, com a mudança de hábitos, a continuidade da experiência perceptiva é interrompida. Esta interrupção exige o esforço

---

<sup>201</sup> Entendemos “aprendizagem” no sentido pragmático do termo, ou seja, como a capacidade de mudar de conduta quando a experiência assim o demandar. Fatos duros são, ao fim e ao cabo, aquilo que promove aprendizagem, proporcionando a aquisição de novos hábitos (IBRI, 2017, p. 19)

cognitivo de compreender propostas que ainda não foram anteriormente mediadas (IBRI, 2017, p. 7). Neste contexto, a mente alcança um estado de alta energia.

Para Peirce, essa mudança de estado da mente ocorre porque um hábito rotineiro prolongado tende a nos deixar letárgicos. Já a quebra de sua expectativa e, por consequência, com a mudança e o movimento derivados dela, torna-se capaz de estimular a atividade mental e iluminar novas ideias (CP, 6.301 *apud* LIMA, 2008, p. 76). Neste sentido, os processos de mudança de hábitos e de evolução se desenvolvem e se nutrem concomitantemente, pois sem mudança de hábitos não haveria evolução, e sem evolução não haveria mudança de hábitos (LIMA, 2008, p. 76). O crescimento do conhecimento, então, precisa dessa mudança, porque a novidade não entra automaticamente no fluxo da percepção, mas livremente (BALLABIO, 2016, p. 261).

Assim, diante da mudança de hábito, dada pela nova postura dos julgamentos perceptivos de conjecturas e hipóteses, próprios do pensamento de abdução (BALLABIO, 2016, p. 265), o horizonte do mundo sensível do design se expande, introduz nele um elemento novo, e aumenta o sedimento cultural de crenças e conhecimentos sobre esse fenômeno. Quando as propostas incentivam novas perspectivas, rearranjos, questionamentos, imaginações e relações, os limites hábito de *sentar* extravasam-se, convidando “a razão a se integrar ludicamente ao sentir” (SANTAELLA, 2000, p. 150).

Ao contrário dos assentos convencionais que despertam na mente respostas e representações com um alto grau de exatidão, essas propostas do design contemporâneo são abertas ao exercício de tecer hipóteses, de imaginar novos rumos sem compromisso com o real (SANTOS, 2008, p. 54-55). Remetendo-nos ao conceito de “*Musement*” proposto por Peirce, essas propostas nos convidam a esquecer por um momento as leis, e a provar a experiência em todas as suas formas. Esta nova experiência abre nossos olhos, nos impressiona com o que nos é revelado e nos incita à reflexão e diálogo vivo entre si e entre os fenômenos apresentados (BALLABIO, 2016, p. 282-283).

Nos assentos de edição única e limitada, na contramão dos princípios que norteiam o design tradicional, como a reprodutibilidade, a univocidade, a impessoalidade, a previsibilidade e a objetividade se esvaem frente à unicidade, a indeterminação, a ambiguidade e ao posicionamento pessoal, sensível e crítico do autor. Essas mudanças conduzem a consciência a uma condição ativa, e criam nela um hábito de mudança de hábitos, inseridas em um contexto de aprendizagem. Aprender é adquirir um hábito. O que faz os indivíduos aprenderem não é meramente a cena a que estão acostumados, e

sim as perpétuas novas experiências que os lançam em um hábito de abandonar velhas ideias e formar novas (NEM 4.142 *apud* IBRI, 2017, p. 19).

Assim como a terceira categoria da experiência de Peirce, esses assentos configuram a experiência de aprendizagem e mediação entre um primeiro e um segundo (CP, 1328 *apud* IBRI, 2015, p. 35). No âmbito estético da mediação, “a aprendizagem convive com a desaprendizagem; os valores, com a suspensão de valores; os conceitos e conhecimentos, com o fluxo constante de intensidades afetivas” (BECCARI, 2015, p. 166). Trata-se daquele elemento de cognição que não é sentimento nem polaridade, é a consciência de um processo, e isto na forma de um sentido de aprendizagem, de aquisição, de crescimento mental, que é eminentemente característico da cognição (CP, 1381 *apud* IBRI, 2015, p. 36). Além disso, não é uma consciência imediata, pois demanda tempo (IBRI, 2015, p. 35), mas uma consciência de processo onde todo o fluxo de tempo envolve aprendizagem, e toda aprendizagem envolve fluxo de tempo (CP, 7536 *apud* IBRI, 2015, p. 36).

Portanto, o nível de abertura à mudança de hábitos, destaca o modo como os assentos de edição única e limitada possibilitam novas formas de mediação na construção de novo conhecimento, observadas no modo como suas qualidades possibilitam a abertura na multiplicidade de mediações, em uma relação triádica, em um estado de aprendizado.

Na abertura à mudança de hábitos, conectada com a abertura à disrupção e, desta forma, com abertura à contemplação, o design contemporâneo apresenta propostas que, por meio da unicidade e ambiguidade de suas qualidades e de sua existência, buscam novas formas de aderência entre a experiência prevista e a experiência vivida. A abertura se faz possível na multiplicidade de mediações realizadas, por meio da aprendizagem contínua.

#### *d. Considerações finais sobre a análise dos hábitos de conduta*

Após observar os hábitos de conduta de um conjunto de assentos, podemos afirmar que eles se definem fundamentalmente como objetos que geram experiências estéticas. Mas não como uma experiência estética interessada, comumente trabalhada no design, mas como uma experiência estética desinteressada, própria do campo de arte. Além disso, são justamente as variações, as especificidades e os comportamentos dessas

experiências, apresentadas dentro dos espaços da arte, que, em boa medida, encontramos a chave para a compreensão de como tais propostas se aproximam do campo artístico.

Todos os casos analisados nos impressionam pela diferença entre tais propostas e aqueles habituais assentos de design de nosso cotidiano. Em termos elementares, essa diferença consiste no modo como os assentos habituais, a partir do padrão das qualidades, são capazes de guiar o usuário, de maneira clara e previsível, para compreender suas normas de uso. Já as peças analisadas, exatamente pela irregularidade de suas qualidades, não informam um uso determinado ou apresentam uma forma univocamente organizada, mas nos trazem diferentes possibilidades de interpretação. Estas são confiadas à iniciativa do usuário, apresentando-se, portanto, não como obras concluídas, mas, como obras “abertas” (ECO, 1991, p. 40), que serão finalizadas no momento em que ele frui-las esteticamente.

Diante dessas propostas, o corpo pode se envolver simplesmente com a dimensão contemplativa ou, se quiser, pode ir além, na busca lúdica de experimentar, como um jogo, os novos sentidos para seu uso. Esta nova experiência é sempre pessoal e, portanto, não generalizável, o que amplia as possibilidades de mediações.

No reconhecimento do valor do pensamento abduutivo das mediações estéticas no design, faz-se possível introduzir uma novidade no seu campo de conhecimento. Trata-se do modo como a busca pela irregularidade, indeterminação e ambiguidade nos assentos analisados ampliam as funções possíveis, misturando o valor de uso (tradicionalmente associado ao design) com o valor contemplativo, participativo e reflexivo (típicos da arte). O resultado é a criação de novas formas de significação, de fruição, de comportamento e mediação e, por consequência, de crescimento do conhecimento.

Estes artistas-designers, ao criarem situações perceptivas, em menor e maior grau, de indeterminação, irregularidade e ambiguidade, diferenciam seus projetos de algo ordinário, e os aproximam de um projeto estético e artístico, rediscutindo os limites entre os campos de arte e de design na revelação de uma concepção de design expandido.

Após o estudo das dinâmicas e interdependentes relações entre a investigação fenomenológica (que consistiu em inventariar as aparências de um conjunto de assentos de edição única e limitada), a investigação semiótica (através do estudo dos efeitos interpretativos, diante da aparência dos mesmos assentos), e o pragmatismo peirciano (cuja aplicação visou incluir na análise final os hábitos de conduta provocados pelos novos objetos), conclui-se que estes artefatos, por romperem com os sistemas de leis e regras próprios do design, e por explorarem deliberadamente a unicidade de sua aparência

e a ambiguidade de seus significados, revelam-se abertos e conectados, intimamente, à arte.

Entendendo-se a arte como uma prática que permite que o mundo seja percebido pelos sentidos, cujo rigor não é direcionado à compreensão lógica e objetiva da realidade, mas sim à criação de uma experiência sensível, tem-se que tais características são as mesmas observadas nos assentos analisados, haja vista a pluralidade das ações incitadas por estas propostas. Ações estas que abrem novos modos de conceituar o que tais objetos são. Assim, esses assentos (1) não desencadeiam uma compreensão lógica objetiva, mas abrem as possibilidades da experiência sensível, e esta se mostra como requisito para sua fruição; (2) não são destinados a resolver os problemas de uma suposta finalidade de uso (descansar o corpo) na busca de previsibilidade e certeza, mas exploram as indeterminações, irregularidades e ambiguidades, provocando dúvidas sobre seu fim; (3) revelam propostas únicas, de posições pessoais que enfatizam a multiplicidade de significações, despreocupados em seguir modelos ou padrões para atender a interesses públicos. Em suma, esses assentos de edição única e limitada, quando analisados fenomenológica, semiótica e pragmaticamente, apresentam aparência, significação e comportamento abertos à experiência estética, sendo idealizados e produzidos com base nos procedimentos da arte. A partir dessa constatação, podemos afirmar que nestas propostas, diferentemente das crenças e expectativas padronizadas, os mundos da arte e do design estão em uma dinâmica e constante conexão.

## CONCLUSÃO

Segundo a lógica de pensamento do pragmatismo peirciano, as propriedades de um conceito, isto é, o modo como entendemos um fenômeno em nossa concepção, é diretamente observável na pluralidade de ações pela qual o objeto conceituado provoca na experiência. A pluralidade de ações é o aspecto exterior do conceito. Isto quer dizer que os significados de um conceito residem nas consequências práticas concebíveis na conduta que envolve o objeto conceituado. Desta forma, somente a observação da instância da ação pode nos revelar a conformidade entre a conceituação e o curso real dos fatos conceituados. Na aderência entre o conceito e os fatos observáveis instaura-se um estado de crença sobre a concepção dada e, no caso contrário, na identificação de qualquer divergência, uma dúvida emerge sobre sua veracidade. A diferença entre o estado de dúvida e o estado de crença não é meramente um estado mental, mas há uma diferença prática (IBRI, 2015, p. 140-142).

Em termos gerais, obras de arte e artefatos de design são conceituados como coisas distintas. Nessa lógica do pensamento do pragmatismo peirciano, significa que o modo como esses objetos afetam nossa conduta são diferentes, o que nos leva a agir de maneira distinta quando estamos diante de um ou de outro objeto. De modo simplista, por acreditar-se que artefatos de design possuem um propósito de uso, diante de uma cadeira, a ação esperada é a de se sentar. Do mesmo modo, por entender-se que obras de arte provocam experiências estéticas-sensíveis, diante de um objeto de arte, a expectativa criada é a ação de contemplar. No entanto, este modo de agir se revelou diferente no conjunto de assentos analisados, transformando este estado calmo e satisfatório da crença em uma inquietação própria da dúvida.

Esta diferença prática foi notada especificamente em um tipo de artefato exibido em espaços de artes, cuja pluralidade de ações provocadas por estas propostas, observadas nas dinâmicas relações entre o processo de criação, o artefato criado e o processo de fruição, distanciam-se daquelas convencionalmente esperadas para um objeto de uso, e se aproximam daquelas próprias dos objetos artísticos. Tais divergências desafiaram nosso entendimento sobre o que essas propostas e essas relações (entre arte e design), de fato, são.

Diante do incômodo dessa dúvida, esta pesquisa se propôs a iluminar a natureza dessas relações (entre arte e design) a partir da análise de um conjunto de assentos

(cadeiras, poltronas, bancos, banquetas e *chaises*) de edição única ou limitada, exibidos nos últimos vinte anos em espaços de artes, segundo a teoria de investigação pragmática de Charles Peirce. Isto significa que nos propusemos a observar o problema de pesquisa não apenas a partir dos discursos e conceitos que justificam e explicam o que são essas propostas, mas principalmente a partir da observação das ações incitadas por tais propostas na experiência. Assim, estabelecendo a realidade como nosso laboratório e fazendo dos fatos (mais do que as palavras e conceitos) instrumentos de nossos pensamentos, usamos o método científico peirciano, nas dinâmicas e interdependentes relações entre a fenomenologia, a semiótica e o pragmatismo, na busca de uma aproximação cuidadosa a esse fenômeno.

A partir da dúvida levantada (a dificuldade de entender as diferenças entre arte e design nos artefatos de edição única ou limitada, exibidos nos espaços de artes, e a divergência entre esse fenômeno e os preceitos que distinguem essas áreas), a explicação, ou a hipótese, que criamos ao observar suas imprecisões, é a de que a recente produção de design exibida nos espaços de artes revelam aberturas nos hábitos de conduta, próximas aos do campo artístico. Os artefatos contemporâneos desconsideram os sistemas pré-estabelecidos de *leis e regras* que prescrevem tradicionalmente seu uso (como 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 ao priorizarem valores que geralmente caracterizam um objeto artístico (como a unicidade das qualidades do *objeto criado*, a irregularidade nos *processos criativos*, a indeterminação da função e a ambiguidade nos *processos de fruição*), revelam três níveis de abertura nos hábitos de conduta que compõem essas relações, distanciando-os daquelas ações convencionalmente esperadas para um objeto de uso, e os aproximando daquelas próprias dos objetos de arte. São elas: a abertura à contemplação (caracterizada como puro sentir diante das qualidades únicas das propostas); a abertura à disrupção (relativa ao choque bruto da alteridade diante das indeterminações dos objetos apreciados); e a abertura à mudança de hábitos (referente ao processo de transformação das condutas desempenhadas diante da ambiguidade das peças). Para a averiguação dessa hipótese, percorremos o caminho de investigação proposto por Charles Peirce, pautado nas transformações do estado de crença-dúvida-crença.

Em um primeiro momento, apresentamos a formação dos preceitos que caracterizam um dos possíveis **estados de crença** sobre as diferenciações entre arte e



design, tendo como foco de atenção as notáveis diferenças no modo como esses campos agem diante de experiências de alteridade (como irregularidades, imprevisibilidades e ambiguidades). Evidenciamos que, de um lado, o design (especialmente a leitura que reconhece esta atividade pelo seu caráter científico-tecnológico, aproximado às ciências) visa a ordenação de sistemas, modelos e padrões para facilitar sua reprodução e evitar a ocorrência de qualquer experiência de alteridade (como imprevistos, desconcertos, disrupções, acidentes, erros e imprecisões). E, mesmo diante da incidência da experiência de alteridade, a partir da observação e análise dos dados experimentais, o designer busca caminhos para transformar a força bruta da imprevisibilidade, e da imprecisão, em previsibilidade e certezas. Assim, alteridade no design é entendida sob um ponto de vista aplicado. Por outro lado, na arte (comumente reconhecida dentro de um regime comunicacional, de natureza estética-sensível) percebe-se na experiência de alteridade um possível sentido poético. Em vez de controlá-la, o artista passa a explorá-la deliberadamente, num jogo de descobertas de suas potencialidades expressivas. Desta forma, mostramos que comumente arte e design percebem e mediam a experiência de alteridade de diferentes maneiras: **no design, a alteridade é investigada em uma dimensão prática, e na arte em uma dimensão poética.** Quando o artista contemporâneo dá vida às suas obras ele o faz em uma relação de não-univocidade, e o designer, por sua vez, prevê a univocidade.

Em seguida, na intenção de iluminar a **dúvida** desta pesquisa, e abrir um espaço de investigação sobre as relações entre arte e design, revelamos a existência de práticas e discursos que apresentam propostas divergentes aos preceitos apresentados inicialmente. A diferença observada foi a de que esses trabalhos não são serializados e padronizados, mas são únicos ou de edição limitada, e seu processo de interpretação não é unívoco, mas aberto a interpretações. Diante da **irregularidade da aparência, e ambiguidade da significação** desses assentos, mostramos que uma característica que essas propostas têm em comum é o **ato provocativo de incitar a experiência de alteridade.** A provocação é revelada no modo como as qualidades expressivas das propostas apresentadas reinventam novos sentidos para um simples objeto como a cadeira, nas suas dinâmicas e interdependentes relações entre os processos de criação e os processos de fruição.

Nesta revelação, além de mostrar a presença de uma diversidade de assentos de designers de diferentes países nas coleções de museus, galerias e feiras de arte reconhecidos internacionalmente, vimos como esta diversidade de propostas incita diferentes discursos, algumas vezes divergentes entre si. Percebemos que a principal

**divergência entre os discursos identificados** trata do modo como as relações entre arte e design são compreendidas. 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.

Na identificação das divergências entre os preceitos (que definem diferenças entre arte e design) e entre as práticas e discursos (que mostram diálogos), após a explicação dos métodos de pesquisa, iniciamos a **investigação** da natureza das relações entre arte e design, em um conjunto de assentos de edição única e limitada, a partir de três olhares investigativos peircianos (**estudo do fenômeno em si, do signo em ação e dos hábitos de condução desencadeados por essas propostas**).

Por meio da **(1) investigação fenomenológica**, descobrimos que a aparência dos assentos de edição única e limitada revela dinâmicas e interdependentes relações entre **os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções**. Observamos que a (1.1) unicidade dos elementos expressivos desses artefatos e a não convencionalidade de sua aparência despertam a consciência do usuário para as qualidades em si mesmas. Também, que (1.2) a irregularidade dos vestígios da ação criativa desperta a consciência do usuário para a imprevisibilidade e a alteridade das ações-reações de sua configuração compositiva. Além disso, que (1.3) a irregularidade dos elementos expressivos em si mesmos e dos vestígios da ação criativa despertam a consciência do usuário para o processo de pensamento na busca pelo entendimento de suas diferentes funções. Por fim, vimos que (1.4) esses três componentes (qualidades dos elementos em si mesmos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções), embora sejam possíveis de serem distinguidos analiticamente nessas observações, eles não são separados, mas se revelam integrados. São componentes vívidos inseridos em um complexo de mediações. Esse complexo de mediações é marcado ao mesmo tempo por singularidades e alteridades. Essas singularidades e alteridades se revelam em dinâmicas relações.

A partir das características da aparência dos assentos, observadas nos elementos expressivos em si mesmos, nos vestígios da ação criativa e na inteligibilidade das funções, percebemos que as propriedades comumente usadas para diferenciar arte e design não se

apresentam precisas nessas propostas. Embora comumente obras de arte sejam diferenciadas de artefatos de design por seu modo de reprodução (sendo o design necessariamente destinado à produção seriada), no inventário das qualidades, vimos que (1.5) nenhum destes objetos objetivam a seriação, mas, se não únicos, são limitados a edições numeradas de no máximo 12 peças. Apesar de design e obras de arte serem distinguidos devido ao seu modo de produção (sendo o design comumente produzido por processos mecânicos e industriais), observamos que (1.6) todas as propostas foram produzidas, em maior ou menor medida, por processos manuais diretamente pelo designer. Embora no design comumente a função estética seja associada à função prática (como um elemento estratégico para facilitar o uso e persuadir a venda), observamos nessas propostas (1.7) que a função estética, em menor e maior medida, não contribui no esclarecimento da função prática. Por fim, (1.8) que a função simbólica nestas peças comumente é associada aos valores simbólicos da arte, como elementos de mediação sensível entre o indivíduo, a representação e o mundo, desmistificando as convencionais diferenças ressaltadas entre assentos e as obras de arte.

Por se tratarem de peças únicas e de edição limitada, observamos que (1.9) a despreocupação com a uniformidade da reprodução seriada (convencionalmente pautada em modelos, normas e padrões) e a preocupação com a exploração de processos personalizados de criação, estimulam a diversidade no modo como aparecem os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e as funções das peças observadas.

Por meio da **(2) investigação semiótica**, passando do contexto da aparência para o processo de significação, ao compararmos assentos extremamente convencionais, assentos de edição única e limitada, e obras de arte, descobrimos que os assentos de edição única e limitada, assim como as obras de arte, (2.1) possuem características físicas que desencadeiam, em maior ou menor medida, **estados de percepção**, e que a ampliação desses estados se dá conforme a intensidade e originalidade dos elementos expressivos envolvidos. Além disso, vimos que estes estados estimulam processos de significação de sensibilidade e sensorialidade, como a emoção, sensação e sentimento. Nos assentos de edição única e limitada, descobrimos que os estados de percepção são provocados pelas qualidades dos elementos expressivos que se revelam diferentes do esperado para um assento convencional, e que evidenciam não o hábito de ação do signo, mas suas qualidades em si mesmas. Também, que as diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional despertam, em diferentes níveis, a consciência do usuário para as

potencialidades expressivas e perceptivas dos assentos em si mesmos: (2.1.1) na unicidade dos elementos expressivos em si, (2.1.2) na irregularidade dos vestígios da ação criativa e/ou (2.1.3) na indefinição de sua função.

Constatamos que (2.2) as características das relações entre o fundamento do signo e o objeto representado revelam, em menor ou maior medida, **estados de provocação**, desafiando o usuário a compor novas esferas de ação. Neste contexto, a ampliação dos estados de provocação é dada conforme a revelação de vestígios contrários ao esperado, ou que passivamente tomávamos como certos. Tais estados de provocação, a partir da sensação de resistência e de esforço, provoca-nos a entender o assento apreendido de maneira diferente da habitual, mudando nossas relações com ele, entre o descanso ao despertar do corpo. Também, que as diferenças nas qualidades, notadas anteriormente, despertam a consciência do usuário para o desejo de investigá-las: (2.2.1) na simples observação das peças em diferentes ângulos, (2.2.2) no toque das peças para a descoberta de uma nova materialidade e/ou (2.2.3) no uso do corpo para a experimentação de diferentes posturas.

Por fim, (2.3) que as características das relações entre o fundamento do signo e os efeitos interpretativos desencadeados na mente são tomados por **estados de interrogação**. Isto é, a intensidade e originalidade das qualidades dos artefatos e a revelação de vestígios contrários ao esperado, ou que passivamente tomávamos como certos, estimulam o aquecimento do processo de semiose na realização de uma multiplicidade de interpretação, entre o **conforto da crença e a inquietação da dúvida**. Também, que as diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional, e as novas descobertas, despertam a consciência do usuário para o processo de pensamento, na criação de conjecturas sobre (2.3.1) a aparência; (2.3.2) o uso e (2.3.3) a significação.

Por meio da **(3) investigação pragmática**, quando passamos do contexto do processo de significação para os hábitos de conduta provocados pelas propostas do design contemporâneo, mostramos quais são as propriedades que se repetiram no conjunto de assentos de edição única e limitada analisado, que se revelaram regulares e possíveis de serem categorizadas, a saber: (3.1) a unicidade da aparência (características únicas, das quais não existem outras iguais), (3.2) a ambiguidade da significação (modo como a unicidade da aparência de cada proposta desencadeia diferentes níveis de referencialidade, muitas vezes divergentes do que esperávamos para um assento convencional), e (3.3) a abertura dos seus hábitos de conduta (modo como a unicidade da

aparência de cada peça, e a ambiguidade de sua significação, provocam ações-reações diferentes das esperadas e similares às poéticas artísticas).

Ao observar nos elementos expressivos a unicidade de cada peça, identificamos uma repetição no modo como esses aspectos únicos foram explorados: (3.1.1) na revelação de unicidades próprias do material em seu estado bruto e natural; (3.1.2) na provocação de unicidades próprias de uma ação criativa casual e espontânea; e (3.1.3) na sistematização de unicidades próprias de uma ação criativa ordenada. Percebemos também que (3.1.4) as propriedades de unicidade observadas nas qualidades desses assentos nos parecem ser muito próximas ao aspecto único da obra de arte, intitulada como “Aura” por Walter Benjamin (1993). Tais características são observadas nos assentos quando estes abandonam sua ocorrência em massa para valorizar sua ocorrência única, evidenciando a “aura” dessas propostas.

Ao observar os níveis de ambiguidade em cada peça, identificamos certa repetição no modo como foram explorados seus aspectos ambíguos: (3.2.1) no apagamento de qualquer vestígio referencial; (3.2.2) na transfiguração dos vestígios referenciais; e (3.2.3) na ressignificação dos vestígios referenciais. Esses diferentes níveis de ambiguidade mostram que tais propostas não possuem a intenção de reproduzir uma presumida estrutura objetiva, mas representam antes a estrutura de uma relação aberta à interpretação. Também percebemos que (3.2.4) estas características de ambiguidade se revelam similares ao conceito de “Obra-Aberta” de Eco (1991), cuja noção se configura num dos aspectos fundamentais do discurso aberto, típico da arte que tende a promover no intérprete a busca de respostas livres e inventivas, cuja compreensão é dependente do ato dialógico entre a postura do fruidor e a do criador.

Por fim, observamos que a unicidade da aparência de cada peça e a ambiguidade de sua significação provocam três níveis de abertura nas ações-reações que compõem essas relações, distanciando-as daquelas convencionalmente esperadas para um objeto de uso e as aproximando daquelas próprias dos objetos de arte: (3.3.1) na abertura à contemplação (a abertura é observada nos hábitos de perceber proposta, pelo puro prazer de sentir); (3.3.2) na abertura à disrupção (a abertura é observada nos hábitos de agir e reagir ao choque bruto da alteridade, isto, é do desconcerto diante do objeto apreciado); e (3.3.3) abertura à mudança de hábitos (a abertura é observada nos hábitos de pensar, relativos ao processo de aprendizagem, quando os assentos são entendidos como abertos e conectados à arte).

Após o estudo das dinâmicas e interdependentes relações entre a investigação fenomenológica, a investigação semiótica e o pragmatismo peirciano, a identificação de um subgrupo no design contemporâneo (preocupado em buscar e a experimentar propostas com pouco ou nada a ver com funcionalidade ou praticidade e apresentado como peças únicas em espaços de artes) revelam uma tendência a **descontinuidade**. Estas peças de design, ao criarem condições que mobilizam/despertam/possibilitam a expansão da autonomia e das inovações do pensamento, como brechas que quebram a normalização, a partir do surgimento de desvios/disrupções/modificações nas estruturas já conhecidas, favorecem a agitação/turbulência da mente, aquecendo-a. A este respeito, o design se move em direção ao que antes era privilégio da arte, ou seja, a criação de objetos que possivelmente não servem a outro propósito além de um compromisso estético ou contemplativo. Enquanto o design tradicional opera dentro dos limites da praticidade (por exemplo, criando uma cadeira projetada para sentar e, além disso, com a necessidade de ser confortável e atraente), alguns designers de hoje estão focados em produzir objetos, até mesmo “cadeiras”, longe de serem móveis úteis.

Esta pesquisa foi uma tentativa de explorar o desenvolvimento empolgante da presença dos artefatos de design na cena artística contemporânea, a partir da análise de propostas que, em maior ou menor grau de irregularidades, de indeterminações e de ambiguidades, diferenciam-se de projetos ordinários de design, e se aproximam dos projetos artísticos, discutindo os limites entre os campos de arte e design.

A partir do contato com estes assentos de edição única e limitada, é possível constatar que essas propostas não se encaixam nos preceitos tradicionais de design que definem o que *deve ser* um artefato de uso. A classificação como *assento* muitas vezes não dá conta das especificidades, muito menos da riqueza que cada proposta oferece. De fato, diante de nós, impõem-se uma abundância de coisas descontraídas e até assustadoramente variadas, impossibilitando que rótulos prévios controlem e induzam o entendimento e o reconhecimento de um assento, de maneira confortável.

No momento em que o design rompe com os sistemas pré-estabelecidos de leis e regras que prescrevem um artefato de uso, seus processos de criação, suas qualidades de aparência e seus processos de fruição ficam mais expostos às incidências do acaso. Isso se intensifica a partir da ampliação da produção de peças de edição única e limitada. Sem a obrigatoriedade de serem reproduzidas em série, sem vínculos com as fábricas de manufatura, sem o compromisso de atender a um amplo público-alvo, dentro de seus ateliers os designers desenvolvem processos de livre experimentações de todas as ordens,

transformando os limites impostos por suas escolhas em processos de solução de problemas em uma abundância de possibilidades ilimitadamente aberta.

Tais propostas parecem que, assim como as produções artísticas de vanguarda, abrem o terreno do design para experimentos, em que seus criadores se desprendem do controle sobre o projeto, tornando possível o alargamento dos conceitos. Assim, diante destas propostas, a relevância de qualificar o design e, portanto, o resultado do trabalho nesse campo, como área oposta ou divergente das formas artísticas nos parece que se fundamenta em bases que não abarcam uma observação direta de como os processos de compreensão e apreensão dos atuais artefatos de edição única e limitada se apresentam na experiência, o que possibilita outra forma de leitura de design.

Ao término da pesquisa, pudemos perceber que mais do que uma resposta fechada para o problema desta pesquisa, esta tese mostra que as propostas analisadas não revelam uma clara definição, mas a abertura a um mundo de investigação formado por relações; não um resultado, mas um processo que conduz à auto-interrogação. Desta forma, a partir das indagações incitadas, os assentos aqui tratados abrem novas portas no campo de arte e de design. Abrem o próprio mundo – pelo menos, fenômenos em suas inúmeras formas, em seus contextos numerosos – à mente investigadora.

Certamente, o caminho de investigação aqui proposto não responde a todas as indagações acerca da complexa natureza das relações entre arte e design. No entanto, o exame preciso das qualidades que compõem os artefatos *em si*, nas suas dinâmicas relações com os processos de sua criação e fruição, apresenta-se como um passo essencial no aprofundamento da investigação sobre o tema. A partir da iluminação das características dos artefatos *em si* observados na experiência, os resultados de pesquisa aqui apresentados poderão ser articulados com o mais amplo *background* no qual estas obras estão inseridas, permitindo uma visão mais detalhada das dinâmicas relações entre as qualidades aqui iluminadas e os aspectos históricos, culturais, socioeconômicos e tecnológicos que englobam os sistemas de arte e de design.



## REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ANASTASSAKIS, Zoy. *O design brasileiro através do espelho: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e a questão da contextualização cultural na historiografia do design no Brasil*. *Anales del IAA*, 43, 2013. p. 81-93.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- \_\_\_\_\_. *A História na Metodologia do Projeto*. *Revista Caramelo*, São Paulo, nº 6, p; 156-170, 1993.
- ASSIS, Thiago Albuquerque de. MIRANDA, José Garcia Vivas. MOTA, Fernando de Brito. ANDRADE, Roberto Fernandes Silva e CASTILHO, Caio Mário Castro de. *Geometria fractal: propriedades e características de fractais ideais*. *Revista Brasileira de Ensino de Física*. v. 30, n. 2, 2304, 2008. ISSN 1806-1117. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbef/v30n2/a05v30n2.pdf>> Acesso em 20 de fevereiro de 2020.
- ATKINS, Richard. *Charles S. Peirce's Phenomenology: Analysis and Consciousness*. Oxford University Press, 2018.
- BALLABIO, Alessandro. *Experiencia y Creatividad en C. S. Peirce y M. Merleau-Ponty*. Bogotá: Editorial Aula de Humanidades, 2016.
- BARATA, Ana Margarida de Sousa Júlio Mendes. *Arquitectura e Design na Ensaística de William Morris e Walter Gropius*. Dissertação de Mestrado em Estudos Anglo Americanos (Cultura Inglesa), apresentada à Faculdade de Letras da Universidade do Porto, em outubro de 2004.
- BARDI, Lina Bo. *Tempos de Grossura: o Design no Impasse*. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.
- BARTOLUCCI, Marisa. *The Ultimate Guide to Collecting Contemporary Design*. In: *Design Trend. Introspective magazine*. 15 de fevereiro de 2016. Disponível em <<https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/collecting-contemporary/>> Acesso em: 24 de janeiro de 2020.
- BECCARI, Marcos Namba. *Articulações simbólicas: uma filosofia do design sob o prisma de uma hermenêutica trágica*. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação. São Paulo, 2015.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: *Magia e técnica, arte e política*. Obras Escolhidas, São Paulo: Brasiliense, 1993.

BERNSTEIN, Richard J. Action, Conduct, and inquiry: Peirce and Dewey. *In: Praxis and Action: Contemporary Philosophies of Human Activity*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1971. (p. 165-230)

BRENT, Joseph. *Charles Sanders Peirce: a life*. Bloomington: Indiana University Press, 1993.

BIGAL, Solange. *O design e o desenho industrial*. São Paulo: Annablume, 2001.

BOMFIM, Gustavo Amarante. *Ideias e Formas na História do Design: uma investigação estética*. João Pessoa: Editora Universitária - Universidade Federal da Paraíba, 1998.

BONSIEPE, Gui. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Bluncher, 2011.

BÜRDEK, Bernhard. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CALVERA, Anna. Nuevos capítulos em uma polémica que viene de lejos. *In*. CALVERA, Anna (org.). *Arte¿ ?Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

CAMPI, Isabel. Sobre la consideración artística del diseño: un análisis sociológico. *In*. CALVERA, Anna (org.). *Arte¿ ?Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

CAPUCCI, Pier Luigi. Por uma Arte do Futuro. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte no Século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 2000. Cap. 14. p. 129-134

CARDOSO DENIS, Rafael. *Design para um Mundo Complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

\_\_\_\_\_. Putting the magic back into design: from object fetishism to product semantics and beyond. *Art on the line*. International arts journal. v.1, p.1-21, 2004.

\_\_\_\_\_. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos: Design, Cultura Material e Visualidade* 1, p. 14-39, 1998.

CAUDURO, Flávio Vinícius. Design e pós-modernidade. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 40, dez. 2009.

CESTARI, Guilherme Henrique de Oliveira. *Alteridade em Peirce e negatividade em Han. Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 13, p. 35-48, jan-jun. 2016.

CHAUÍ, Marilena de Souza. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2000

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

CHKLÓVSKI, Victor. “A arte como procedimento”. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (org.). *Teoria da Literatura: Formalistas Russos* (3ª ed.). Porto Alegre: Editora Globo, 1976, p. 39-56.

CLARK, Lygia et alii. Lygia Clark. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

CLOWNEY, David. A Third System of the Arts? An Exploration of Some Ideas from Larry Shiner's *The Invention of Art: A Cultural History*. *Contemporary Aesthetics*. Volume 6, 2008. Online ISSN: 1932-8478. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0006.004>> Acesso em 30 de abril de 2020.

COLAPIETRO, Vincent. *Ensembles of qualities*. South Kingstown: University of Rhode Island, 2019a. (Material não publicado).

\_\_\_\_\_. *Peirce's conception of semiosis as a process*. South Kingstown: University of Rhode Island, 2019. (Material não publicado).

\_\_\_\_\_. *Interpretants*. South Kingstown: University of Rhode Island, 2019c. (Material não publicado).

\_\_\_\_\_. *Saussure & Peirce*. South Kingstown: University of Rhode Island, 2019d. (Material não publicado).

\_\_\_\_\_. *C. S. Peirce's Phenomenological Categories: Their Basic Form, Recursive Elaboration, and Heuristic Purpose*. *Journal Phänomenologie*, 44, 2015 (p. 10-20).

\_\_\_\_\_. *Peirce e a abordagem do self*. Uma perspectiva semiótica sobre a subjetividade humana. Tradução Newton Milaniez. São Paulo: Intermeios, 2014.

\_\_\_\_\_. *Habit, competence, and purpose: How to make the grades of clarity clearer*. *Transactions of the Charles S. Peirce Society* 45(3), 2009, p. 348–377.

\_\_\_\_\_. Peirce's categories and sign studies. In: *Approaches to Communication*. Trends in global communication studies. Susan Petril. Madison, WI Atwood, 2008. p. 35-50

\_\_\_\_\_. *A lantern for the feet of inquirers: The heuristic function of the Peircean categories*. *Semiotica*, 2001 (p. 136).

COLES, Alex. *DesignArt: On Art's romance with design*. Londres: Tate Publishing, 2005.

COOKE, E. F. *Peirce's Pragmatic Theory of Inquiry: Fallibilism and Indeterminacy*. London: Continuum, 2006.

COUCHOT, Edmond. *A Arte Pode Ser Ainda um Relógio que Adianta? O Autor, a Obra e o Espectador em Tempo Real*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte no Século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 2000. Cap. 15. p. 135-143

DANTAS, Lucia Ferraz Nogueira de Souza. *Contribuições da filosofia de Charles S. Peirce para uma investigação acerca de questões de fenomenologia e ontologia das obras de arte*. Tese. Doutorado em Filosofia. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2019.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DOMINGUES, Diana As instalações multimídia como espaços de dados em sinestesia. In: FECHINE, Yvana; OLIVEIRA, Ana Claudia de (Orgs.). *Imagens Técnicas*. São Paulo: Hacker Editores, 1998.

\_\_\_\_\_. Tecnologias, Produção Artística e Sensibilidade. In: *Cadernos de Autoria*. Ed. Criação, 1997.

DORFLES, Gillo. *O devir das artes*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

\_\_\_\_\_. *O design industrial e a sua estética*. Lisboa: Editora Presença, 1984.

DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador. In: BATTCOK, Gregory (org.). *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva. 1975.

ECO, Umberto. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

\_\_\_\_\_. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. *Olhar Periférico*. São Paulo: EDUSP, 1993.

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

FONTANA, Rubén. Reflexiones sobre la compleja relación entre el arte y el diseño. In: CALVERA, Anna (org.). *Arte; ?Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

GHIZZI, Eluiza Bortolotto. *Introdução à semiótica filosófica de Charles Peirce: texto de apoio didático*. Campo Grande, UFMS: 2009. (reprografia)

GOMES FILHO, João. *Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica*. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

GROPIUS, Walter. *O Manifesto da Bauhaus de 1919*. Disponível em: <https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/fok/bau/21394277.html> Acesso em 01 de junho de 202.

GULLAR, Ferreira. *Argumentação contra a morte da arte*. Rio de Janeiro: Revan, 1993.

HOOKWAY, Christopher. The Pragmatist Maxim and the Proof of Pragmatism. In: *Cognitio*, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 25-42, jan./jul. 2005.

HOUSER, Nathan. Peirce, Phenomenology and Semiotics. In: Copley, Paul (ed), *The Routledge Companion to Semiotics*. London, New York: Routledge, 2010 pp. 89-100.

IBRI, Ivo. The Double Face of Habits: Time and Timeless in Pragmatic Experience. In: *Rivista di Storia della Filosofia*, Milano, Italia, no 3, 2017, p. 455-474.

\_\_\_\_\_. Desenvolvendo uma semente peirceana: el arte y las cosas sin nombre. In: C. S. Peirce, *ciencia, filosofía y verdade*. La Monteagudo Ediciones: San Miguel de Tucumán, 2016.

\_\_\_\_\_. *Kosmos Noetós*. A arquitetura metafísica de Charles Sanders Peirce. São Paulo: Paulus, 2015.

\_\_\_\_\_. Sementes peircianas para uma filosofia da arte. In: *Cognitio*: São Paulo, v. 12, n.2, p. 205-219, julho-dezembro, 2011.

\_\_\_\_\_. Fins vitais e alteridade prática: sobre ciências aplicadas na filosofia de Peirce. In: *Filosofia da Mente, Ciência Cognitiva e o pós-humano: para onde vamos*. São Paulo, Ed. FiloCzar, 2010, p. 29-38.

\_\_\_\_\_. Reflections on a Poetic Ground in Peirce's Philosophy. *Transactions of Charles S. Peirce Society*, vol. 45, n° 3, 2009, P. 273-307.

\_\_\_\_\_. A Vital Importância da Primeiridade na Filosofia de Peirce. In: *Cognitio* n° 3, 46-52, São Paulo, Educ – Angra, 2006.

\_\_\_\_\_. Tópicos para uma Poética da Alteridade. In: *Ordem e Vertigem - Anais do Centro Cultural do Banco do Brasil*, São Paulo, v. 02, p. 07-12, 2003.

\_\_\_\_\_. Ser e Aparecer na Filosofia de Peirce: o estatuto da fenomenologia. In: *Cognitio*, São Paulo, n. 2, p. 67-76, 1st Sem. 2001.

\_\_\_\_\_. Sobre a incerteza. In: *Trans/Form/Ação*, n. 23, p. 97-104, 2000.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969. (p. 118-132)

JENSEN, Jette Lykke. *Contemporary hybrids between design and art*. PhD thesis, Department for Design and Communication, University of Southern Denmark, 2015.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1996.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. In: *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LIMA, Marcelo. *Um novo olhar para a lâ: conheça os móveis de Inês Schertel*. Entrevista com Inês Schertel no Jornal o Estado de São Paulo. 3 de agosto de 2019. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/casa-e-decoracao,um-novo-olhar-para-a-la-conheca-os-moveis-de-ines-schertel,70002952630>> acesso em 15 de dezembro de 2019.

LIMA, Manúcia Passos de. *Mudança de hábito como evolução e autocontrole no pragmatismo de Peirce*. Dissertação (mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Departamento de Filosofia. São Paulo, 2008.

LIMA, Marco Antonio Magalhães. *Introdução aos Materiais e Processos para designers*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.

LÖBACH, Bernd. *Design industrial*. Bases para a configuração de produtos industriais. Rio de Janeiro: Editora Edgard Blucher, 2001.

LOVELL, Sophie. *Limited edition: prototypes, one-offs and design art furniture*. Boston: Birkhaeuser, 2009.

MAGALHÃES, Aloisio. O papel do artista na sociedade. In: DENSER, Márcia. MARANI, Marcia. (ORGS.) *Criação Gráfica 70/90: um olhar sobre três décadas*. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2007. (Cadernos de pesquisa; v. 13) p.36-37.

\_\_\_\_\_. O que o desenho industrial pode fazer pelo país? *Revista Arcos*, Rio de Janeiro, vol. I, nº único, p.8-13, 1998.

MALDONADO, Tomás. *El disegño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento. Trabalho apresentado no *XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.

MARTINS, Fábio Duarte. *A Forma e A Função: Um Sistema de Legitimação no Modernismo*. Dissertação de Mestrado, 2010. Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto. Mestrado em Estudos Artísticos — Teoria e Crítica da Arte. Disponível em <https://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/75547/2/23819.pdf>> Acesso em: 30 de novembro de 2019.

MEGGS, Philip. *Historia del diseño gráfico*. México: Editorial Trillas, 1991.

MELO, Venise P. *Os Processos Digitais e a Arte do século XXI*. Monografia de especialização em Imagem e Som, UFMS, 2000.

MIDGLEY, Barry (Ed.). *The Complete Guide to Sculpture, Modeling and Ceramics, techniques and materials*. Chartwell Books, Inc. London, 1982.

MOURA, Mônica. O Contemporâneo no Design Brasileiro: reflexão sobre objetos. In: *Congreso Internacional de Diseño*, 2012, Córdoba, Argentina. Anais Córdoba, 2012.

\_\_\_\_\_. *O Design de Hipermissão*. Tese de Doutorado. Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica. PUC/SP, 2003.

NAKAGAWA, Regiane Miranda de Oliveira. Lotman e o procedimento modelizador: a formulação sobre “invariante intelectual” da cultura. Bakhtiniana, *Rev. Estud. Discurso*. 2019, vol.14, n.4, p.121-140.

NÖTH, Winfried. Habits, Habit Change, And the Habit of Habit Change According to Peirce. In: WEST, Donna E. West e ANDERSONE, Myrdene (Ed.) *Consensus on Peirce's Concept of Habit: Before and Beyond Consciousness*. Springer, 2016. p. 35 - 64.

ODOHERTY, Brian. *No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte*. Tradução: Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

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

PAULA, Frederico Braida Rodrigues de. *A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas*. Tese (doutorado). Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Um argumento negligenciado para a realidade de Deus. In: *Cognitio*, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 98-133, jan./jun. 2003.

\_\_\_\_\_. *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*. Bloomington, Indiana University Press, 1-2 vol, 1992/1998. (Citado como EP, seguido do volume e página)

\_\_\_\_\_. *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Electronic edition. Virginia: Past Masters, 1994. (Citado como CP, seguido do volume e página)

\_\_\_\_\_. *Escritos coligidos*. Seleção de Armando Mora D'Oliveira. São Paulo: Abril Cultural (Coleção Os Pensadores), 1983.

\_\_\_\_\_. *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix: Ed. USP, 1975.

\_\_\_\_\_. How to make our ideas clear. In: *Popular Science Monthly* 12, p. 286-302, jan. 1878.

\_\_\_\_\_. The fixation of belief. In: *Popular Science Monthly* 12, p. 1-15, nov. 1877.

PONTE, Raquel Ferreira da. *Design sob uma perspectiva peirciana: o projeto de criação de existências e suas consequências práticas*. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial, 2017.

PITEIRA, Susana Maria Clemente dos Santos. *Processos Construtivos e Subtrativos*. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, 2019.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.



PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS* (São Paulo), 1(2), 09-29.

QUEIROZ, João. *Semiose segundo C. S. Peirce*. São Paulo: EDUC, FAPESP, 2004.

RANSDELL, Joseph. Another Interpretation of Peirce's Semiotic. *In: Transactions of the Charles S. Peirce Society*. 1976, v.12, N. 2:97-110.

RICARD, André. Diseño: ¿el arte de hoy?. *In: CALVERA, Anna (org.). Arte; ¿Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

ROMANINI, Anderson Vinícius. *Semiótica minuta - especulações sobre a gramática dos signos e da comunicação a partir da obra de Charles S. Peirce*. 2006. Tese (Doutorado em Jornalismo) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

RUSHDIE, Salman. Is Nothing Sacred? *In: Imaginary Homelands: Essays and Criticism 1981-1991*. Londres: Penguin Books, 1991. p. 423.

\_\_\_\_\_. An Introduction to C. S. Peirce's Semiotics Part I Monograph. Toronto: Toronto Semiotic Circle. 1976.

SANTAELLA, Lucia. *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora COD3S, 2017.

\_\_\_\_\_. *Matrizes da Linguagem e do Pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo, Iluminuras, 2013.

\_\_\_\_\_. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

\_\_\_\_\_. O Papel da Mudança de Hábito no Pragmatismo Evolucionista de Peirce. *Cognitio*, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 76-83, jan./jun., 2004.

\_\_\_\_\_. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

\_\_\_\_\_. *A Teoria Geral dos Signos. Semiose e Autogeração*. Lucia Santaella. São Paulo: Ática, 1995.

\_\_\_\_\_. *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.

SANTOS, Marcelo Moreira. *Mediações Estéticas: Cinema, Arte e Razoabilidade*. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. 2010.

SAVAN, David. On the origins of Peirce's phenomenology. *In: WIENER, P. e YOUNG, F. (eds.) Studies in the Philosophy of Charles Sanders Peirce*. Cambridge/Ma, Harvard University Press, 1952.

- SHINER, Larry. *The Invention of Art: a cultural history*. Chicago and London: The University of Chicago, 2001.
- SHORT, T. L. *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- SOUSA, Richard Perassi Luis de. *Linguagens, comunicação e arte*. Campo Grande: UFMS, 2004 (Reprografia).
- SOUSA, Richard Perassi Luiz de; SCHMIEGELOW, Sarah Schmithausen. Design, Ciência e Tecnologia. In: *DAPesquisa*. Florianópolis, v. 14, n. 22, p. 121-134, abr., 2019.
- SOUZA LEITE, João de. *De costas para o Brasil: o ensino de um design internacionalista*. In: MELO, Chico Homem de. "O design gráfico brasileiro: anos 60" São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- STOCCO, Daniela. *O mercado primário de arte contemporânea no Rio de Janeiro e em São Paulo*. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: UFRJ/IFCS, 2016.
- TAVARES, Monica. Inter-relações entre arte, pesquisa e ciência In: *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa* / Gilberto Prado, Monica Tavares, Priscila Arantes (organizadores) – São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 66 a 89
- \_\_\_\_\_. Processos de criação na arte. *I Seminário do Grupo Multidisciplinar de Estudo e Pesquisa em Arte e Educação*. São Paulo: 23 de setembro de 2011. Departamento de Artes Plásticas. ECA-USP. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002913390.pdf>> Acesso em 30 abril 2020.
- \_\_\_\_\_. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. *ARS*. São Paulo: ano 1, n.2, p. 31-43, 2003.
- TASSINARI, Alberto. *O espaço Moderno*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- TORO-PÉREZ, G. On the difference between artistic research and artistic practice In: CADUFF, Corina; SIEGENTHALER, Fion e WÄLCHI, Tan (eds.). *Art and Artistic Research*. Zürich Yearbook of the Arts v.6. 2009. p. 30-39.
- VILLAS-BOAS, André. *O que é e o que nunca foi design gráfico*. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
- WOOD, Paul. *Arte Conceitual*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- ZIMMERMANN, Yves. El arte es arte, el diseño es diseño. In. CALVERA, Anna (org.). *Arte; ?Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- ZINGALE, Salvatore. Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto. In: *Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica* / organização: Dijon De Moraes. Regina Álvares Dias. Rosemary Bom Conselho Sales – 1. ed. – Barbacena: Eduemg, 2016. Págs. 13-27.