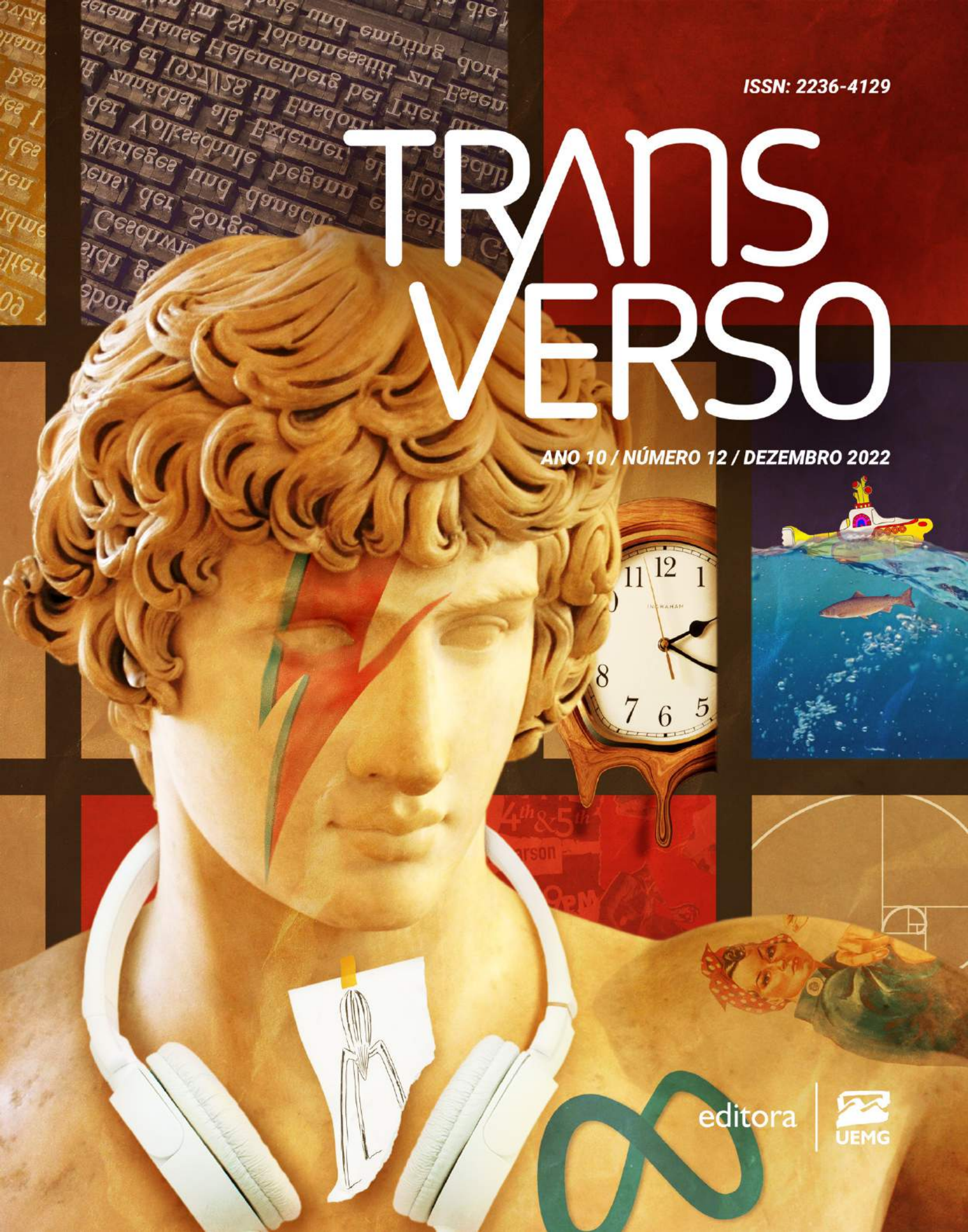


ISSN: 2236-4129

TRANS VERSO

ANO 10 / NÚMERO 12 / DEZEMBRO 2022



editora



ISSN: 2236-4129

TRANS VERSO

2022 / Revista Transverso / Ano 10 / Número 12
Núcleo de Design e Cultura / NUDEC
Escola de Design / UEMG
Centro de Extensão / CENEX
Rua Gonçalves Dias, 1434 / Lourdes
Belo Horizonte/MG / CEP: 30140-091

revista.transverso@uemg.br / eduemg@uemg.br

editora



UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS / UEMG

Reitora / Lavínia Rosa Rodrigues

Vice-reitor / Thiago Torres Costa Pereira

Chefe de Gabinete / Raoni Benito da Rocha

Pró-reitora de Planejamento, Gestão e Finanças / Silva Cunha Capanemar

Pró-reitora de Pesquisa e Pós-Graduação / Vanesca Korasaki

Pró-reitora de Graduação / Michelle Gonçalves Rodrigues

Pró-reitor de Extensão / Moacyr Laterza Filho

ESCOLA DE DESIGN DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Diretora / Heloisa Nazaré dos Santos

Vice-diretor / Igor Goulart Toscano Rios

Centro de Extensão / Nadja Maria Mourão

NUDEC / Vânia Myrrha de Paula e Silva

EDUEMG / EDITORA DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Coordenação / Gabriella Figueiredo Noronha Pinto

CONSELHO EDITORIAL

Aziz José de Oliveira Pedrosa /
Universidade do Estado de Minas Gerais

Cassia Macieira /
Universidade do Estado de Minas Gerais

Cecília Rodrigues / University of Georgia

Cleomar Rocha /
Universidade Federal de Goiás

Glaucinei Rodrigues de Oliveira /
Universidade Federal de Minas Gerais

Gonçalo Mesquita da Silveira de V. e Sousa
/ Universidade Católica Portuguesa

José Maria Gonçalves da Silva Ribeiro /
Universidade Federal de Goiás

Mariane Garcia Unanue /
Universidade Federal de Juiz de Fora

Mauricio Silva Gino /
Universidade Federal de Minas Gerais

Moacyr Laterza Filho /
Universidade do Estado de Minas Gerais

Patricia Helena Soares Fonseca /
Fundação Armando Alvares Penteado

Rodrigo Daniel Levoti Portari /
Universidade do Estado de Minas Gerais

Wânia Maria de Araújo /
Universidade do Estado de Minas Gerais

EDITOR

Luiz Henrique Ozanan de Oliveira / UEMG-
ED, Brasil

COMISSÃO EDITORIAL

Giselle Hissa Safar, Dra.

João Paulo de Freitas, Dr.

Vânia Myrrha de Paula e Silva, MSc

Yuri Simon Silveira, MSc.

PARECERISTAS

Aziz José de Oliveira Pedrosa

Cristiane Gusmão Nery

Giselle Hissa Safar

João Paulo de Freitas

Luiz Henrique Ozanan de Oliveira

Luiz Lagares

Vânia Myrrha de Paula e Silva

Yuri Simon Silveira

PROJETO GRÁFICO

Giovanna Neder Cordeiro

Paulo Pinheiro Cruz

ESTAGIÁRIOS

Giovanna Neder Cordeiro

Isadora Vieira Azevedo

Naiara Marques

LINHA EDITORIAL

A Revista Eletrônica Transverso é uma publicação on-line, de periodicidade semestral, do Núcleo de Design e Cultura/Centro de Extensão da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

A Revista, por meio de editais de chamada, aceita artigos, ensaios visuais, resenhas e relatos de experiência relacionados à arquitetura, artes visuais, cultura material e imaterial e design, sempre que possível abordando vínculos transdisciplinares com as Letras, as Artes e as Ciências Humanas e Sociais.

Transverso [recurso eletrônico] / Núcleo de Design e Cultura e Centro de Extensão da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. – v. 1, n. 1 (jul. 2010) - . Belo Horizonte: EdUEMG, 2010. – .

Anual: 2010-2016. Semestral: 2017- .

Periódico on-line.

Acesso: <http://revista.uemg.br/index.php/transverso>.

ISSN: 2236-4129

1. Desenho (Projetos) - Exposições. México. Séc. XX. 2. Museus - Aspectos educacionais - Brasil. 3. Expressão (filosofia). 4. Desobediência civil. Séc. XXI. I. Oliveira, Luiz Henrique Ozanan de. (Ed.). II. Safar, Giselle Hissa. (Ed.). III. Freitas, João Paulo. (ed.). IV. Silva, Vânia Myrrha de Paula. (Ed.). V. Silveira, Yuri Simon. (Ed.) VI. Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design. VII. Título.

CDU: 7.05

Ficha Catalográfica: Cileia Gomes Faleiro Ferreira

Editorial

O desafio permanente de publicar uma revista com regularidade e qualidade é, muitas vezes, desgastante. No entanto, tal desgaste é minimizado quando a escolha de um tema tem grande receptividade e temos oportunidade de encontrar diferentes visões sobre determinado assunto.

Neste número 12 da Revista Transverso, o tema lançado MUSEUS, EXPOSIÇÕES E COLECIONISMO EM DESIGN despertou enorme interesse e nossos avaliadores tiveram que se debruçar sobre um conjunto bastante robusto de textos ao qual vieram se somar contribuições que, embora fora do dossiê, apresentavam grande aderência à nossa linha editorial.

O trabalho foi grande, mas muito compensador.

Esperamos que todos possam usufruir desse conteúdo com a mesma satisfação que nós, da equipe editorial, tivemos em selecioná-lo e organizá-lo para todos.

Equipe Editorial

Sumário

9 **EL ARTE EN LA VIDA DIARIA: CLARA PORSET E O DESIGN PRODUZIDO NO MÉXICO EM 1952**

Fernanda de Souza Quintão
Maria Lúcia Bueno Ramos

31 **(DES)OBEDIÊNCIA EM DESIGN: UM OLHAR A PARTIR DE PROPOSIÇÕES EXPOSITIVAS**

Cristiane Mesquita

60 **A MATURIDADE DO DESIGN BRASILEIRO E O CONTRAPONTO NA ESCASSEZ DE ESPAÇOS DE ACONDICIONAMENTO DA CULTURA IMATERIAL**

Erik Silva dos Santos

81 **AS ESTRATÉGIAS EXPOGRÁFICAS E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA EXPOSIÇÃO “MEMÓRIA DA INDÚSTRIA: O CASO CIMO”**

Augusto Meurer
Ronaldo de Oliveira Corrêa

102 **EXPOGRAFIA FIGURES OF SPEECH: O DESIGN MULTIDISCIPLINAR DE VIRGIL ABLOH**

Gisah do Vale Vieira
Leônidas Garcia Soares

124 **CONTEÚDO E CONTINENTE: O CASO DO MUSEU DO ESTADO DE PERNAMBUCO E O MUSEU CAIS DO SERTÃO**

Rafael Campos Rangel
Allana Xavier Cavalcanti
Camilla Sassi Maia Melo

179 **DESIGN DE EXIBIÇÕES NO RIO DE JANEIRO: ENSINO ACADÊMICO E PRÁTICA EM MUSEUS DE ARTE**

Karla Galal Schwartz
Alberto Cipiniuk

192 **CATEGORIA DESIGN NOS SALÕES DE CERÂMICA (2004 A 2010) EM CURITIBA - PR**

Carolina Haidée Bail Afonso Rosenmann
Ronaldo de Oliveira Côrrea

208 **APROPRIAÇÃO E RECONHECIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA NA GESTÃO DO ESPAÇO CULTURAL ESCOLA DE DESIGN - UEMG**

Yuri Simon da Silveira

266 **DESIGN DE EXPOSIÇÃO – PERCURSOS COLABORATIVOS: Entrevista com Bebel e Manaíra Abreu**

Marina Moraes
Adriano Heemann

297 **RESENHA**

Michel C. Souza

303 **CAPAS ARQUIVADAS: SUBSÍDIOS PARA A HISTÓRIA DO DESIGN EDITORIAL BRASILEIRO NA COLEÇÃO JOSÉ OLYMPIO DA BIBLIOTECA NACIONAL**

Carla Fernanda Fontana

329 **COSTURANDO VIDAS, TECENDO HISTÓRIAS: RELATOS DA UTILIZAÇÃO DE UMA MÁQUINA DE COSTURA**

Douglas Moreira Santana da Silva
Orcione Aparecida Vieira Pereira

EL ARTE EN LA VIDA DIARIA: CLARA PORSET E O DESIGN PRODUZIDO NO MÉXICO EM 1952

**El arte en la vida diaria: clara porset and the design
produced in México in 1952**

Fernanda de Souza Quintão

Doutoranda em Artes, Cultura e Linguagens (IAD-UFJF), mestra em Design e Expressão Gráfica (UFSC), especialista em Design e Cultura (Universidade Fumec) e bacharela em Design de Produto (UEMG).

Contato: fernandaq@gmail.com

Maria Lúcia Bueno Ramos

Professora no PPGACL (IAD-UFJF). Realizou diversos estágios de Pós- doutorado: Instituto de Artes da Unicamp/FAPESP, École des Hautes Études em Science Sociales/EHESS e Université Paris Est/FAPESP. Doutora em Ciências Sociais (UNICAMP), bacharel e mestre em Ciências Sociais (PUC-SP). É coordenadora do GT de Sociologia da Arte nos Congressos da Sociedade Brasileira de Sociologia (SBS).

Contato: marialucia.bueno@gmail.com

RESUMO (PT): As primeiras exposições de design industrial em espaços museológicos defendiam a importância da atividade de designers para a economia nacional e procuravam criar um público consumidor para novos objetos produzidos em série de acordo com preceitos do “bom design”. Clara Porset, ao realizar a exposição *El arte en la vida diaria* na Cidade do México em 1952, pretendia convencer industriais a produzirem industrialmente objetos funcionais e esteticamente agradáveis, respeitando a tradição mexicana de criar artefatos úteis e belos, como forma de reduzir custos, tornando acessível a toda a população o contato com a arte no cotidiano. O artigo faz um panorama da mostra, apresentando expositores e designers participantes.

Palavras chave: América Latina; Clara Porset; Design Industrial; Design Moderno; Design no México.

ABSTRACT (EN): The first exhibitions of industrial design in museum spaces defended the importance of the activity of designers for national economy and sought to create a consumer public to new objects mass produced according to the precepts of “good design”. Clara Porset, when realizing “*El arte en la vida diaria*” in Mexico City in 1952, was trying to convince industrialists to industrially produce functional and aesthetically pleasing objects, respecting the Mexican tradition of creating useful and beautiful artifacts, as a way of reducing costs, making contact with art in everyday life accessible to the entire population. This paper gives an overview of the exhibition, featuring its participating exhibitors and designers.

Keywords: Latin America; Clara Porset; Industrial Design; Modern Design; Design in Mexico.

RESUMEN (ES): Las primeras exposiciones de diseño industrial en espacios museísticos defendían la importancia de la actividad de diseñadores para la economía nacional y buscaban crear un público consumidor de nuevos objetos producidos en serie según los preceptos del “buen diseño”. Clara Porset, al realizar la exposición “*El arte en la vida diaria*” en Ciudad de México en 1952, pretendía convencer a los industriales de producir industrialmente objetos funcionales y estéticamente agradables, respetando la tradición mexicana de crear artefactos útiles y bellos, como una forma de reducir costos, haciendo accesible el contacto con el arte en el cotidiano a toda la población. El artículo ofrece un panorama de la muestra, con expositores y diseñadores participantes.

Palabras clave: América Latina; Clara Porset; Diseño Industrial; Diseño Moderno; Diseño en México.

Introdução

O desenvolvimento do design moderno na América Latina teve início com o retorno a seus países de origem de estudantes e profissionais que buscaram formação na Europa e se intensificou a partir do contato com pessoas recém-chegadas ao continente americano após fugirem de perseguições nazistas, o que incluía professores e alunos da Bauhaus. A proximidade com novas realidades advindas do impacto provocado pela produção industrial e discussões sobre finalidade e estética de objetos utilitários produzidos em série fizeram com que algumas pessoas exercessem o papel de apresentar aos conterrâneos novidades e nomes importantes no design. Uma pessoa que se destacou neste cenário foi Clara Porset (1895-1981).

Mulher branca nascida em Matanzas, Cuba, Clara realizou seus estudos entre Estados Unidos e Europa. De volta a Cuba, nos primeiros anos da década de 1930, além de atuar como designer de móveis e de interiores, publicava textos sobre tendências com as quais tinha tido contato na Europa. Como militante comunista, sofreu uma série de ataques a sua atuação e, em 1936, se exilou no México, onde viria a passar a maior parte do resto de sua vida.

A chegada ao México se deu em um momento particularmente favorável às discussões sobre os caminhos que se desejava para o país política, econômica e culturalmente falando, com movimentações intensas entre artistas e literatos mexicanos e estrangeiros (SHEPPARD, 2018). Clara logo se uniu à Liga de Escritores e Artistas

Revolucionários – LEAR, onde possivelmente conheceu Xavier Guerrero¹, que viria a se tornar seu parceiro conjugal e profissional.

Clara defendia o uso do design industrial como instrumento para possibilitar o acesso a bens de qualidade, funcionais e de bom valor estético também pelas classes mais baixas. O passado colonial, assim como ocorreu em outros países da América Latina (FERNÁNDEZ; BONSIEPE, 2008; GALEANO, 2021)., havia levado ao surgimento de uma burguesia pouco comprometida com interesses outros que não os próprios, e para quem a balança comercial, baseada na exportação de matéria prima e importação de bens industrializados, era conveniente. Durante a 2ª Guerra Mundial, devido às novas prioridades nos países envolvidos no conflito, a industrialização daqueles que iniciavam processos de modernização recebeu impulsos e, no caso do México, um dos setores mais favorecidos foi o têxtil (FUENTES; MIRKIN, 2008). Mas, de modo geral, o processo ocorreu de forma lenta: no início da década de 1950, a produção de bens de consumo no país ainda ocorria majoritariamente de forma manual.

¹ Xavier Guerrero (1896-1974), pintor muralista de origem indígena, trabalhou com Clara Porset em seu escritório de design.

1. A promoção do design industrial em suas primeiras exposições em museus dos EUA e Inglaterra

Em países economicamente mais avançados, na primeira metade do século XX, o design industrial começou a ser entendido como instrumento estratégico para o fortalecimento de suas economias internas, com a ocorrência de políticas públicas de incentivo e de iniciativas institucionalizadas para se divulgar a importância da atividade à população em geral.

O fechamento da Bauhaus em 1933, provocado pela ascensão do nazismo na Alemanha, levou ao continente americano professores e estudantes da escola que temiam sofrer perseguições e viam a região como promessa de continuidade do desenvolvimento do design moderno. Muitos se tornaram professores em universidades estadunidenses², onde puderam disseminar o ideário moderno bauhausiano, que também influenciou espaços de consagração, como o MoMA, que desde 1932 já possuía um departamento de arquitetura e design industrial³.

Na década de 1930, o MoMA realizou a exposição Machine Art⁴ com o intuito de apresentar as possibilidades estéticas advindas da

2 Entre eles, Josef e Anni Albers (Black Mountain College e Universidade de Yale), Walter Gropius e Marcel Breuer (Universidade de Harvard) e László Moholy-Nagy (New Bauhaus e School of Design, do Instituto de Tecnologia de Illinois).

3 Ver <https://www.moma.org/collection/about/curatorial-departments/architecture-design>.

4 Em exibição entre 06/03 e 30/04 de 1934.

produção industrial de objetos; deu início a uma série de mostras com o título Useful Objects⁵, para demonstrar que era possível produzir a baixo custo objetos de uso diário considerados belos; e apresentou a produção da Bauhaus em Bauhaus: 1919-1928⁶. Em 1940, como parte dos esforços do governo Roosevelt para promover a política da boa vizinhança com países da América Latina, o museu promoveu a competição Industrial Design Competition for 21 American Republics⁷. No ano seguinte, foi realizada a exposição Organic Design in Home Furnishings⁸, para apresentar os resultados da competição. Clara Porset e Xavier Guerrero participaram do processo com o projeto de um conjunto de mobiliário de baixo custo para camponeses, que foi uma das cinco propostas latinas premiadas e expostas em Nova York. Em 1950, em uma premiação de design de móveis de baixo custo promovida pelo MoMA⁹, uma cadeira projetada pelo casal, apesar de não ter sido premiada, foi incluída no catálogo da mostra. Entre os anos de 1950 e 1955, o MoMA realizou uma série de exposições anuais com o nome de Good Design em que eram exibidos objetos de uso doméstico considerados exemplos de “bom design”. Assim, cumpria o papel pedagógico de apresentar o conceito à população e de propagandear os feitos da indústria nacional.

5 A série de mostras ocorreu entre 1938 e 1948.

6 Em exibição entre 07/12/1938 e 30/01/1939.

7 Ela se dividia em duas partes, com instruções diferentes: uma para participantes dos EUA e uma para designers da América Latina.

8 Em exibição entre 24/09 a 09/11 de 1941.

9 Prize Designs for Modern Furniture from the International Competition for Low-Cost Furniture Design, em exibição entre 16/05 e 16/07 de 1950.

Na Inglaterra, no período pós-guerra o design industrial foi incorporado aos esforços de recuperação da economia nacional, inclusive como recurso importante para fortalecer o comércio doméstico e a exportação de bens de consumo produzidos industrialmente, além de melhorar a imagem do país como lugar moderno e de pensamento avançado (BRITAIN CAN MAKE IT, 2019). Em 1944, ainda durante a guerra e já se preparando para a reconstrução do país, foi criado pelo governo Churchill o então chamado Council of Industrial Design – CoID, que deu origem ao Design Council. Dois anos depois, em 1946, o Museu Victoria and Albert – V&A recebeu a exposição Britain Can Make It: Good Design and Good Business, realizada com apoio do governo, para incentivar o investimento em design por parte dos fabricantes e despertar o desejo nos consumidores. Foram mais de três mil itens exibidos, projetados por mais de oitenta designers, divididos em categorias como objetos de uso doméstico, moda, equipamentos corporativos, transporte civil e tecnologia. A exposição obteve sucesso de público, tendo sido visitada por quase um milhão e meio de pessoas em quatorze semanas.

Nos anos seguintes, o CoID aproveitou esse êxito para realizar outras mostras, além de palestras, cursos, publicações e até um programa transmitido pela televisão, com o intuito de educar as pessoas para que fossem capazes de identificar o “bom design”.

2. O projeto de exposições de design no México por Clara Porset

Na América Latina, a realidade do design industrial era outra: além de estar em um estágio inicial de desenvolvimento, não havia incentivos por parte dos governos nem apoio institucionalizado. Clara Porset, que, na década de 1940, atuava como designer, além de escrever textos sobre o tema publicados em periódicos do México e dos EUA, tomou para si o compromisso de apresentar a industriais mexicanos as possibilidades do design industrial. Assim, ela começou a articular a realização de exposições de design produzido no México. Em 1948, Clara se dirigiu a Fernando Gamboa¹⁰, defendendo a quebra da hierarquia entre as chamadas “belas artes” e as artes utilitárias e propondo a realização de duas exposições: uma de móveis de design contemporâneo que mostrassem a herança cultural mexicana; e outra de objetos de uso diário que fossem belos, úteis e de custo acessível. Percebe-se uma similaridade entre a segunda proposta e a série de exposições Useful Objects, do MoMA, o que é um dos fatores que nos leva a especular que as exposições desse museu podem ter influenciado o desenho da exposição que Clara efetivamente conseguiu realizar.

Quatro anos após sua carta a Gamboa, e com apoio dele (MALLET, 2020), ela conseguiu montar em 1952 a exposição *El arte en la vida diaria: exposición de objetos de buen diseño hechos em México*.

¹⁰ Fernando Gamboa (1909-1990) era, então, diretor do Departamento de Artes Plásticas no Instituto Nacional de Belas Artes, na Cidade do México.

Sua intenção principal era promover o desenvolvimento da indústria mexicana para possibilitar o acesso da população a bens de qualidade, esteticamente agradáveis e de baixo custo, que respeitassem as características do país. Para isso, ela pretendia mostrar que o senso estético e a adequação às necessidades locais sempre estiveram presentes em objetos tradicionais produzidos artesanalmente no território mexicano, apresentando objetos produzidos industrialmente no país, que seguiam os preceitos do “bom design”.

3. O registro impresso da exposição em 1952

El arte em la vida diaria aconteceu em dois momentos de 1952 (MALLET, 2020). O primeiro local a abrigar a mostra foi o Palácio de Belas Artes, construção inaugurada em 1934 no centro histórico da Cidade do México, vinculada ao Instituto Nacional de Belas Artes e considerada em 1987 patrimônio da humanidade pela UNESCO. A segunda exibição da mostra ocorreu na então recém-inaugurada Cidade Universitária da Universidade Nacional Autônoma do México – UNAM, por ocasião do VIII Congresso Panamericano de Arquitetura, evento que atraiu nomes importantes da arquitetura moderna mundial, que visitaram a exposição e tiveram, portanto, contato com o design produzido no México.

Os dados aqui apresentados se baseiam principalmente nas informações contidas no catálogo da exposição, publicado em abril de 1952, com tiragem de 2500 exemplares (MALLET, 2020). Além de conceber

e participar ativamente da produção da mostra, Clara foi responsável pela direção e design da exposição (EL ARTE, 1952). Desde sua chegada ao México e a partir de sua aproximação com a cultura local, ela realizou várias viagens pelo país com Xavier Guerrero, que a apresentou às tradições materiais e ao conhecimento vernacular de diferentes regiões. Clara visitou produtores e incluiu no catálogo um mapa do país indicando os principais tipos de artesanato e materiais encontrados em cidades variadas.

Dos dez patrocinadores da exposição, cinco eram empresas que produziam, artesanal ou industrialmente, objetos que faziam parte da mostra: Acros (eletrodomésticos), DM Nacional (móveis em chapa metálica e refrigerador), Domus (móveis artesanais em madeira), Nueva San Isidro (louças) e Plateria Ortega (objetos em prata). Percebe-se que as relações pessoais de Clara Porset podem ter sido importantes para que ela conseguisse o apoio necessário à realização da exposição: na década de 1940, ela havia projetado mobiliário de baixo custo para apartamentos do conjunto de moradias Centro Urbano Presidente Alemán – CUPA, construído pela Ingenieros Civiles Asociados – ICA, uma das empresas patrocinadoras. Outra empresa que apoiou financeiramente a exposição foi Jardines de Pedregal, empreendimento imobiliário idealizado por Luis Barragán e do qual também participou Max Cetto, ambos importantes arquitetos modernos para quem o escritório de Clara Porset desenvolveu mobiliário¹¹.

¹¹ Também patrocinaram a exposição: Camara Nacional del Cemento – Canacem; Nacional Financiera (instituição bancária pública); e Sociedad de Arquitectos Mexicanos.

O texto principal do catálogo, *El diseño en México*, é de Clara Porset e se inicia com uma definição simples do que ela entendia por design à época: “é a forma útil diariamente ao nosso redor”¹² (EL ARTE, 1952, p. 13). Complementa a definição afirmando que estas formas devem se adaptar ao uso que se espera delas, ao material e ao modo de produção, sem que haja superioridade entre formas devido à maneira como foram produzidas, o que também era destacado na expografia (FIG 1). Clara afirma que o design não é um fim em si mesmo e que sua finalidade é contribuir para a elevação do nível de vida da população. Elogia a tradição construtiva e plástica de objetos artesanais no México e critica os industriais do país que, por não considerarem a relação entre arte e indústria, produziam objetos fora de seu tempo e das necessidades das pessoas. Também destaca a hostilidade com que foi recebida pela grande maioria dos industriais que procurou, chegando a citar alguns exemplos, sem mencionar os nomes das empresas. Clara aponta o papel pedagógico e estratégico de espaços como museus e escolas técnicas para disseminar a importância do design para a economia do país e o bem estar da população. Ela termina o texto defendendo que a cultura não é algo que permanece intacto, mas uma provocação ao movimento, e que as formas mexicanas, sempre em mudança, poderiam ser patrimônio e formação de todos e de cada um.

12 Tradução nossa. Texto original: es la forma util que nos rodea a diario.



Figura 1. Foto da exposição El arte en la vida diaria, mostrando móveis, luminária e panelas de barro e de alumínio e a frase “Não é menos bela uma forma feita a máquina que uma feita à mão”¹³ A autoria da foto é desconhecida.

Fonte: RANGEL; PEREZ, 2015.

O catálogo conta com uma espécie de ensaio visual, com fotografias de objetos manufaturados, materiais, artesãos trabalhando e uma peça mecânico-industrial. Percebe-se, aí, uma referência à exposição Machine Art: a peça industrial que ilustra essa seção (FIG 2a) é a única imagem do catálogo que não diz respeito aos objetos expostos ou à produção artesanal, e tem formato bastante semelhante ao rolamento utilizado como capa interna do catálogo da exposição do MoMA (FIG 2b), embora não se trate do mesmo tipo de objeto.

¹³ Tradução nossa. Texto original: No es menos bella una forma hecha a máquina que una hecha a mano.

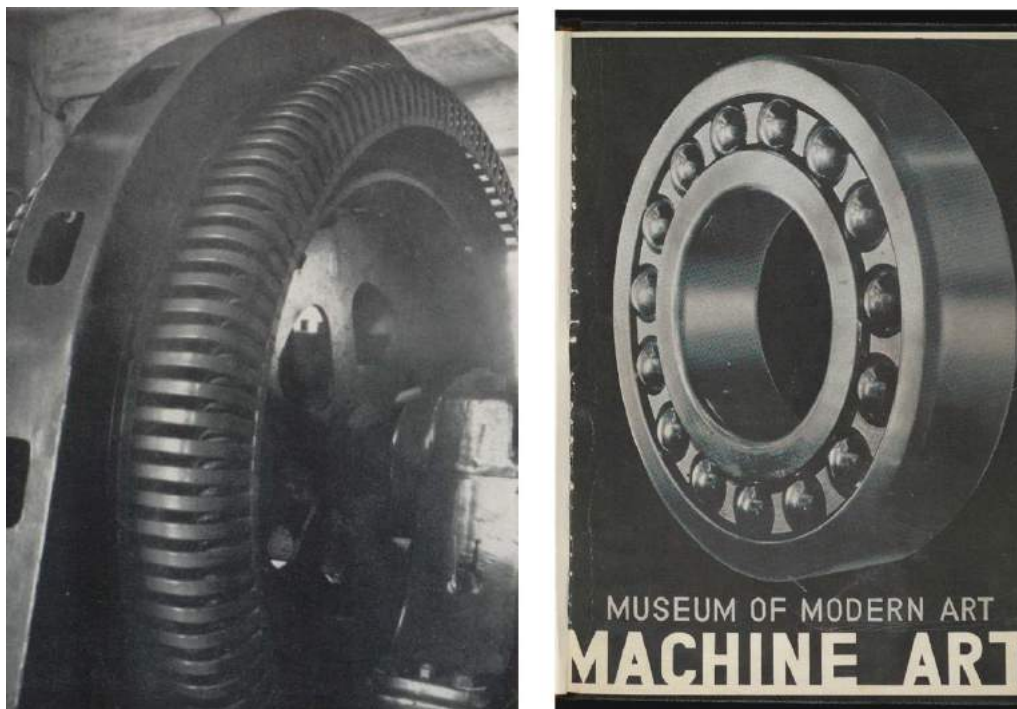


Figura 2. (a) Imagem de peça industrial presente no catálogo da exposição El arte en la vida diaria. (b) Capa interna do catálogo da exposição Machine Art, com imagem de rolamento metálico.

Fontes: (a) EL ARTE, 1952, p. 24. (b) MACHINE ART, 1934.

4. El arte en la vida diaria: objetos, produtores e designers

Na mostra, foram exibidos cerca de oitocentos objetos (PORSET, 1952) de uso em ambientes domésticos coletivos, especialmente cozinha e salas, com formas limpas e uso de materiais nativos, como madeiras, minerais e fibras vegetais, mas não se rejeita o ornamento: sem excessos e respeitando as tradições plásticas, ele está presente em diversas peças. Clara explicita, em artigo publicado à época em

revista especializada, que o critério de seleção dos objetos foi pessoal, mas que buscou elementos atemporais do design, que fizessem com que as peças não fossem identificadas como próprias de um período específico (PORSET, 1952).

Os objetos são apresentados no catálogo de acordo com sete categorias que dizem respeito aos materiais utilizados e tipos de objetos, na seguinte ordem: Cerâmica; Móveis; Vidro; Prata; Barro; Luminárias; e Tecidos. Há também objetos que não se encaixam rigorosamente nas categorias definidas, mas são apresentados junto aos outros, como cestaria, peças utilitárias em madeira, painéis e eletrodomésticos. Não há, no catálogo, separação explícita entre o tipo de produção empregada em cada objeto, reforçando a preocupação de Clara Porset em destacar que as qualidades estéticas e o atendimento à função definida podem ser encontrados em objetos produzidos à mão ou na indústria. Cada foto ou conjunto de fotos é acompanhada de informações como descrição, designer e fabricante, mas não estão presentes em todos os casos.

Há um destaque especial aos móveis, área principal de atuação de Clara Porset à época. Nessa seção, há, além de fotos dos móveis, imagens de desenhos técnicos de uma mesa e de duas cadeiras, todos de autoria de Clara. Sete páginas são dedicadas aos butaques e equipales, tipos de poltronas com ocorrência em diferentes regiões e povos tradicionais do México e que, por serem considerados exemplos de expressão nacional, foram redesenhados por designers, inclusive por Clara.

A maior parte dos objetos expostos foi produzida artesanalmente ou em manufaturas, o que reflete a realidade e o momento da economia mexicana em 1952. Entre os trinta e oito expositores listados no catálogo, apenas seis poderiam ser considerados indústrias, e produziam essencialmente objetos em alumínio, ferro e aço, como eletrodomésticos, painéis, móveis e luminárias. As manufaturas se dividiam entre associações ou empreendimentos profissionais e ateliês individuais, produzindo, em escala variada, móveis, cerâmicas, cestaria, tecidos e artigos em prata e vidro.

A empresa com maior quantidade de imagens reproduzidas no catálogo, dez no total, é a manufatura dos irmãos Francisco e Camilo Ávalos, que participou da exposição com objetos em vidro, como vasos, copos, taças, garrafas, cumbucas e cinzeiro. Outra manufatura, Plateria Ortega, está presente com seis fotos, que mostram candelabros, bandejas, castiçal, caixa e cinzeiro em prata. Com cinco fotos cada, estão a Domus¹⁴, que produzia móveis artesanalmente; a Mazi-Lux, indústria de luminárias em alumínio; e a tecelagem Zodíaco.

A listagem dos designers participantes da mostra torna clara a razão pela qual o subtítulo da exposição enfatizava que se tratavam de objetos de bom design feitos no México, e não de objetos de bom design mexicano, segundo Mallet (2021): dos vinte e dois designers listados, treze eram de origem estrangeira, incluindo a própria Clara Porset, sendo que a maior parte vinha de países europeus e dos Estados

14 Fundada em 1938 na Cidade do México pelos designers Michael van Beuren (1911-2004), estadunidense que estudou na Bauhaus, e Klaus Grabe (1910-2004), alemão que retornou a seu país após o fim da 2ª Guerra Mundial. Produzia artesanalmente móveis próprios e de outros designers, incluindo Clara Porset (RANGEL; PEREZ, 2015).

Unidos. Entre os europeus, boa parte possuía algum tipo de formação ou já atuava em seus países de origem como artistas ou designers, e havia ido ao México fugindo das ameaças da 2ª Guerra, como Charlotte Lernau de Preux¹⁵, Eva Zeisel¹⁶ e Jose Feher¹⁷. Dois estadunidenses, Michael van Beuren e Cynthia Sargent¹⁸, tiveram contato direto com a formação bauhausiana: ele estudou na escola na década de 1930; e ela foi aluna de Josef Albers após a mudança dele para os EUA. Já os designers mexicanos se dividem entre pessoas com educação formal na área de artes ou design, como Carlos Obregon Santacilia¹⁹ e German Cueto²⁰, e pessoas que desenvolveram o ofício na prática artesanal, como Alfredo Ortega²¹ e os Irmãos Castillo²².

Observa-se que, entre os designers, oito eram mulheres e quatorze eram homens, indicando uma presença feminina considerável levando-se em conta o período em questão (FIG 3). Três eram europeias, uma cubana e uma estadunidense. Não foi possível identificar com exatidão as nacionalidades de Elena Gordon, Esperanza Castellanos,

15 Charlotte Sonia Lernau de Preux (1905-?), escultora e designer têxtil.

16 Eva Zeisel (1906-2011), designer industrial e ceramista.

17 Jose Feher (1902-1988), pintor, escultor e ceramista.

18 Cynthia Sargent (1922-2006), designer têxtil.

19 Carlos Obregon Santacilia (1896-1961), arquiteto.

20 German Cueto (s/d), artista da vanguarda.

21 Alfredo Ortega (1908-1988), designer autodidata de joias e artigos em prata.

22 Trabalharam no ateliê de prata de William Spratling (1900-1967), designer estadunidense que se mudou para o México. Spratling empregava artesãos locais em sua oficina, que obteve grande sucesso comercial. Após alguns anos com Spratling, e com apoio dele, os irmãos Castillo abriram seu próprio ateliê. Dos quatro, dois (Jorge e Justo) eram designers autodidatas (RANGEL; PEREZ, 2015).

nem de Eva Galindo. Reproduzindo o cenário da atuação feminina no design à época, cinco delas atuavam na área têxtil, duas com cerâmica e apenas uma com mobiliário e interiores.

Nome	Origem	Área de atuação
Charlotte Lernau de Preux	Alemanha	Têxtil
Clara Porset	Cuba	Mobiliário e interiores
Cynthia Sargent	EUA	Têxtil
Elena Gordon	-	Têxtil
Esperanza Castellanos	-	Têxtil
Eva Galindo	-	Têxtil
Eva Zeisel	Hungria	Cerâmica
Maja Gruebler	Suíça	Cerâmica

Figura 3 – Quadro apresentando as designers mulheres em El arte en la vida diaria.

Fonte: elaborado pelas autoras, a partir de El arte (1952).

Observa-se Clara Porset é a que apresenta maior número de imagens de seus produtos na versão do catálogo a que tivemos acesso, em que algumas páginas faltavam. São oito imagens de móveis, sendo quatro desenhos técnicos e quatro fotografias.

É importante observar que, embora os Hermanos Ávalos sejam a manufatura com maior número de imagens no catálogo da exposição,

e único expositor nominalmente citado no texto de Clara (EL ARTE, 1952), destacando a qualidade de sua produção, nenhum dos irmãos foi incluído na lista de designers participantes. Em relação à Plateria Ortega, a autoria de Alfredo Ortega, listado como designer, não é identificada junto às imagens de produtos da empresa, no miolo do catálogo. Cabe apontar que no website²³ que registra a memória da manufatura há menção à autoria de Clara Porset de algumas peças produzidas pela empresa presentes na exposição, mas no catálogo não há referência a essa informação.

Conclusões

A partir da pesquisa realizada, pode-se perceber que Clara Porset não trabalhava prioritariamente em favor da profissão “designer industrial”, como aconteceu na exposição inglesa, ou da criação de um público atento aos debates do “bom design” que absorvesse a produção industrial desses bens de consumo, como no caso das exposições do MoMA. Defendendo que não havia diferenças entre as belas artes e as artes utilitárias, Clara percebia que, no México, apenas dois grupos populacionais tinham acesso à arte no cotidiano: a elite, minoritária, e os camponeses indígenas, embora de forma escassa, a partir do artesanato que produziam. A maior parcela da população urbana, formada por operários e trabalhadores de baixa renda, não conseguia acessar, devido ao alto custo, produtos úteis que fossem

²³ <https://ortegamexico.com/plateria-ortega/>

belos. Assim, e ela deixa isso bem claro (PORSET, 1952), a exposição foi organizada como tentativa de convencimento para que industriais investissem na produção em massa de objetos efetivamente úteis e esteticamente agradáveis, pois só dessa maneira seu preço final seria reduzido e eles estariam disponíveis a toda a população.

Em seu tempo de vida, Clara Porset não realizou outras exposições, como pretendia. Continuou atuando como designer de móveis e de interiores, sem abandonar seus princípios políticos. Após a Revolução Cubana, retornou a seu país, a convite do novo governo, para projetar mobiliário para novas instituições educacionais, e participaria do projeto de criação da primeira escola de design de Cuba, mas acabou voltando ao México antes que o projeto prosseguisse. Lá, a partir de 1965, reduziu a produção de textos e se dedicou mais à docência (MALLET, 2020), tendo participado da criação do curso de design da UNAM, que iniciou suas atividades em 1968. Faleceu em 1981, deixando à Universidade sua biblioteca pessoal, arquivos profissionais e o dinheiro da venda de sua casa, com o desejo de que esse recurso fosse utilizado para apoiar mulheres estudantes de design (CLARA PORSET DUMAS, 2020).

Percebeu-se, durante a pesquisa para elaboração deste trabalho, uma dificuldade especial em se obter informações relacionadas às designers mulheres que participaram da exposição. Considerando-se que, aparentemente, elas tiveram atuação profissional prolongada, pode-se entender como uma das causas dessa dificuldade a falta de interesse, na historiografia do design, em se registrar a participação

feminina, situação que tem sido alterada em anos recentes.

Embora a exposição *El arte en la vida diaria* possa ter sido a primeira mostra mundial exclusivamente de design produzido na América Latina, e tenha sido visitada por nomes importantes do design e arquitetura modernos, a escassez de material relativo a ela produzido à época, como textos de divulgação ou repercussão, pode ser indício do quão avançado era o pensamento de Clara Porset naquele momento no México. No entanto, o recente interesse acadêmico e comercial e os debates que ocorrem sobre temas que dizem respeito à exposição, como design moderno, design na América Latina e questões de gênero no design, podem contribuir para que, a partir de novas pesquisas, sejam identificadas novas fontes que contribuam para o entendimento do impacto da mostra quando de sua realização.

Considerações finais

Agradecemos à Profa. Ana Elena Mallet (Tecnológico de Monterrey - México) pela contribuição fundamental ao desenvolvimento deste trabalho. Destacamos, ainda, que a realização da pesquisa de que faz parte este artigo é possível graças ao apoio do PBPG-UFJF.

Referências

BRITAIN CAN MAKE IT. Victoria and Albert Museum, 2019. Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/articles/britain-can-make-it>. Acesso em: 12 jul. 2022.

CLARA PORSET DUMAS. Centro de Investigaciones de Diseño Industrial – CIDI-UNAM, 2020. Disponível em: http://cidi-unam.com.mx/cidi_nw/convo-catoria_cg/clara_porset_dumas/. Acesso em: 03 ago. 2022.

EL ARTE en la vida diaria: exposición de objetos de buen diseño hechos em México. Cidade do México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 1952. Catálogo da exposição realizada no Palacio de Bellas Artes e na UNAM, Cidade do México, 1952.

FERNÁNDEZ, Silvia; BONSIPE, Gui (coords). **Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía**. São Paulo: Blücher, 2008.

FUENTES, Manuel Álvarez; MIRKIN, Dina Comisarenco. México - Diseño Industrial. In: FERNÁNDEZ, Silvia; BONSIPE, Gui (coords). **Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía**. São Paulo: Blücher, 2008, p. 172-185.

GALEANO, Eduardo. **As veias abertas da América Latina**. Porto Alegre: L&PM, 2021. 400p.

MALLET, Ana Elena. **La vida en el arte: Escritos de Clara Porset**. Cidade do México: Alias, 2020.

MACHINE ART. Nova York: Museum of Modern Art, 1934. Catálogo da

exposição realizada no MoMA, Nova York, 1934. Disponível em: https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_1784_300061872.pdf?_ga=2.169483177.965083796.1659550769-466978322.1656523334. Acesso em: 21 jul. 2022.

PORSET, Clara. El arte en la vida di aria. Revista Espacios, n.10, ago. 1952. In: MALLET, Ana Elena. **La vida en el arte**: Escritos de Clara Porset. Cidade do M xico: Alias, 2020. p. 168-170.

RANGEL, Gabriela; P REZ, Jorge F. Rivas (orgs). **Moderno**: Design for living in Brazil, Mexico, and Venezuela, 1940-1978. Nova York: Americas Society, 2015.

SHEPPARD, Randall. Clara Porset in mid twentieth-century Mexico: the politics of designing, producing, and consuming revolutionary nationalist modernity. **The Americas**. v.75, n.2, p. 349-379. Cambridge University Press, 2018.

Recebido em: 11/08/2022

Aprovado em: 01/09/2022

(DES)OBEDIÊNCIA EM DESIGN: UM OLHAR A PARTIR DE PROPOSIÇÕES EXPOSITIVAS

(Dis)obedience in design: a view from exhibitional propositions

Cristiane Mesquita

Psicanalista. Professora e pesquisadora do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Doutora e Mestre em Psicologia pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade - PUC-SP. Pós-Doutorado no Departamento de Artes da Goldsmiths University of London. Investiga processos de criação e subjetivação; interações entre corpos, roupas e artefatos; clínica ampliada e produção de sofrimento e saúde psíquica; transversalidades entre psicanálise, filosofia, arte contemporânea, política e design. Lidera o Grupo de Pesquisa do CNPq Design e saúde(s): três ecologias entre Arte e Filosofia da Diferença. Coordena o GEzz: Grupo de estudos ziguezague: transversalidade e design e os Projetos de Pesquisa Design e conspiração: processos de criação, micropolíticas de resistência e cuidado e Design e cuidado de si: processos de subjetivação e dispositivos para uma clínica ampliada.

Contato: cfmesquita@anhembibr

RESUMO (PT): Este ensaio apresenta perspectivas conceituais sobre “desobediência” e “criação”, a fim de contextualizar a apresentação de três exposições. *From Nope to Hope* introduz nossa discussão; *Disobedient Objects* e *The Cruel Design Museum* ilustram nossas articulações. As exposições são brevemente apresentadas, a partir de suas premissas e proposições, que colaboram para enfatizar nosso olhar para o design, em relação às alianças com a racionalidade neoliberal, com os diagramas de poder, com manifestações de resistência e ativismo. Por meio de pesquisa exploratória e coleta de dados, alguns exemplos e articulações teóricas encaminham reflexões sobre o design, seu engendramento crítico e suas potencialidades poéticas, estéticas e políticas.

Palavras chave: design, desobediência, criação, *Disobedient Objects*, *Cruel Design*.

ABSTRACT (EN): This essay presents conceptual perspectives on “disobedience” and “creation” in order to contextualize the presentation of three exhibitions. *From Nope to Hope* introduces our discussion; *Disobedient Objects* and *The Cruel Design Museum* illustrate our articulations. The exhibitions are briefly presented, from their premises and propositions, which collaborate to emphasize our view at design, in relation to alliances with neoliberal rationality, with diagrams of power, with manifestations of resistance and activism. Through exploratory research and data collection, some examples and theoretical articulations lead reflections on design, its critical engendering and its poetic, aesthetic and political potentialities.

Keywords: design, disobedience, creation, *Disobedient Objects*, *Cruel Design*.

RESUMEN (ES): Este ensayo presenta perspectivas conceptuales sobre la “desobediencia” y la “creación” para contextualizar la presentación de tres exposiciones. *From Nope to Hope* introduce nuestra discusión; *Disobedient Objects* and *The Cruel Design Museum* ilustran nuestras articulaciones. Las exposiciones se presentan brevemente, a partir de sus premisas y propuestas, que colaboran para enfatizar nuestra mirada sobre el diseño, en relación con las alianzas con la racionalidad neoliberal, con los diagramas de poder, con las manifestaciones de resistencia y militancia. A través de la investigación exploratoria y búsqueda de datos, algunos ejemplos y articulaciones teóricas conducen a reflexiones sobre el diseño, su engendramiento crítico y su potencial poético, estético y político.

Palabras clave: diseño, desobediencia, creación, *Disobedient Objects*, *Cruel Design*.

Introdução

No mês de março do ano de 2018, o *Design Museum*, localizado na cidade de Londres (UK), realizou a exposição *Hope to Nope: Graphics and Politics 2008-18*¹, com curadoria das pesquisadoras inglesas Margaret Cubbage e Lucienne Roberts. O recorte foi uma tomada do design gráfico – posters, cartazes, estandartes e até mesmo memes - que, ao longo de uma década, foram usados pelas mais diversas pessoas e grupos ao redor do mundo, para estampar reivindicações e mensagens políticas, de forma cada vez mais recorrente nas ruas. Em diferentes cidades como Nova York, Tóquio, Londres e São Paulo; em formatos, materiais e técnicas dos mais diversos e com ampla reprodução digital nas redes sociais, as peças originais ou em registros fotográficos conectavam design, ativismo e política.

A mostra foi dividida em três sessões - *Power, Protest e Personality* - que enfatizavam as potencialidades do “design de protesto”, retratando reivindicações de levantes e manifestações, tais como a Primavera Árabe² e o Movimento *Occupy*³, entre outros tantos movimentos que organizaram vozes frente a crimes ambientais, políticas opressivas, violação de direitos humanos, governos autoritários.

1 <https://designmuseum.org/exhibitions/hope-to-nope-graphics-and-politics-2008-18>. Acesso em 12 ago. 2022.

2 Série de protestos que ocorreram no Oriente Médio e no Norte da África entre dezembro de 2010 e final de 2012. Outras informações disponíveis em 21 Histórias que Marcaram o Século 21. <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55379502>. Acesso em 12 ago. 2022.

3 Movimento contra o capitalismo e o modo de funcionamento do setor financeiro e denuncia desigualdades econômicas e sociais no governo dos Estados Unidos, ocorrido em setembro de 2011, no Zuccotti Park em Nova York. Informações disponíveis em <http://www.cadernosdodesenvolvimento.org.br/ojs-2.4.8/index.php/cdes/article/view/192>. Acesso em 12 ago. 2022.

Ou ainda diante de acontecimentos como o Brexit⁴ ou a eleição do conservador americano Donald Trump para a presidência dos EUA, no ano de 2016.

Ao longo do período da exposição, o *Design Museum* abrigou um evento privado que celebrou os 70 anos da Leonardo – empresa italiana, líder da indústria armamentista. Ao tomar conhecimento do ocorrido, diversos artistas e coletivos participantes da mostra Hope to Nope decidiram solicitar a retirada de seus trabalhos, estabelecendo o dia 1º de agosto como prazo⁵. Publicaram uma carta aberta, assinada por mais de 40 artistas, curadores e palestrantes, integrantes de eventos que acompanhavam a exposição. Um dos trechos do texto menciona o termo “hipocrisia” para qualificar a contradição do museu “em celebrar trabalhos ativistas e radicais, enquanto apoia e lucra com uma das indústrias mais destrutivas e mortais do mundo” (Tradução nossa)⁶. Cerca de um terço dos trabalhos foram retirados pelo grupo de artistas. O museu expôs uma nota, assinada pelos diretores Deyan Sudjic and Alice Black, que explicava as razões da saída dos artistas e lamentava o fato da mostra não seguir como planejada.

4 Abreviação de Britain Exit, que significa a saída britânica da União Europeia. Informações disponíveis em <https://capitalresearch.com.br/blog/brexit/>. Acesso em 12 ago. 2022.

5 Informações disponíveis em <https://medium.com/@sonjasouza/from-hope-to-nope-to-nope-to-hope-12520e-db3c9f>; <http://brandalism.ch/brandalism-exhibit-in-hope-to-nope-design-museum-london/>; <https://www.designweek.co.uk/issues/24-30-september-2018/from-nope-to-hope-anti-arms-exhibition-protesting-design-museum/>. Acessos em 30 Jul 2022.

6 It is deeply hypocritical for the museum to display and celebrate the work of radical anti-corporate artists and activists, while quietly supporting and profiting from one of the most destructive and deadly industries in the world. A carta está integralmente disponível em <https://bp-or-not-bp.org/2018/07/25/artists-say-nope-to-arms/>. Acesso em 30 jul. 2022.

No mês de setembro, os artistas dissidentes de *Hope to Nope*, inauguraram uma nova exposição na região de Brixton, no sul de Londres. O título inverteu as palavras do original e o subtítulo foi alterado: *From Nope to Hope: Art vs Arms, Oil and Injustice*⁷ (FIG 1) reuniu os trabalhos retirados do *Design Museum* (FIG 2), entre outros tantos, que enfatizavam conexões entre design, arte, política e economia, num franco movimento de denúncia às corporações – algumas das quais fomentam a arte e as instituições - de modo a discutir posturas éticas e celebrar o ativismo. A mostra durou até novembro de 2018, com entrada gratuita. Entre os apoiadores, havia uma associação antiarmamentista, organizações autônomas, cooperativas e escritórios de design.



Figura 1 – Entrada da exposição.

Foto da autora.

⁷ <https://nopetoarms.org.uk/> Acesso em 30 jul. 2022.



Figura 2 – Crédito de um dos trabalhos expostos. A seta indica a informação sobre a retirada do *Design Museum*.

Foto da autora.

Esta breve narrativa explicita a atitude de designers e artistas que se implicam em posicionamentos antiarmamentistas e anticapitalistas, que podem ser vistos como um movimento de desobediência. Uma mostra institucionalizada tornou-se uma exposição independente e francamente contrária às forças hegemônicas e mercantilizadas. Este relato introduz nosso ensaio, com o desejo de disparar reflexões em torno do design, que serão fomentadas por meio de algumas articulações teóricas, seguidas pela apresentação de duas proposições expositivas.

1. O desígnio das forças hegemônicas

A noção de projeto pode ser tomada como um imperativo, diretriz dos modos de subjetivação dominantes no contexto neoliberal, cuja urgência por soluções eficientes sinaliza os modos de vida vinculados à cultura da eficácia, do sucesso, do progresso. “O projeto de ter filhos”, “nosso projeto de futuro”, “o investimento no seu projeto de vida” são apenas algumas das expressões usuais que exemplificam a indicação de diretrizes para a vida. Esse tipo de enunciado é naturalizado por sua pretensa utilidade e funcionalidade no planejamento da existência conivente com a produção de forças úteis, corpos dóceis e cúmplices do contexto dominante. É perceptível como esses e outros imperativos modelizantes promovem a inadequação de muitos e desfavorecem brechas que poderiam produzir questões, experimentações e formas dissidentes de vida, por meio da consideração de vetores dissonantes.

O caminho projetual sintetiza planos racionais e, ao ser tomado como modelo de vida (PELBART, 2003), a considera passível de encaixe na produção seriada de mecanismos e estratégias de avaliação contínua – dos outros e de si mesmo – de sucesso e de fracasso. Projetar é uma atividade que atende a diferentes requisitos e relaciona desempenho e resultados em prol de uma vida produtiva e acrítica. Diferentes modelos ilustram uma gama de caminhos que visam, em última instância, ordenar etapas para minimizar perda de tempo, controlar os riscos, gerenciar as metas e produzir resultados. O design, o coaching e os manuais de autoajuda são exemplos reveladores

da lógica que privilegia desafios, métodos e etapas a serem vencidos com criatividade - outro imperativo avassalador dos modos de vida contemporâneos. Vale notar que a criatividade evita se implicar em problematizações dos modos de subjetivação dominantes, mantendo-se no terreno da resolução de problemas, por meio de atributos tais como “fluência, originalidade, motivação, autoconfiança, audácia” (MONTENEGRO, 1995, p. 117-120).

Outro fator digno de nota é a lógica projetual que, embora propague trabalhos em equipe, em geral menospreza noções coletivas e de dimensão pública, em prol de valores como o individualismo, a meritocracia, a privatização e a lucratividade - vetores que em nada colaboram com questões cruciais da crise social na qual estamos atolados globalmente, tais como a emergência climática, a desigualdade econômica, as mazelas do colonialismo e do patriarcado, geradoras de complexas problemáticas de caráter social e humanitário.

Em nossa introdução, essas articulações colaboram para iluminar conexões entre o campo do design e as forças dominantes no campo social, político e econômico. Vale mencionar que a aliança entre o design e a racionalidade neoliberal (MARTINEZ, 2020) nos atravessa de forma imponente, em especial a partir da década de 1980. É notável que, desde o começo do século XX, atributos e qualidades como a lentidão, o inacabamento, a inadequação, a desordem, a desestabilização, o desajuste, o fracasso, entre outros descabimentos, são patologizados e apontados como falhas, uma vez que haveriam parâmetros recomendáveis, para modelar a vida e o campo social. Não por acaso,

esse caminho coincide com a consolidação da sociedade industrial e, mais recentemente, com a revolução digital. Entretanto, o progresso industrial e as “vantagens” da digitalização da vida encontram-se em plena crise, em especial com as fissuras intensificadas pela vivência da pandemia de Covid19 – um evento, a princípio, imprevisto e fora do planejamento.

Todavia, vale lembrar que há uma imensa diversidade de designers e de práticas em design para além dos mancomunados com o sistema dominante. Há aqueles ativamente contrários, há os socialmente engajados, os multiplicadores de posturas críticas e ainda aqueles que consideram adentrar o território inimigo como tática de resistência, entre tantas outras posturas e atitudes. Neste artigo, nosso enfoque conceitual se dará sobre a “desobediência”.

O contexto brevemente delineado colabora para nossas articulações, que, posteriormente, serão ilustradas por meio da apresentação de duas exposições. Para este cultivo, a noção de desobediência é articulada com uma perspectiva sobre o conceito de “criação”, no sentido de enfatizar a abordagem crítica das exposições, ressaltando as proposições como agenciadoras de problematizações, em torno do design. Vale mencionar que uma camada importante de nosso objetivo é tocar em articulações mais explícitas entre design e política. Anjos (2014) colabora para delinear nossa concepção para o termo:

Político, nesse sentido, seria todo movimento de corpos, todo gesto feito, toda palavra dita, todo som emitido ou toda imagem criada que abre fendas e cria brechas nos consensos e nas convenções que organizam a vida em um determinado lugar e em um dado tempo (ANJOS, 2014, p.11).

2. Criação e desobediência

O filósofo francês Gilles Deleuze (1987) conduz um olhar singular sobre a “criação”, quando praticada na composição de diagramas que explicitam problemáticas, para além da dedicação em resolvê-los. Processos de criação são compreendidos como uma tarefa que aglutina conhecimentos e percepções sensíveis. Não pressupõem hierarquização nem locus específico, desde a vida cotidiana até a Arte, a Ciência e a Filosofia. Todos esses campos podem ser (ou não) criadores (DELEUZE; GUATTARI, 1992). Num trabalho, numa ação, ou mesmo na experimentação de modos de vida, o criador instaura olhares que rompem acordos com modos de subjetivação hegemônicos, com sistemas de controle e com “palavras de ordem” (DELEUZE, 1987, s/p). A criação instala “espaços-tempos” num dado contexto e produz deslocamentos, ainda que mínimos, daquilo que é compreendido, sentido ou vivido como a configuração dominante de determinada realidade. É praticada por leigos e por diversas profissões, desde que aponte para problematizações – concretas, imaginárias, poéticas, éticas, políticas, etc. – sobre determinado contexto, sobre

os modos de subjetivação vigentes e ainda sobre o próprio campo de conhecimento no qual é engendrada.

Nesse sentido, é possível compreender que a criação esbarra no exercício de resistência em relação às vozes dominantes. Entretanto, não é necessariamente uma “contrainformação”. Produz-se no meio, entre uma perspectiva e outra, subvertendo os sentidos de ambas. Não é precisamente uma oposição, mas sim um “fora” das categorizações prévias. Essa abordagem aponta para o viés político da criação, pois seus processos ou resultados podem colocar em suspenso os diagramas de poder que imperam em determinado contexto.

É pertinente articular esta noção de criação com perspectivas sobre a desobediência, a fim de convocar um design que mais pergunta do que responde, que problematiza sem propriamente propor soluções, que produz crítica, a fim de explicitar, enfrentar e abrir brechas e combater feridas, em cada período e contexto histórico.

Em *Desobedecer*, Gros (2021) mapeia o verbo em diferentes sentidos. De início, empresta uma frase de Zinn para defender que “o problema não é a desobediência, o problema é a obediência” (ZINN apud GROS, 2021, p.9), levando em conta contextos de desigualdades e injustiças sociais, ao longo da história. Para a atualidade, afirma que “falar de injustiça tornou-se obsoleto. Estamos na era da indecência” (Ibidem, p.14), ao mencionar diferenças entre os ganhos da classe milionária e da grande maioria de pessoas, no contexto da atual fase do capitalismo. Vale lembrar como esse sistema, dominante há mais de cinco séculos, é hábil em padronizar modos de vida e processos

de subjetivação, em prol da manutenção de seus fluxos financeiros e da distribuição de afetos na partilha do campo sensível (RANCIÉRE, 2005), o que segue favorecendo sua conformação.

“Por que desobedecer? Basta abrir os olhos” (GROS, 2021, p.16). A resposta à sua própria questão, ressalta sobretudo, a possibilidade de a desobediência desenhar formas de enfrentamento do “conformismo generalizado” (Ibidem). Seus argumentos em favor da desobediência são tecidos a partir de pensadores tais como a teórica política alemã Hanna Arendt (1906-1975) e sua proposição sobre a “banalização do mal”, que questiona a racionalidade - imperativo cartesiano em crescente crise, desde meados do século XX, quando o progresso revela mais e mais as entranhas de sua monstruosidade, em relação à vida e aos recursos naturais - como um atributo “humano”.

Nos capítulos que enfocam a “desobediência civil”, permeados pelas proposições do filósofo poeta, historiador americano Henry David Thoreau (1817-1862), crítico singular do capitalismo e propositor de ações dissonantes ligadas à vida simples e à natureza, Gros lembra a dimensão coletiva e evidentemente pública da desobediência:

Desobedecer juntos, [é] que faz o coração do contrato social bater, dá corpo, por ocasião de uma contestação comum, ao projeto de ‘fazer sociedade’ [...] viver juntos, mas sobre novas bases, não se deixar governar assim, não aceitar o inaceitável, reinventar o futuro. O que embasa o viver-juntos é um projeto comum de futuro. (GROS, 2021, p.149)

Além disso, enfatiza o vínculo entre desobediência e crítica. Importantes atores da história, tais como o ativista estadunidense Martin Luther King (1929-1968) e o líder pacifista indiano Mahatma Gandhi (1869-1948), leitores entusiasmados de Thoreau, colaboram como exemplos, para diferir a desobediência da insubordinação individual⁸. Nesse contexto, vale convocar uma dose de sutileza, necessária para melhor compreender a complexidade dos diagramas de poder. O filósofo e historiador francês Michel Foucault (1926-1984) colabora com suas abordagens sobre a microfísica do poder, pois nos conduz a atentar para seus paradoxos e armadilhas: em muitos momentos, uma defesa da liberdade individual pode ser usada justamente na formação de seres obedientes e acríticos: “E é assim que se vê desenhar uma transferência de benefício político do uso livre da razão para a esfera da obediência privada. (FOUCAULT, 2010, p.37).

Em diálogo com Foucault, Diniz e Gebara (2022) também ressaltam as contingências que regem a conjugação do verbo desobedecer - um dos mais importantes para o exercício feminista. A desobediência é uma postura necessária, frente à repressão, à desigualdade, à violência de gênero, entre outras feições opressivas que constroem os lugares obedientes que a mulheres deveriam habitar, no regime patriarcal e no contexto dominante do machismo. Nesta seara normativa, instituente dos modos de subjetivação do feminino secular, notadamente

⁸ Recentes eventos ocorridos no Brasil, em relação às diretrizes da OMS para a pandemia de Covid19, valem para ressaltar que o conceito de desobediência deve ser considerado de forma contingente. Em nome da “liberdade”, ações em favor da saúde coletiva como o uso de máscaras e a vacinação foram negados por grupos de pessoas e a desobediência propaganda por governantes. Outras informações disponíveis em <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/14/adocao-do-passaporte-sanitario-para-combate-a-covid-19-e-debatida-no-plenario> ; <https://www.jb.com.br/pais/justica/2020/12/1027012-liberdade-individual-ou-interesse-coletivo--stf-inicia-julgamento-sobre-vacina-obrigatoria.html> _ Acessos em 10 Ago 2022.

hegemônicos e consonantes com o capitalismo (FEDERICI, 2017), a desobediência é uma prática que desafia os paradigmas predominantes, naturalizados como um conjunto de formas corretas para ser mulher. As autoras ressaltam que, diante de diferentes condições de classe, a possibilidade de desobedecer pode ser considerada como um privilégio. Por isso lembram que, muitas vezes, é preciso “performar a obediência, como estratégia de sobrevivência” (DINIZ e GEBARA, 2022)⁹, colaborando para ressaltar as complexidades que permeiam a dicotomia entre obediência e desobediência e a intrínseca relação entre uma postura e outra: obedecer e desobedecer são verbos interligados e culturalmente construídos, vivos e prechos de significações e agenciamentos possíveis.

Para trazer o design como um campo imanente nas tramas desta rede de contingências, vale mencionar uma proposição do filósofo tcheco Vilem Flusser (1920-1991), que discorre sobre a semântica do termo e tece sentidos pouco convencionais:

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (...). Como substantivo significa, entre outras coisas, ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses e outros significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação do verbo - to design - significa, entre outras coisas, ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquemematizar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’. [...] O designer

9 Informação oral. Conversa entre as autoras, promovida pelo Anis Instituto de Bioética. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=D6ZSslZOET4>. Acesso em 10 ago. 2022.

é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas (FLUSSER, 2007, p.181-182).

Flusser explora esta concepção como estratégia para aproximações entre design, técnica e arte, lembrando que fazer design é interferir na natureza e “trapacear”, produzindo cultura: “graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça, de que somos trapaceiros trapaceados” (Ibidem, p. 185). Suas colocações podem ser tomadas no sentido pejorativo, se nos limitamos à aceção do design que prioriza a configuração funcional de objetos, sistemas e serviços. No entanto, se pensada no seio das contingências, a proposição pode ser articulada com desobediência e criação, já que colocam em suspenso a aliança entre design e palavras de ordem, insinuando que se pode conspirar contra elas, trapacear contra os pilares dominantes, proceder de modo estratégico em favor da imaginação e do combate aos modelos opressores e exploradores, criar linhas poéticas, estéticas, políticas, problematizar padronizações, buscar ferramentas e intercessores que intensifiquem a capacidade crítica e a autonomia, exercer resistência contra os desígnios, projetados para nos parecer intransponíveis¹⁰.

Para materializar esta articulação, apresentaremos dois exercícios expositivos, realizados pelo pesquisador inglês Gavin Grindon¹¹, o

10 Neste momento vale a menção ao subtítulo do livro do teórico cultural inglês Mark Fisher (1968- 2017): “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”. A obra *Realismo Capitalista* (FISHER, Mark. São Paulo, Autonomia Literária, 2021, 218p.), embora não esteja referenciada neste ensaio, é relevante cenário de nossa abordagem.

11 Pesquisador nas áreas de arte, política e práticas curatoriais, história da arte-ativista, políticas estéticas e movimentos sociais. Professor de arte contemporânea e curador na University of Essex's School of Philosophy and Art

primeiro deles, em parceria com a curadora Catherine Flood¹², como exemplos-acontecimentos.

3. Disobedient Objects e The Museum of Cruel Designs at Banksy's Dismaland

A mostra *Disobedient Objects*¹³ ocorreu no Victoria & Albert Museum (Londres, UK) no ano de 2014 (FIG 3), com entrada gratuita - procedimento pouco usual no museu. A coletânea apresentou originais e registros fotográficos de objetos de arte e design - entre eles panfletos, fanzines, cartazes, estandartes, utilitários, roupas e acessórios, máscaras, escudos protetores, bonecos, infláveis, entre outros artefatos oriundos de diversos países, criados por ativistas, coletivos e movimentos sociais, em prol das mais diversas lutas e protestos, desde os anos 1970 (FLOOD; GRINDON, 2014). A vasta gama de objetos, muitas vezes derivados de artefatos cotidianos, servem às causas de diferentes maneiras: sinalizam palavras de ordem, auxiliam na proteção física dos militantes, impedem acesso a áreas vulneráveis, chamam ou dispersam atenção por meio de atributos estéticos, ou ainda subvertem a ordem, ao produzir situações insólitas (GRINDON, 2020).

History (UK) _ <https://www.essex.ac.uk/people/grind91800/gavin-grindon> Acesso em 20 jun. 2022.

12 Curadora independente e ensaísta; atua no Word & Image Department do Victoria & Albert Museum (UK) _ <https://www.vam.ac.uk/blog/author/catherine-flood> Acesso em 20 jun. 2022.

13 Outras informações e imagens disponíveis em <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/> e <https://www.vam.ac.uk/blog/disobedient-objects>. Acessos em 15 ago. 2022.



Figura 3. Uma das salas da exposição.

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/>. Acesso em 30 Jul 2022.

Entre centenas de itens expostos, um exemplo significativo são os escudos protetores do Book Bloc, movimento originado na Itália, em protestos contra cortes de verbas destinadas à educação e à mercantilização do ensino. Estudantes pintaram enormes capas de livros, estofadas com espuma, que os protegiam dos ataques da polícia. Cenas constrangedoras de policiais em franco ataque aos livros, produziu imagens amplamente divulgadas pela imprensa internacional. Assim, o movimento se disseminou por muitas cidades ao redor do mundo (FIG 4 e 5). Para Grindon¹⁴, a estratégia é muito rica esteticamente, pois usa um símbolo efetivo da própria pauta da luta como “arma”. Além disso, o trocadilho com o termo *black blocs*¹⁵,

14 Entrevistas disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=G9CNGNcbblw> e <https://theoccupiedtimes.org/?p=13145> _ Acesso em 5 ago. 2022.

15 O termo refere-se a uma tática de manifestações de rua, desenvolvida desde a década de 1980, que procura garantir a autodefesa dos manifestantes, diante de ações repressivas e para atacar empresas e instituições de Estado, consideradas símbolos do capitalismo. Constitui-se como um bloco de pessoas vestidas de preto que tapam os rostos com máscaras, capacetes ou panos para evitar reconhecimento e perseguição policial. No Brasil, ganhou

grupo amplamente criticado por ações violentas e explosivas é uma potente ironia.



Figura 4 - Instruções para fazer o escudo de proteção.

Fonte: <https://theoccupiedtimes.org/?p=13145> . Acesso em 30 Jul 2022.



Figura 5 - Imagem da exposição: Book Blocs nas ruas de Londres, dezembro, 2010.

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/> Acesso em 30 Jul 2022.

notoriedade a partir das manifestações de junho de 2013 _ <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiadobrasil/black-bloc-movimento-ou-tatica.htm> _ Acesso em 5 ago. 2022.

Um dos principais símbolos da mostra estampa a capa do catálogo: instruções para fazer máscara protetora contra gases, com garrafa pet, espuma e vinagre (FIG 6). Além de disponíveis aos visitantes em papel impresso, o folheto estava liberado para download no website. Pequenos objetos como os bottons são celebrados, como estratégia de comunicação que favorece reconhecimento de parcerias e cumplidades. Trabalhos do coletivo de artistas feministas *Guerrilla Girls* são outro exemplo da aliança entre design gráfico e ativismo (FIG 7).



Figura 6 – Capa do catálogo e cartaz de divulgação; imagem de Jodi Hilton, presente na exposição; e PDF com instruções, distribuído na exposição.

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/> Acesso em 30 jul. 2022.



Figura 7 – Do Women Have to be Naked Met Museum? Poster do coletivo Guerrilla Girls, integrante da exposição.

Fonte: <https://www.guerrillagirls.com/> Acesso em 5 ago. 2022.

Os objetos desobedientes envolvem operadores tais como o deslocamento de funções, a subversão de materiais, o improviso, o non sense e a estratégia do faça-você-mesmo, além de enfatizarem as lutas coletivas. Problematizam o campo do design, colocando em pauta parâmetros como a autoria, a industrialização, a alta tecnologia, o mercado e a aliança do design com forças dominantes e formas de controle, tensionam diagramas de poder e imprimem potência estética para as lutas. Convocam amplitudes potentes para o parâmetro de uso, no seio do imperativo capitalista sobre a utilidade de tudo e de todos. Produzem poéticas aliadas às reivindicações sociais e ativam a imaginação política. Instalam interrogações: utilidade para que? Para quem? Em favor de que pessoas, quais reivindicações, quais modos de vida?

Justamente a partir da constatação sobre algumas das mudanças nos modos de vida, fortalecidos pela propagação do neoliberalismo

no final da década de 1970¹⁶, *The Museum of Cruel Designs*¹⁷ explora aspectos da história do design, fazendo um recorte sobre tecnologias de controle social, planejamento urbano e gestão empresarial dedicadas à promoção da vigilância e da repressão. O recorte temporal enfatiza um período que, favorecido por algumas tecnologias militares e industriais, promove disciplinas de vigilância, de governamentalidade e de controle.

Estes procedimentos aparecem em espaços dos mais variados, desde condomínios fechados, até fronteiras geopolíticas, passando pelos espaços públicos, por lugares de trânsito como estações e aeroportos, e até mesmo, pelo mobiliário dos escritórios corporativos e pela gestão de pessoas nos ambientes de trabalho¹⁸.

A mostra, também curada por Grindon, ocorreu no ano de 2015, no *Dismaland Park*¹⁹. No ensaio sobre a proposição, o curador a descreve como “uma exposição de coisas feitas para te machucar” (GRINDON,

16 Este período é demarcado pela consolidação do neoliberalismo britânico, doutrina introduzida pela Primeira Ministra Margareth Thatcher (1925-2013), cuja principal diretriz indica que as instâncias mercantilizadas são capazes de resolver todos os problemas humanos.

17 Outras informações, imagens e vídeo sobre a exposição, disponíveis em <https://barnbrook.net/work/dismaland-cruel-designs/> _ Acesso em 5 ago. 2022.

18 Vídeo integrante da exposição, sobre dispositivos de controle em ambientes de trabalho, disponível em https://vimeo.com/154580590?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=2181983 Cruel designs: History Of The Workplace _ Acesso em 5 ago. 2022.

19 Versão satírica da Disneylândia, instalada em local abandonado na região de Somerset, no litoral do Reino Unido, pelo artista inglês Banksy, forte crítico do capitalismo. Foi montado como um cenário distópico, com estruturas gigantes que subvertiam as originais, tais como o castelo da Cinderela, a imagem da pequena sereia e os passeios no lago, com um tanque cheio de refugiados. Outras informações e imagens disponíveis em <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/08/banksy-inaugura-dismaland-parque-para-anarquistas-principiantes.html> _ Acesso em 5 Ago. 2022.

2015, p.1. Tradução nossa²⁰). Estas “coisas” se presentificam no urbanismo, no design de produtos, na ergonomia de mobiliários, no marketing, todas essas instâncias hábeis em inscrever o Estado e a ordem neoliberal nos corpos, facilitando a naturalização da repressão e da institucionalização de diferentes formas de violência.

Um container (FIG 8 e 9) – apelidado de “câmara de horrores” (Ibidem, p.3) - abrigou os registros, dispositivos e objetos, entre eles câmeras observadoras, drones, cercas de fronteira com armadilhas letais, armas de controle de distúrbios, documentos, infográficos que mapeiam conluios perversos entre projetos e políticas públicas, arquiteturas que procuram evitar a permanência de pessoas em situação de rua. No caso destas últimas, os chamados “picos anti-sem-teto” (FIG 10), pretendem manter vítimas da desigualdade social, da crise econômica ou de sofrimento psíquico, fora do campo de visibilidade, impedindo ou dificultando sua instalação em determinados espaços públicos.

20 *Cruel Designs is an exhibition of things that were made to hurt you.*



Figura 8 – Fila para adentrar o espaço expositivo.

Fonte: <https://barnbrook.net/work/dismaland-cruel-designs/>. Acesso em 5 ago. 2022.



Figura 9 – Interior da exposição.

Fonte: <https://barnbrook.net/work/dismaland-cruel-designs/> Acesso em 5 ago. 2022.



Figura 10 - Detalhe da exposição *Cruel Designs*: dispositivos anti-sem-teto.

Fonte: <https://barnbrook.net/work/dismaland-cruel-designs/> Acesso em 5 Ago 2022.

O curador - que realizou *Cruel Designs* no ano seguinte à *Desobedient Objects* – qualifica os objetos como “obedientes”, responsáveis por facilitar exercícios de poder, de controle e opressão na vida pessoal e coletiva, nos ambientes de trabalho e no campo social: “uma delimitação silenciosa e precisa do que aceitamos como nossa esfera pública” (GRINDON, 2015, p.2. Tradução nossa²¹). Esta obediência visa domesticar e menosprezar a vida pública, explicita valores da racionalidade neoliberal, tais como a privatização da segurança, a promoção do medo, a segregação de grupos pobres e marginais. Nas palavras dele: “Estes designs maléficos visam os corpos individuais [...], favorecem a violência sistêmica das corporações e políticas de controle governamental e o design cruel que essas instâncias

21 A silent, sharp delimitation of what we accept as our public sphere.

exercem sobre você” (Ibidem, p.1. Tradução nossa²²).

É notável o enfoque sobre a questão da “segurança”, que abarca a chamada “política do medo²³”, discurso recorrente na instalação de governos conservadores. Em geral, esse tipo de projeto desconsidera as causas complexas dos problemas sociais, “redefinindo-os como problemas de ‘segurança’ que podem ser ‘projetados fora’” (Ibidem, p.1. Tradução nossa²⁴). O chamado “design defensivo” é apontado como responsável pelo aumento do medo social, pois colabora para enquadrar parte da população como ameaça, dificultando interações sociais que constroem confiança e espírito coletivo na dimensão pública, em prol da naturalização da exclusão e da exploração.

Ainda que *Cruel Design* entre em diálogo com os objetos desobedientes - práticas usadas para controle social em contraposição àquelas direcionadas para mudanças sociais – a proposição expositiva não parece se enredar em dicotomias simplistas ou fugir dos paradoxos. É possível considerar que a mostra coloca um design obediente em questão, sem deixar de levar em conta camadas e operadores complexos presentes em outras tantas searas da criação, que produzem dispositivos – materiais, subjetivos e sociais – que podem ser cooptados e agenciados em favor de forças libertárias ou

22 These bad designs target individual bodies. But they also map out the systemic violence of corporate and government policy, and the cruel designs they have on you.

23 Outras informações podem ser encontradas em SILVA, MACIEL e FRANÇA, 2018. Conservadorismo como instrumento capitalista em tempos de barbárie. Disponível em <https://www.scielo.br/j/rk/a/85M8JfffpDjxny99VGG-JrLc/?lang=pt> . E em OLIVEIRA, 2016. O medo enquanto afeto político e a esperança contra o corpo paranoico. Disponível em _ <https://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/6482-nythamar-de-oliveira>. Acesso em 10 ago 2022.

24 Redefining them as ‘security’ problems which can be ‘designed out’.

de forças de controle. Tensões e apropriações entre “crueldades” e “desobediências” em design estão em constante fluxo. Outro ponto interessante a ser enfatizado é que, aqueles que desenvolvem o design de controle não são propriamente os governantes ou donos das corporações, mas profissionais comuns, que a princípio, podem resistir a eles, desconstruí-los ou subvertê-los, em outras direções. A exposição, propositadamente instalada em local distópico, é plena de denúncias às mazelas as quais o campo social e o meio ambiente vem sendo submetidos. Entretanto, parece fazer da denúncia uma semente para a crítica, que por sua vez fomenta a criação. Em outras palavras, explicitar os mecanismos de controle, para estimular a desobediência.

Considerações finais

Obedecer é signo de conivência e consentimento àquilo que é dado como irreversível e imutável, pois, fomentar a sensação de que não é possível sequer imaginar outras formas de vida, faz parte da linha de montagem subjetiva que interessa ao sistema hegemônico e dominante. Seus efeitos produzem sensibilidades descrentes de que o campo político e a dimensão pública são terrenos potentes e múltiplos, sempre abertos a ações e intervenções. Desobedecer é um verbo que pode ser tomado como dever ético e político, explorado em suas potências estéticas e poéticas.

Sobre as proposições expositivas apresentadas, vale lembrar que, menos do que os itens expostos, o que mais importa são as atitudes que aglutinaram essas obras, tanto no âmbito da curadoria, quanto na questão da autoria. *From Nope to Hope, Disobedient Objects* e *The Cruel Design* são propostas criadoras, pois engendram críticas e dão a ver operadores que problematizam vozes dominantes. Vale dizer que essa tomada de posição vem ocorrendo em outras tantas importantes mostras²⁵, realizadas nos últimos anos, e que apontam nesta mesma direção: colocar a (des)obediência em questão e dar voz à criação que não teme expor feridas sociais e históricas.

O foco sobre o design não é por acaso: visa explicitá-lo como um dos mais fortalecidos vetores dos processos de subjetivação do período contemporâneo, a partir do início do século XX. E se desde o início do XXI, temos vivenciado radicais rupturas do pacto social, que colocam em risco valores como igualdade e democracia, é preciso ter olhos para seguir identificando e fortalecendo a miríade de micropolíticas de resistência e luta em curso, nas quais o design pode funcionar (e vem funcionando) como um importante aliado. Conspirar, tramar, projetar – tal como nos indica Flusser (2007). Conjuguar o design em desobediência.

25 A lista é por demais extensa para ser trazida aqui, mas vale dizer que proposições decoloniais, antipatriarcais, antirracistas e outras tantas que dão espaço à múltiplas vozes - silenciadas por séculos na história da arte, do design e das exposições - vem conduzindo eixos nas mais relevantes exposições brasileiras e internacionais.

Referências

ANJOS, Moacir dos. **Política da Arte**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2014. v. 1. 192p.

DELEUZE, Gilles. **O ato da criação**. Conferência pronunciada na FEMIS (Fondation Européenne pour les Métiers de l'Image et du Son) em 17 de março de 1987. Disponível em <https://laboratoriodesensibilidades.wordpress.com/2017/11/16/o-que-e-o-ato-de-criacao-gilles-deleuze-abaixo-transcricao-em-portugues-da-filmagem-de-1987/> Acesso em: 27 jul. 2022.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992. 288p.

DINIZ, Debora e GEBARA, Ivone. **Esperança feminista**. 2 ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2022. 280p.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. São Paulo: Elefante, 2017. 464p.

FLOOD, Catherine; GRINDON, Gavin (Ed.) **Disobedient Objects**. London: V&A Publishing, 2014. 144p. Parcialmente disponível em <http://gavingrindon.net/wp-content/uploads/2015/09/Grindon-and-Flood-Introduction-Disobedient-Objects.pdf>. Acesso em 12 ago. 2022.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo: CosacNaif, 2007. 224p.

FOUCAULT, Michel. **O Governo de Si e dos Outros: Curso no Colege de France (1982-1983)**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 380p.

GRINDON, Gavin. **The Museum of Cruel Designs at Banksy's Dismaland**. Somerset, 2015. Disponível em <http://repository.essex.ac.uk/14927/1/Gavin-Grindon-Cruel-Designs-at-Dismaland.pdf> Acesso em 12 Ago 2022.

GRINDON, Gavin. Objetos desobedientes. Trad: Cristiane Mesquita e Mirtes Marins Oliveira. **DATJournal Design, Arte e Tecnologia**. São Paulo, v.5 n.3. 2020, p. 10-31. Disponível em <https://datjournal.anhembibr/dat/article/view/268> Acesso em 12 ago. 2022.

GROS, Frédéric. **Desobedecer**. Ubu Editora, 2a reimpressão, São Paulo, 2021. 224p.

MARTINEZ, Adriana Vilma Ferreira de. O design das formas políticas na governamentalidade neoliberal. 2020. 320 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/23387> Acesso em 13 ago. 2022.

MONTENEGRO, Gildo A. **A invenção do projeto**. São Paulo: Edgar Blucher, 1995, 132p.

PELBART, Peter Pal. **Vida Capital - Ensaio de biopolítica**. São Paulo: Iluminuras, 2003. 252p.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005, 72p.

A MATURIDADE DO DESIGN BRASILEIRO E O CONTRAPONTO NA ESCASSEZ DE ESPAÇOS DE ACONDICIONAMENTO DA CULTURA IMATERIAL

The maturity of Brazilian design in opposed to
lacking spaces to accommodate a immaterial culture

Erik Silva dos Santos

Possui formação em Design com habilitação em Projeto de Produto e Programação Visual, pela Universidade Federal do Amazonas. Tem pesquisas em design nos temas: Ergonomia, Ergodesign e Gestão de Design. Atualmente atua como líder de projetos UX e cursa mestrado em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Contato: dossantos.erik@gmail.com

RESUMO (PT): O presente artigo tem por finalidade instigar uma reflexão sobre a escassez de museus de design e a falta de homogeneidade na difusão e apresentação do trabalho de profissionais da área nas regiões do país. Traçando uma cronologia que remonta da criação do primeiro curso de Design, passando pelos estímulos de incentivo a área, este estudo tem o objetivo de apontar indícios de que a cultura do design nacional precisa de cuidados desde a formação dos profissionais até a estruturação de espaços únicos que possam acondicionar a rica história do design brasileiro através dos tempos para que a sociedade tenha a experiência de entender o que é a área, o seu propósito e como ela impacta no cotidiano.

Palavras chave: museus, identidade cultural, design.

ABSTRACT (EN): The purpose of this article is to instigate a reflection on the lack of design museums and homogeneity in the dissemination and presentation of the design professionals' work in regions of Brazil. Presenting a timeline that starts on creation of the first Design course, passing through the incentives to encourage the area, this study find to show that national design culture needs care in professional education and spaces as museums to accommodate the rich history of Brazilian Design through the ages aiming that society can be the experience of understanding what the area is, its purpose and how it impacts our daily lives.

Keywords: museums, cultural identity, design

RESUMEN (ES): El propósito de este artículo es suscitar una reflexión sobre la escasez de museos de diseño y la falta de homogeneidad en la difusión y presentación del trabajo de los profesionales del área en las regiones del país. Trazando una cronología que se remonta a la creación del primer curso de Diseño, pasando por los incentivos para incentivar el área, este estudio pretende señalar indicios de que la cultura del diseño nacional necesita cuidados desde la formación de profesionales hasta la estructuración de espacios singulares. que pueda acomodar la rica historia del diseño brasileño a través de los tiempos para que la sociedad tenga la experiencia de comprender qué es el área, su propósito y cómo impacta nuestra vida cotidiana.

Palabras clave: museos, identidad cultural, diseño.

Introdução

O design é um ativo significativo em inúmeros âmbitos da sociedade, abrangendo desde recomendações ergonômicas em um posto de trabalho, até as interfaces digitais de produtos usados para se deslocar em cidades, para acompanhar transações financeiras, etc. Apesar de sua presença cotidiana em muitos setores da economia, ainda há limitações no que tange ao conhecimento e à valorização do design brasileiro, o que se reflete na criação de espaços que o abriguem, fomentem e representem adequadamente. Esses espaços, para além de materializar a alma da cultura brasileira, mostrariam que o design é um setor da economia cujo crescimento possui alto potencial de geração de trabalho e renda, merecendo uma política de desenvolvimento, levando à preservação da identidade criativa e induzindo a geração de uma mentalidade que estimule a formação de novos profissionais. Além disso, tais espaços contribuiriam para a criação de uma história homogênea, permitindo que a sociedade brasileira consiga manter viva a memória, o processo e o impacto do design brasileiro em diferentes momentos históricos sociais. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apontar os possíveis motivos para a ausência de museus ou espaços expográficos que acondicionem e divulguem de modo adequado o patrimônio do Design brasileiro. Para tal, são apresentados dados referentes ao ensino do design no país, é evidenciada a ausência de políticas públicas específicas para a criação de espaços nacionais de preservação e divulgação e é mostrada a existência de uma segregação por regiões que dificultam a construção de uma leitura homogênea do Design.

1. Cursos Superiores de Design no Brasil

Há poucas pesquisas que procuram registrar o processo histórico de criação, evolução e solidificação dos cursos de Design no Brasil. Durante essa trajetória houveram mudanças e ajustes como alteração nos nomes de Desenho Industrial para Design, unificação de vertentes de Projeto de Produto e Programação Visual e até mesmo a expansão da área de conhecimento para segmentos como interiores, jogos e experiência do usuário em ambientes digitais. Existem dois pontos que merecem muita atenção quando se pensa em como se configuram os cursos de Design no país: 1. Qual o contexto histórico do curso, onde foram criados e como estão distribuídos em um território de dimensões continentais; 2. Como os órgãos reguladores têm acompanhado a evolução dos cursos perante a evolução do mercado e deixado as informações registradas e transparentes para a população.

Na década de 60, ocorreram as primeiras iniciativas de fomento ao design, sobretudo no campo da educação. Era preciso estruturar uma base para o desenvolvimento de estudos na área, para que em paralelo acontecesse o processo de industrialização. O marco inicial do design no país data de 1963, ano em que foi criada no Rio de Janeiro, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), primeira escola de design brasileira.

Na mesma época surgiram os primeiros cursos em faculdades em Minas Gerais, São Paulo e a primeira Associação Brasileira de

Desenhistas Industriais (ABDI). Nas décadas de 70 e 80 com o estímulo às exportações, a indústria olhou para o Design e assim, surgiram os primeiros núcleos de apoio à inserção do tema no setor produtivo.

Segundo SCHNAIDER e FREITAS (2006), identificam-se quatro pesquisas relevantes sobre o ensino de Design no Brasil. Três delas, referenciadas na tese de um dos então autores citados, Sydnei Freitas. A cronologia dos eventos relacionados aos cursos de Design e sobre as pesquisas realizadas sobre o assunto pode ser sintetizada como na Figura 1:

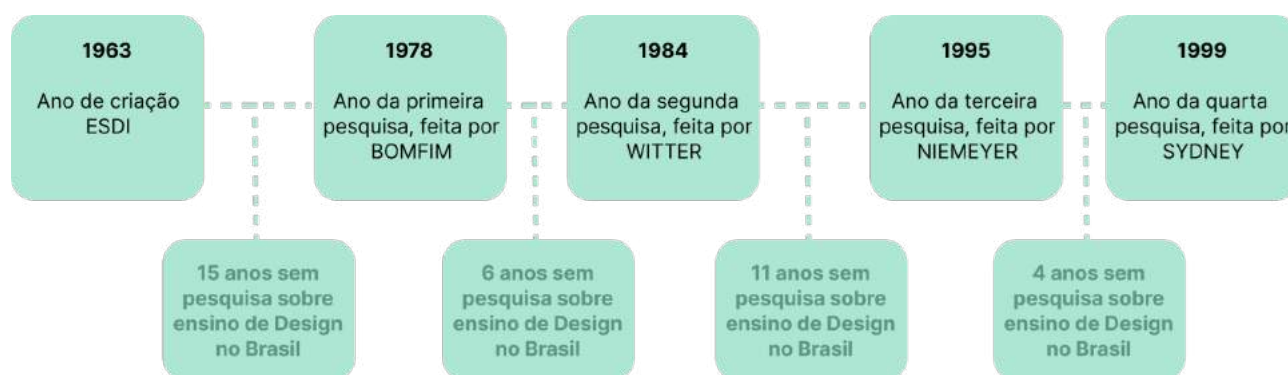


Figura 1 – Cronologia das primeiras pesquisas sobre o ensino de Design no Brasil.

Fonte: os autores, adaptado de Sydnei Freitas, 1999.

No Brasil, o órgão máximo da educação é o MEC, atualmente Ministério da Educação e Cultura (fusão adotada pela atual gestão governamental). Fazer consultas na plataforma do MEC não é uma atividade simples, a interface não é acessível para o usuário e não existem filtros que possam trazer dados totalizados dos cursos de Design no país, muito menos a suas distribuições por região. O total de cursos de Design no Brasil, segundo as estatísticas do órgão em 2016, é de 742 (o

número mais que dobrou em seis anos se comparados aos dados de 2010, quando era 336).

A fim de traçar um paralelo e facilitar o entendimento sobre a distribuição dos cursos de design e as dimensões continentais do Brasil, observa-se a distribuição desses cursos por região em 2016, na Figura 2, a seguir:

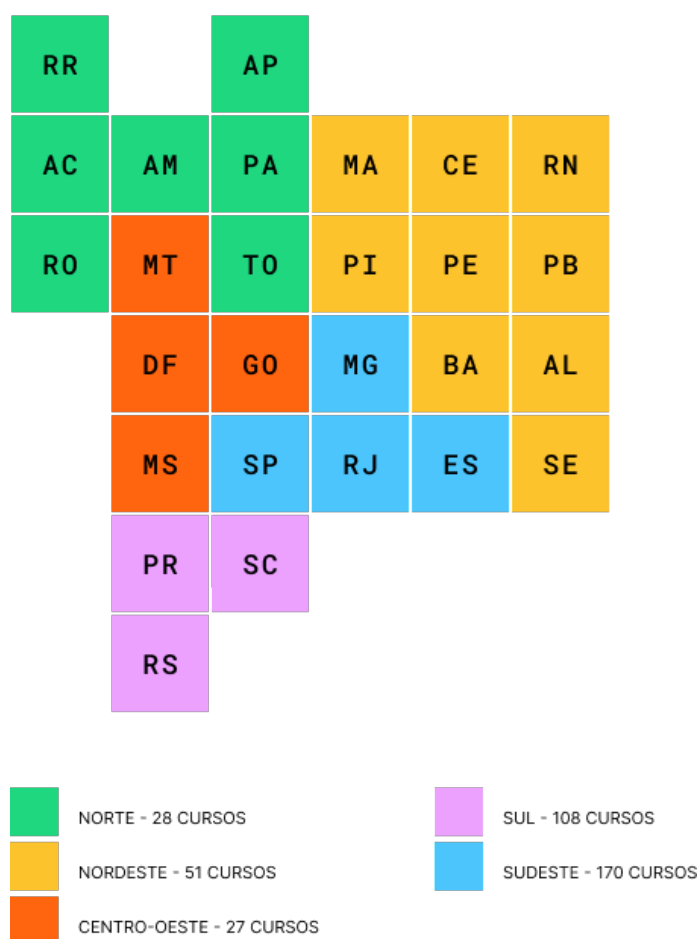


Figura 2 – Regiões do Brasil e respectivas quantidades de cursos de Design.

Fonte: Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia MEC, 2016.

De acordo com o Diagnóstico do Design Brasileiro (BRASIL, 2014), realizado pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, em 2012 havia 13.600 graduados em Design oriundos de faculdades e universidades brasileiras.

O número é grande e significativo. Porém, se comparado a outros países, é uma figuração muito baixa considerando a população do Brasil. Em números relativos, havia 69 graduados por milhão de habitantes, de acordo com os dados supracitados, o que colocava o Brasil na posição 12, entre 14 países participantes. O Brasil superava apenas os países escandinavos Suécia e Noruega.

Diante das inúmeras nomenclaturas e atividades de design (web-design, design de interiores, design editorial, design e automóveis, design de produto, design de embalagens, design de moda, entre outras) é preciso entender como o MEC interpreta as categorizações de curso e a aprovação de grades curriculares, uma vez que práticas profissionais em cada uma das vertentes de design são, de certo modo, complementarmente distintas umas das outras. Enquanto um designer gráfico preza por comunicação visual e criativa direcionada a um produto que geralmente é uma peça feita em papel, lona e demais materiais impressos, para um designer de produto, o cuidado gira em torno da segurança, ergonomia e funcionalidade física e estrutural do que for desenvolvido.

Jacó (2018), aponta que, para o governo brasileiro, o estudo de ramos específicos do design, deve obedecer ao estabelecido nas diretrizes curriculares de cada vertente de design. Muitas dessas questões

fazem com que cada ramo do design siga por caminhos diferentes, com pontos de vistas diversos e até conflitantes. O que corrobora para a segregação da identidade do Design como um todo.

Além disso, para a professora Zoy Anastassakis (2019), o Brasil não tem política de grandes investimentos na formação de profissionais de design, diferentemente de países como Estados Unidos e China, característica essa que marca o designer brasileiro, favorecendo tensões entre aquilo que esse profissional possui de conhecimento e aquilo que o mercado exigirá dele.

Partindo do princípio de que a identidade busca o que há de comum e dessa forma identifica o que não pertence e só assim pode fundar a noção de todo enquanto coletivo (SILVA, et al, 2022), as diferenças proporcionadas pela falta de padronização contribuem para que a noção de identidade fique fragmentada e, portanto, leve a ideação de campos distintos que não compõem, portanto, uma memória coletiva.

2. Absorção do Design no mercado

As múltiplas interpretações sobre o que se compreende por design dificultam a coleta de dados referente a utilização e investimentos financeiros de design no mercado. Em 1995, durante o então governo de Fernando Henrique Cardoso, foi criado o Programa Brasileiro do Design (PBD) que tinha como objetivo o estímulo e desenvolvimento

do design no Brasil, isto é, promover a atividade na cultura empresarial, disseminar informações e normas técnicas, gerar estudos sobre o setor, viabilizar habilitação, novas tecnologias e premiações.

A operação do novo plano contemplou o setor produtivo (indústria, comércio e serviços), a rede de ensino técnico e superior, e instituições tecnológicas.

Já no século 21, nos anos de 2002 e 2006, houveram novos encontros, que tiveram como foco a reavaliação estratégica do PBD e definição das ações que norteariam o planejamento para o período entre 2007 a 2012. Segundo Caloête e Westin (2014), os resultados obtidos nessas reuniões ainda norteariam iniciativas governamentais de design no Brasil, porém com menos força do que em sua proposta inicial.

Ainda segundo o Diagnóstico do Design Brasileiro (BRASIL, 2014), no indicador “número de empresas de design” no IDS (*International Design Scoreboard*), o Brasil tem o pior desempenho, tanto em valores absolutos como em relativos. Com apenas 686 empresas de design identificadas neste projeto de pesquisa, o número equivale a apenas 03 empresas de design por milhão de habitantes. Como referência, a Noruega tem 35% a mais de empresas de design do que o Brasil (com base em dados de 2003). O segundo país com menor desempenho no valor relativo é o Japão, com 18 empresas de design por milhão de habitantes.

A multiplicidade do mercado e das categorias dificultam a síntese de dados e informações que viabilizem um panorama mais

atual do mercado do design no Brasil. De acordo com Duarte (2021), a escassez de dados não se dá apenas no âmbito mercadológico, mas também no que tange às análises de práticas do design contemporâneo, que poderiam revelar as transformações sociais, econômicas e culturais da sociedade, por meio de suas condutas.

3. A visibilidade do Design Brasileiro

De acordo com o professor e pesquisador Ken Fonseca, em entrevista concedida ao jornal Gazeta do Povo, para matéria sobre o design brasileiro, (BELIN, 2019) “em termos de mercado e estética, o design que é feito no Brasil ainda traz uma profunda ligação com sua escola fundadora, o modernismo”, muito presente principalmente no mobiliário nacional.

Para Montuori (2018), atualmente o design brasileiro segue afetado pela dificuldade de construir uma perspectiva integralmente nacional na prática projetual, além de lidar com os transtornos da falta de reconhecimento da atuação profissional.

No início dos anos 2000, algumas iniciativas foram promovidas para que o design brasileiro fosse mais articulado e conhecido dentro e fora do país, passando por incentivos à exportação, bem como, por premiações, eventos especializados que tinham como objetivo destacar talentos, facilitar a disseminação de conhecimento e em última instância, contribuir para o reconhecimento da profissão.

O programa *Design & Excellence Brazil* atuou, entre 2004 e 2012, com o objetivo de promover o design brasileiro no exterior por meio da participação em prêmios reconhecidos internacionalmente. A ação foi uma iniciativa do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC). Segundo o Diagnóstico do Design Brasileiro (BRASIL, 2014), com este projeto, estimulou-se a participação e a difusão do design brasileiro em grandes premiações internacionais de design, com enfoque em dois prêmios específicos promovidos pelo *International Forum Design: o IF Product Design Award e o IF Concept Design Award*. Durante esse período de oito anos, a imagem do Design do Brasil no exterior foi bastante evidenciada e além disso proporcionou a abertura de novas possibilidades de negócios nos mercados internacionais, em contraponto essa visibilidade e destaque não se refletia no mercado local.

É preciso salientar que o mercado nacional sofre de profundas desigualdades em aspectos sociais e econômicos e essas características impactam diretamente no acesso e no consumo daquilo que é produzido pelo design no país, principalmente em momentos de recessão. Outra característica a ser destacada na relação de consumo de design no mercado nacional é o caráter continental do país, cujos traços culturais e as necessidades da população possuem atributos próprios em cada região e nisso também se encontra a complexidade de registrar e identificar aquilo que é puramente inerente ao design brasileiro.

O traço distintivo do design brasileiro já foi questionado “Por que não se reconhece o produto brasileiro? Por que ele não tem uma fisionomia própria?”, frase atribuída ao político e ex-ministro da agricultura Severo Gomes (KAIZER, 2021). Para Aloísio Magalhães, expoente de designer modernista brasileiro, os bens culturais do país deveriam ser preservados e também deveriam estar disponíveis para consulta assim favorecendo uma proposta original que destacasse os traços nacionais em face às demais culturas (SCOREL, 2000), para Magalhães era muito relevante poder visitar o passado histórico cultural do país e harmonizá-lo com as transformações sociais para revelar o traço distintivo do design nacional, para ele só se poderia chegar a um design original quando se identificar a cultura do país (MONTUORI, 2018).

4. Museus de Design no Brasil

Segundo Pinheiro et al (2012) os museus apresentam-se como instrumento de preservação da memória cultural de uma sociedade, bem como são responsáveis pelo patrimônio natural e cultural, material ou imaterial. Suas características surgiram no decorrer do seu desenvolvimento, já que, a sua origem, a princípio, tinha o objetivo apenas de salvaguardar e não de disseminar as informações culturais. O significado etimológico de museu:

É evidenciado no latim como *musēum*, entendendo uma área para a formação como centro histórico de referência e de interesse público, em relação ao grego *mouseion*, como um espaço para o desenvolvimento das artes onde se manifesta homenagem às musas, associado a *Mousa*, por *musa* (MUSEU, 2020).

Ao conceituar exposição, Gonçalves (2004, p.29) destaca que ela se faz sempre com uma finalidade, e afirma: “trata-se de uma apresentação intencionada, que estabelece um canal de contato entre um transmissor e um receptor, com o objetivo de influir sobre ele de uma determinada maneira, transmitindo-lhe uma mensagem”.

Para Screven (1999), os fatores que desempenham papel relevante na experiência do público em exposições podem ser claramente elencados, sendo eles:

A. A maioria dos visitantes de museus exploram por iniciativa própria, dentro de seu tempo e condições, normalmente em grupos de duas ou três pessoas.

B. Pelo fato de a atenção ser autogerida o conteúdo deve apresentar razões positivas para capturar atenção através de conexões pessoais, fornecendo informação compartilhável e tarefas desafiadoras; devem ser minimizadas as razões que levam exposições a um tom impessoal de formatos passivos, terminologia pouco familiar, excesso de informação e apresentações confusas.

C. A atenção varia entre um envolvimento passivo (casual) e ativo; no segundo, os visitantes fazem comparações, perguntas e procuram por conexões.

D. Quanto maior o tempo que o público imagina que a exposição irá requerer, menores são as chances de visitá-la sem motivação prévia.

E. Inicialmente, visitantes sem um conhecimento significativo sobre o assunto da exposição consideram seus aspectos visuais, sociais, emocionais, sensoriais (objetos, cores, formas, movimento, botões, toques, cheiros e texturas) e de ação mais interessantes do que informação abstrata em forma de texto.

Afirma ainda que estas características, entre outras, formam o contexto no qual os sistemas comunicacionais da exposição funcionam. “Tanto as impressões negativas quanto as positivas que o visitante leva consigo dependem, em parte, do alcance da informação para preencher estes requisitos” (SCREVEN, 1999, p. 141). Como resultado, a experiência estética pode fazer com que o espectador retorne, traga amigos e encoraje outros para visitar (ou não) um museu.

O suporte oferecido por algumas áreas do conhecimento, como semiótica e o próprio design, que permitem que uma exposição seja, além de vista, experienciada pelos sentidos, contribuem para evidenciar que o museu não é somente um lugar para dispor de peças e objetos. Mas ao olhar para o cenário de museus no Brasil destinados ao tema, o que se encontra?

Fazendo uma breve consulta ao site Museu Brasil, projeto idealizado pelo Instituto Brasileira com patrocínio da Petrobras e apoio institucional do ICOM (*Internacional Council of Museums*) e que acondiciona e documenta um total de 155 museus no país, observa-se que, desse total, apenas 08 instituições têm algum tipo de seção destinada ao design - são eles: Museu da cachaça, Museu aeroespacial, Museu da indústria, Museu da Casa Brasileira, Museu da Moda, Museu de Arte Contemporânea do Paraná, Museu de Artes e Ofícios e Museu Ferroviário.

Analisando melhor o que propõe cada um desses espaços, apenas o Museu da Casa Brasileira dedica toda a sua estrutura a exposições e registros destinados à design e arquitetura. Ao olhar para a distribuição geográfica desses museus, os dados ficam mais interessantes: quatro deles estão na região sudeste, dois estão na região sul (sendo ambos em uma única capital) e dois estão na região nordeste. A região norte e centro-oeste que juntas possuem mais de 33 milhões de habitantes (segundo o CENSO de 2016), não possuem nenhum museu e raramente recebem exposições itinerantes sobre o tema.

Diante desse cenário e da relevância do design brasileiro não só no país como também no cenário internacional, surge a seguinte questão: Por que ainda não há um museu que concentre a história do Design Brasileiro e que promova exposições por todo o país que representem as características locais de cada região?

As informações acima apresentadas refletem os desafios da cultura do design nacional, desassistida de espaços próprios para preservação

de sua memória e história. Os espaços por vezes compartilhados com outras áreas de conhecimento como a arte, arquitetura e engenharia simbolizam a dificuldade da sociedade em distinguir aquilo que é próprio do design brasileiro.

As discussões sobre definições, conceitos e campo de atuação do design são incessantes e recorrentes e buscam justificar a instauração dessa prática como uma profissão.

A história do design no Brasil enquanto profissão parece se fundir com a própria história do país, jovem e em busca de características originais que lhe tragam identidade.

Diante do breve viés traçado nesse artigo, fica evidente que faltam dados para conhecer a realidade do mercado atual de design nacional, bem como faltam incentivos de políticas públicas incisivas que propiciem a capilarização do conhecimento da área, e a efetivação de seu potencial estratégico para contribuir com as transformações sociais e econômicas em todas as regiões do país. O estabelecimento de uma identidade própria diz respeito também à contemplação da própria população, para o atendimento de suas demandas específicas, seus anseios, necessidades ergonômicas, valorização da cultura nacional e regional.

O mercado brasileiro é amplo e atrativo, o que também justifica mais cursos de ensino técnico e superior na área para atender ao mercado interno, que por vezes acaba inundado de produtos e serviços internacionalizados, que por isso mesmo não contemplam especificamente as necessidades brasileiras.

Além disso, estabelecer espaços de preservação da memória, história e cultura do design nacional se torna fundamental para a construção de novas perspectivas acerca daquilo que já foi feito e como isso poderá ser usado atual e futuramente para uma melhor sintetização daquilo que é o traço distinto do design brasileiro.

Considerações finais

Após levantar dados e informações acerca de algumas vertentes do design no Brasil que contribuem diretamente para a elucidação do objetivo principal deste estudo, como aspectos relacionados aos cursos de formação de profissionais de design pelo país, o consumo e absorção daquilo que é produzido dentro e fora do país, políticas públicas de incentivo à área e um levantamento de museus/e ou lugares que abriguem acervos de design nacionalmente, ficou mais evidente que a falta de políticas públicas visando a inovação em vários setores da economia faz esmaecer a valorização da profissão, bem como falta o reconhecimento de várias das vertentes do design como profissão regulamentada.

Poucos cursos de formação em design estão fora da rota sul-sudeste do país, dificultando assim a disseminação da cultura e das práticas profissionais em outras regiões, diminuindo a visibilidade dos benefícios que o design pode gerar enquanto propulsor de inovação e, como consequência, de desenvolvimento socioeconômico. As condições sociais e econômicas do país também dificultam o acesso à

produtos de design por grande parte da população, diminuindo assim sua absorção localmente.

Os fatores supracitados levam a uma desvalorização do design internamente, essa desvalorização gera menos vagas de emprego, que por consequência diminui o interesse em cursos de formação na área, a menor produção de design deixa de contemplar mais amplamente as necessidades da população do imenso território e diante disso perde oportunidade de construir traços distintivos. Logo a falta de exposição leva ao desinteresse que diminui em muito os espaços que poderiam abrigar a história e os acervos de design brasileiro. Essa falta de museus e/ou lugares que acondicionem o design nacional é apenas a consequência de uma desvalorização histórica que impacta diretamente na construção do futuro do design no Brasil.

Referências

ANASTASSAKIS, Zoy. Correspondências entre design e antropologia. **Arcos Design**, Rio de Janeiro. Julho de 2019, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 1-6, fev. 2020. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>. Acesso em: agosto de 2022.

BELIN, Luciane. O que o design feito no Brasil tem de brasileiro? **Gazeta do povo**, Curitiba, 24/09/2019. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/haus/design/o-que-o-design-feito-no-brasil-tem-de-brasileiro/> Acesso em: 14/08/22.

BRASIL. Ministério da Educação. **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia**. Brasília: 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=44501-cncst-2016-3ed-c-pdf&category_slug=junho-2016-pdf&Itemid=30192. Acesso em agosto de 2022

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. **Diagnóstico do design brasileiro**. Brasília: MDIC, 2014.

CALOÊTE, E. Q. M. (coord.); WESTIN, D. G. (coord.). **DESIGN NO BRASIL: Relatório 2014 do setor de design**. Brasília: SEBRAE, 2014.

DUARTE, Frederico André Silva. **The contemporary challenge of curating Brazilian design**, 2021, 274 fls. Tese (doutorado em Filosofia) – Birbeck College, University of London, Londres, 2021. Disponível em: https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/47367/1/Frederico_Duarte_PhD_Thesis_2021.pdf. Acesso em: agosto de 2022.

ESCOREL, Ana Luísa. **O Efeito Multiplicador do Design**. 2 ed. São Paulo: Senac, 2000.

GONÇAVES, L. R. R. **Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX**. São Paulo: EDUSP, 2004.

JACÓ, Cristina. **Como o MEC compreende a formação de Design**. Disponível em: <https://imasters.com.br/carreira-dev/como-o-mec-compreende-a-formacao-em-design>. Acesso em 2022.

KAIZER, Felipe. **Aloisio Magalhães e o problema do design nacional**. Revista Recorte (online). Disponível em: <https://revistarecorte.com.br/artigos/aloisio-magalhaes-e-o-problema-do-design-nacional/>. Acesso em: 13/08/22.

MAGALHÃES. Aloísio; LEITE, J de S. (Comp.). **Encontros: Aloísio Magalhães**. Rio de Janeiro. Beco do Azougue, 2014.

MONTUORI, Bruna Ferreira. **Design, favela e ativismo: Experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro**, 2018, 238 fls. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Museu Brasil. Portal desenvolvido pelo Instituto Brasiliana, com o patrocínio da Petrobrás, colaboração do Núcleo de Cultura Digital do Centro Brasileiro de Análise e Planejamento (CEBRAP) e apoio institucional do Comitê Brasileiro do ICOM (Internacional Council of Museums). O portal disponibiliza informações sobre 155 museus em 23 cidades brasileiras. Disponível em: <http://museubrasil.org/pt>. Acesso em agosto de 2022.

MUSEU. In: VESCHI, Benjamin. **Dicionário de Etimologia**. Disponível em:

<https://etimologia.com.br/museu/>. Acesso em: agosto de 2022

PINHEIRO, A. C. L; PEREIRA, D. D; CARNEIRO, G. B. A importância do museu para a preservação da memória cultural: Uma análise no Memorial Padre Cícero em Juazeiro do Norte. In: ENCONTRO REGIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, CIÊNCIA E GESTÃO DA INFORMAÇÃO EREBD N/NE, 15., 2012, Juazeiro do Norte. **Anais ... Juazeiro do Norte: Universidade Federal do Cariri, 2012.**

SCHNAIDER, Sílvia; FREITAS, Sydney. A distribuição dos cursos superiores de design no Brasil. In: SIMPÓSIO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DA ESDI, 2, 2016, Rio de Janeiro. **Anais do 2º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI | SPGD 2016, Rio de Janeiro, ESDI/UERJ, 2016**, não paginado. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/spgdesdi/36399-a-distribuicao-dos-cursos-superiores-de-design-no-brasil/>. Acesso em: agosto de 2022.

SCREVEN, C. G. Information Design in Informal Settings: Museums and Other Public Spaces. In: JACOBSON, Robert (Ed.). **Information Design**. London: MIT Press, 1999, p. 131-192.

SILVA, Anna Lucia dos Santos Vieira e; BARROS, Camila Bezerra Furtado; FERREIRA, Guilherme Philippe Garcia; BORGES, Lucas Mota; FREDERICO, Rebeca Melo. Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social. **Pensamentos em Design**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, p.22-35, jul. 2022.

AS ESTRATÉGIAS EXPOGRÁFICAS E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA EXPOSIÇÃO “MEMÓRIA DA INDÚSTRIA: O CASO CIMO”

Expographic strategies and the production of meaning in the exhibition “Memória da Indústria: o caso Cimo”

Augusto Meurer

Graduado em Design pela UNIVILLE; mestrando em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná - UFPR, na linha de pesquisa de Teoria e História do Design.

Contato: gutomeurer@gmail.com

Ronaldo de Oliveira Corrêa

Doutor em Ciências Humanas pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC; professor da Universidade Federal do Paraná - UFPR, e professor colaborador da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR.

Contato: olive.ronaldo@gmail.com

RESUMO (PT): Este artigo apresenta uma análise da mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo”, ocorrida em Curitiba (PR) na 3ª Bienal Brasileira de Design, entre 14 de setembro e 31 de outubro de 2010. Tem como objetivo investigar as estratégias expográficas e a produção de sentido que estiveram em ação na exposição. Para tanto, a partir de uma abordagem exploratória-descritiva, são apresentados o argumento da curadora Maria Angélica Santi e o arranjo material da exposição. Dos resultados encontrados, observou-se que há, na expografia da mostra, a intencionalidade de validar o argumento curatorial, o qual é pautado em uma narrativa que constitui um modelo ideal de fabricante de móveis.

Palavras chave: expografia, exposição de design, Móveis Cimo.

ABSTRACT (EN): This article presents an analysis of the exhibition “Memória da Indústria: o caso Cimo”, which took place in Curitiba (PR) at the 3rd Brazilian Design Biennial, between September 14 and October 31, 2010. It aims to investigate the expographic strategies and the production of meaning that were at work in the exhibition. Therefore, from an exploratory-descriptive approach, the argument of the curator Maria Angélica Santi and the material arrangement of the exhibition are presented. From the results found, it was observed that there is in the expography of the show the intention to validate the curatorial argument, which is based on a narrative that constitutes an ideal model of a furniture manufacturer.

Keywords: expography, design exhibition, Móveis Cimo.

RESUMEN (ES): Este artículo presenta un análisis de la exposición “Memória da Indústria: o caso Cimo”, que tuvo lugar en Curitiba (PR) en la 3ª Bienal Brasileña de Diseño, entre el 14 de septiembre y el 31 de octubre de 2010. Su objetivo es investigar las estrategias expográficas y la producción de sentido que estaban en funcionamiento en la exposición. Por ello, desde un enfoque exploratorio-descriptivo, se presenta el argumento de la curadora Maria Angélica Santi y la disposición material de la exposición. A partir de los resultados encontrados, se observó que existe en la expografía de la muestra la intención de validar el argumento curatorial, el cual se basa en una narrativa que constituye un modelo ideal de fabricante de muebles.

Palabras clave: expografía, exposición de diseño, Móveis Cimo.

Introdução

A Móveis Cimo foi uma fabricante de móveis fundada em 1921, no município de Rio Negrinho, Santa Catarina. Sua fundação e crescimento estão inseridos em um contexto histórico brasileiro no qual a produção de móveis, até então fabricados por meio de processos artesanais, foi gradativamente substituída por fabricações industriais em larga escala (SANTOS, 2017). Esse processo não ocorreu de forma homogênea em todo território nacional, tendo ocorrido de forma diversa em diferentes momentos históricos. Em Santa Catarina, a Móveis Cimo costuma ser lembrada como um símbolo dessa mudança de modelo produtivo, em parte, pelo reconhecimento de seu êxito comercial. Maria Angélica Santi¹, escritora da história do design de móveis, que pesquisou sobre a empresa, em seu livro “Mobiliário no Brasil: Origens da Produção e da Industrialização”, define que a importância da Móveis Cimo foi “mostrar um exemplo de produção industrial que se desenvolveu a partir de uma realidade nacional, porém mantendo-se atualizada com relação ao contexto mundial” (SANTI, 2013, p.338).

Em 2010, Santi foi curadora da mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo”, que ocorreu na 3ª Bienal Brasileira de Design. A Bienal foi realizada em Curitiba entre os dias 14 de setembro e 31 de outubro, com

¹ Maria Angélica Santi é graduada em artes plásticas na Fundação Armando Álvares Penteado – FAAP (1973) e pós-graduada na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo – FAU/USP (2000). Teve experiência profissional no design de móveis no estúdio de decoração Tenda e na fábrica de móveis Unilabor (1967). Lecionou na Fundação Armando Álvares Penteado – FAAP e Uniban; participou do júri das premiações de design do Museu da Casa Brasileira e do Salão Design. Também foi curadora da exposição “Cama, patente, memória e imaginário” no Sesc Araraquara – SP, 2011.

entrada gratuita. O tema era “Design, Inovação e Sustentabilidade”, e a curadoria geral foi feita por Adélia Borges². De acordo com o site da Bienal, o objetivo do evento foi “refletir sobre como projetar, produzir e consumir bens, satisfazendo as demandas do mundo atual, sem comprometer o futuro do planeta” (BIENAL BRASILEIRA DE DESIGN, 2010, web). Essa edição da Bienal ocorreu simultaneamente em diferentes regiões de Curitiba, e a mostra sobre a Móveis Cimo foi realizada no centro de eventos da Federação das Indústrias do Estado do Paraná (FIEP).

A Bienal está incluída em um circuito de prêmios, salões e bienais de design que se iniciaram no final da década de 1980, no eixo Rio-São Paulo. Esses eventos têm contribuído para a constituição discursiva do que se entende por design (FRANÇA, 2021). Segundo Freire (2011), entende-se que as exposições são locais que engendram discursos por meio das relações criadas entre os objetos expostos. Há no arranjo dos objetos, produções de sentido pautadas em determinados valores das sociedades nas quais esses eventos estão inseridos. Assim, este artigo tem o objetivo de investigar as estratégias expográficas e a produção de sentido da mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo” a partir de uma abordagem exploratória-descritiva.

Este artigo está inserido em uma produção mais ampla de trabalhos relacionados à investigação das exposições de design brasileiras, feita

² Adélia Borges é graduada em jornalismo pela Universidade de São Paulo – ECA/USP (1973). Teve experiência profissional como jornalista, pesquisadora, historiadora e crítica de design. Suas pesquisas balizam várias produções, tais como exposições, livros, artigos, reportagens e documentários. Tem como áreas de interesse de suas pesquisas a relação do design com os campos do artesanato, identidade cultural, inovação social, sustentabilidade e desenvolvimento territorial.

por pesquisadores também vinculados ao Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDESIGN/UFPR) e ao Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGTE/UTFPR)³.

No levantamento de informações para a elaboração desta pesquisa, percebeu-se algumas dificuldades motivadas pelos poucos registros encontrados sobre a exposição. Por meio de consultas na plataforma da Hemeroteca Digital Brasileira e no motor de buscas online Google Notícias, foi encontrada uma reportagem sobre a mostra, publicada pela Gazeta do Povo em 15 de setembro de 2010. O catálogo da Bienal, bem como o projeto curatorial foram cedidos pelo Centro Brasil Design⁴, um dos órgãos responsáveis pela realização do evento. O site da Bienal encontra-se atualmente desativado, foi necessário consultar a plataforma de arquivamento de páginas da internet *Wayback Machine - Internet Archive*, na qual foi encontrado uma versão do site "www.bienalbrasileiradedesign.com.br" datada de 26 de outubro de 2010. A escassez de registros fotográficos, bem como a impossibilidade de acessar o conteúdo dos murais e legendas, dificultou a descrição completa e detalhada da mostra.

3 Como exemplo, a dissertação "Entre presenças e ausências: as narrativas históricas do design na exposição "Carlos Motta: marceneiro, designer e arquiteto" em 2011" defendida em 2022 por Max Alan Kampa, a tese "Design à mostra: uma abordagem crítica a partir da exposição do 32º Prêmio Design MCB (2018-2019)", defendida em 2021 por Ana Paula França, e a dissertação "Modernos brasileiros +1: Um olhar sobre uma exposição de design no Museu Oscar Niemeyer" defendida em 2020 por Georgia Graichen Bueno Guterres.

4 O Centro Brasil Design (CBD), tem sede em Curitiba-PR. Foi criado em 1997 como um projeto estratégico no Instituto de Tecnologia do Paraná (TECPAR) e, posteriormente, como organização independente com atuação junto à indústria local para a promoção do design no setor industrial e de serviços. Tem atuação regional e internacional, por meio de articulação e consultorias, a partir da qual mantém o compromisso com a disseminação da "cultura do design". A Bienal foi uma das ações que atendem à missão de disseminação realizada em 2010. (CENTRO BRASIL DESIGN, 2022, WEB).

Apesar dos poucos registros e documentação encontrados, entendemos a descrição e problematização da exposição “Memória da Indústria: o caso Cimo”, como uma estratégia para produzir narrativas sobre a história do design industrial no país, formulada e veiculada a partir da institucionalidade da disciplina e prática profissional. Somado a isso, permite ainda, constituir o texto como um arquivo sobre essa exposição que teve participação num dos eventos reconhecidos pela disciplina, a saber, a Bienal Brasileira de Design. Fato que por si só justifica reconstruir a exposição, mesmo que de forma lacunar.

1. A mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo”

No projeto curatorial (SANTI, 2010, p.1 e 2), datado de 2 de março de 2010, Maria Angélica Santi descreve a Móveis Cimo como “um dos marcos divisores entre a herança artesanal e o início da produção seriada no Brasil”. Segundo a curadora, a exposição teve o objetivo de “mostrar a abrangência do campo de atuação da empresa [...] como modelo de referência para a produção seriada”. Como justificativa da relevância da exposição para a Bienal, Santi afirma que, em geral, a fabricação de mobiliário no Brasil “caracteriza-se por um funcionamento empírico, sem método organizacional [...] levando a um desperdício de matéria prima o que encarece o produto sem benefício da qualidade”. Assim, a exposição mostraria “a postura científica e empreendedora da empresa”, e traria “contribuições à reflexão da

problemática do setor moveleiro, abrindo perspectiva e servindo de referência”.

Em uma reportagem do jornal curitibano *Gazeta do Povo*, publicada em 16 de setembro de 2010, a jornalista Juliana Girardi (2010, web) divulga aos leitores a mostra *Memórias da Indústria*. Para isso, expõe uma breve apresentação da trajetória da fabricante apoiada em citações da curadora. Na reportagem foi enfatizada a cadeira 1001, um dos primeiros móveis fabricados pela empresa, como um “ícone do design moderno brasileiro”. Segundo uma das citações da curadora, esse produto nasceu de uma “preocupação ecológica e industrial dos proprietários”, pois foi desenvolvido a partir do reaproveitamento de sobras de madeira da produção de caixas de frutas. Em outra citação, afirma que “essa mentalidade industrial é uma herança da cultura alemã”, visto que essa era a origem das famílias dos fundadores da empresa.

No texto curatorial publicado no catálogo da Bienal, Santi (2010) apresenta um levantamento histórico da Móveis Cimo, por meio de uma cronologia da trajetória empresarial até sua falência em 1982. Nesse texto, a empresa foi representada como pioneira no setor moveleiro brasileiro do período. A escolha de novos materiais, tecnologias de fabricação e produtos com novas formas e cores, foram algumas das formas com as quais seus produtos se destacaram de outras fabricantes de móveis do período. Assim como a reportagem citada anteriormente, Santi afirma que os administradores da fábrica demonstraram preocupações com aspectos ambientais relacionados à fabricação dos

produtos. Isso poderia ser percebido, por exemplo, no uso de madeiras de reflorestamento.

O acesso à materialidade da mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo” para a escrita deste artigo se deu por meio da consulta ao site e ao catálogo da Bienal Brasileira de Design de 2010, pelos quais obtive-se os registros fotográficos divulgados pelos organizadores do evento, bem como a listagem das peças expostas. A partir dessas fontes, foi elaborado digitalmente um modelo tridimensional do espaço expositivo (FIG 1), a fim de ilustrar sua organização.

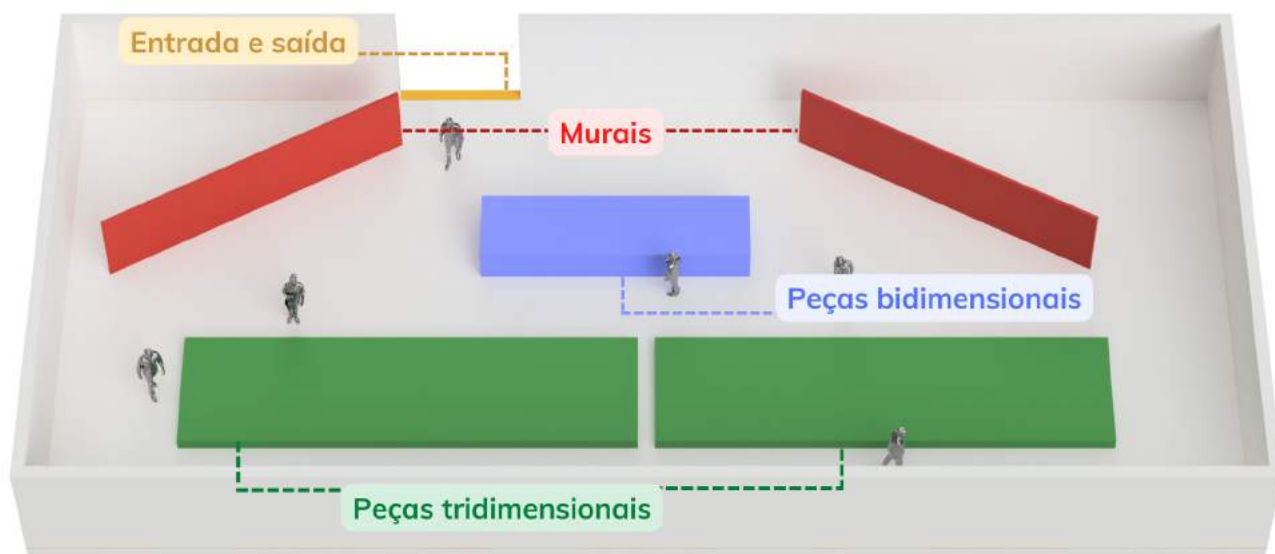


Figura 1 – Modelo tridimensional contendo a disposição do espaço expositivo.

Fonte: os autores.

A mostra foi dividida em três áreas expositivas: os murais, as peças bidimensionais (documentos, desenhos, outros) e as peças tridimensionais, em geral, mobiliário. Os murais dispunham imagens e

textos, que não puderam ser identificados nos registros fotográficos. Entretanto, foi possível constatar seis divisões temáticas organizadas sequencialmente da esquerda para a direita nos títulos: [ilegível], “A Indústria”, “Inovação”, “Planejamento”, “O produto industrial”, “Memória [ilegível]”.

Diferentemente das outras áreas da exposição, com tablados arranjados paralelamente uns aos outros, os murais foram posicionados diagonalmente às paredes da sala de exposição, com seu conteúdo em posição de direcionamento às peças bidimensionais e tridimensionais.

As peças bidimensionais ocuparam posição de centralidade no espaço expositivo. Foram apresentadas dentro de uma vitrine horizontal, que permitiu sua visualização ao passo que impediu o contato manual. Nas laterais, placas com fundo amarelo, usadas para as legendas, nomearam cada uma das peças, dispostas na vitrine e identificadas por meio de numeração sobre o vidro. O título que as descreve é breve e, na maioria dos casos, não acompanha outras informações, como as datas dos documentos ou descrições.

A relação dessas peças foi obtida por meio do catálogo do evento (Bienal Brasileira de Design, 2010), no qual foram classificadas como “documentos”. Assim como nas vitrines, não havia no catálogo informações detalhadas sobre as peças, e parte da sua identificação foi feita por meio de registros fotográficos também com poucos detalhes. Entretanto, constatou-se que foram expostas 32 peças bidimensionais. Entre elas, 16 eram catálogos de produtos e folhetos publicitários da

Móveis Cimo, separados em uma parte da vitrine intitulada “Catálogos Folhetos” (FIG 2). Essas peças foram divididas de acordo com o modo de ilustração dos produtos. De um lado da vitrine há prioritariamente catálogos e folhetos contendo imagens impressas em preto e branco de produtos ilustrados com desenhos; no outro há impressões coloridas de imagens fotográficas dos produtos. Em ambas as partes os documentos possuem ilustrações de produtos em fundo branco e em ambientes internos residenciais e de escritório. Junto às imagens, há nos documentos partes textuais que não puderam ser identificadas.



Figura 2 – Fotografia contendo parte da vitrine que expõe os catálogos de produtos e folhetos publicitários da Móveis Cimo.

Fonte: Bienal Brasileira de Design (2010)

A outra metade da vitrine, da qual não foram encontrados registros fotográficos, era composta por:

- 1. Três cadernos de cargos categorizados como “administrativos e técnicos”, “produtivos” e “agrupamentos de funções de igual categoria e ponto”;**

2. Quatro documentos que pertenceram a Martin Zipperer⁵: dois álbuns de fotografia da fábrica da Móveis Cimo; um texto sob o título “Das matas aos homens” escrito por Franz Bauer⁶ e traduzido por Zipperer; e o diploma “Mérito e Cultura Benito Juarez” concedido a Zipperer pela União Cultural Brasil-México⁷;

3. Dois certificados da “Medalha Marechal Cândido Mariano da Silva Rondon” e da “Medalha da Primavera Dr. Couto de Magalhães” oferecidos pela Sociedade Geográfica Brasileira⁸, cujo destinatário não foi identificado; e um Diploma de Primeira Classe conferido a Móveis Cimo pela representação na Exposição Municipal de São Bento⁹;

4. Outras peças unitárias: uma fotografia de uma comemoração dos 30 anos da Móveis Cimo; um atestado de aprendizado no ofício de marceneiro entregue a Alberto Liebl¹⁰; um suplemento agrícola do Estado de São Paulo;

5 Martin Zipperer foi um dos administradores da Móveis Cimo, que trabalhou na empresa entre 1921 e 1971 (ano de seu falecimento). Foi um dos responsáveis pelos projetos de mobiliários até a década de 1950. Era irmão de Jorge Zipperer, um dos fundadores (SANTI, 2010).

6 Artista austríaco nascido em 1758 e especializado em desenhos botânicos.

7 Centro cultural localizado na Cidade do México, fundado em 1975 com o objetivo de ensinar a língua portuguesa na versão brasileira, bem como informações gerais sobre o Brasil, à população de língua espanhola.

8 Instituição científica fundada em 1948 com a finalidade de promover e preservar o patrimônio geográfico e histórico brasileiro.

9 Não foi possível encontrar informações sobre essa exposição.

10 Não há no catálogo registro sobre quem foi Alberto Liebl.

uma reportagem do jornal “A Notícia”¹¹, de Joinville, Santa Catarina, datada de 15 de maio de 1950 (única peça com indicação de data).

As peças tridimensionais foram expostas sobre dois tablados que cruzavam longitudinalmente quase todo o espaço expositivo. De acordo com o catálogo do evento (SANTI, 2010), foram expostas 41 peças. Com exceção de duas maquetes de ambientes internos (uma sala de aula e um quarto residencial juvenil), o conjunto das peças tridimensionais foi composto por mobílias fabricadas pela Móveis Cimo em diferentes períodos.

A mostra deu destaque para móveis de assento, principalmente cadeiras e poltronas, que contabilizaram 29 entre os 39 móveis expostos. Os demais móveis eram escrivaninhas, mesas (de jantar, laterais e de centro), armário e cama.

Ao entrar na exposição, o olhar do visitante era direcionado às peças tridimensionais que ocupavam grande parte do espaço. As peças foram dispostas em tablados, de mesmo tamanho, e divididas em dois grupos: em um deles, mobílias anteriores à década de 1950 e no outro, mobílias posteriores a esse período. As peças foram arranjadas de forma a permitir comparações e evidenciar contrastes. Na figura 3, como exemplo, vê-se uma fotografia com ângulo próximo

¹¹ Por meio de uma visita ao Arquivo Histórico de Joinville (unidade da Secretaria de Cultura e Turismo do município de Joinville-SC, que possui o acervo de todas as edições do jornal “A Notícia”) constatou-se que a reportagem de jornal foi descrita no catálogo da Bienal com um erro na data. No dia 15 de maio de 1950 (segunda-feira) não houve edição do jornal, pois não eram feitas publicações nesse dia da semana. Entretanto, encontrou-se uma reportagem sobre a Móveis Cimo do dia anterior ao identificado na mostra, 14 de maio de 1950, que possivelmente é a reportagem exposta.

à entrada da exposição, pela qual é possível observar no centro da imagem a separação entre os grupos. O contraste presente entre as peças tridimensionais foi enfatizado pela associação de modelos de cadeiras projetadas em períodos distintos, posicionadas lado a lado nas extremidades de ambos os tablados. Do lado esquerdo, sobre o tablado que contém as peças posteriores à década de 1950, encontram-se enfileiradas três cadeiras do mesmo modelo que se diferenciam pelas cores dos assentos. Do lado direito, sobre o outro tablado junto às peças anteriores à década de 1950, havia duas cadeiras de modelos diferentes.



Figura 3 – Fotografia das peças tridimensionais.

Fonte: adaptado de Bienal Brasileira de Design (2010)

Apesar de não ser possível acessar com exatidão as datas e as identificações de todas as peças, é perceptível que, por meio do seu arranjo, houve a intenção de expor diferenciações e rupturas que ocorreram nos projetos de móveis da Cimo, com o passar do tempo. Essa separação entre dois tipos de mobílias fabricadas pela Móveis Cimo foi explicada no texto da curadora Santi (2010), publicado no

catálogo da Bienal. Segundo a curadora, a década de 1950 marcou um momento de mudança na prática projetual de produtos da empresa. Anteriormente, as mobílias eram projetadas por mestres artesãos, com estilo Art Déco, que se popularizou no Brasil entre as décadas de 1930 e 1940. A partir de 1954, a Móveis Cimo passou a contratar designers estrangeiros com o objetivo de ‘modernizar’ a imagem dos produtos e adequá-los às novas demandas de consumo surgidas naquele período. Características como cores vivas, formas aerodinâmicas e ‘pés palitos’, passaram a fazer parte do catálogo da empresa.

O arranjo das peças tridimensionais e bidimensionais na mostra foi feito de forma a sugerir a circulação dos visitantes em corredores ao redor das vitrines e tablados, nos quais as peças foram dispostas em altura confortável para o espectador. As mobílias foram organizadas em duas fileiras com a frente de cada uma das peças voltada para fora dos tablados (FIG 4).



Figura 4 – Fotografia das peças tridimensionais.

Fonte: Bienal Brasileira de Design (2010)

Por meio da listagem de peças do catálogo da Bienal, constatou-se que as 73 peças expostas pertenciam a 14 detentores e foram cedidas por empréstimo para a realização da mostra. Entre elas, 16 pertenciam aos acervos públicos da Fundação Municipal de Cultura de Rio Negrinho, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e da Universidade Federal do Paraná (UFPR). As demais peças pertenciam a acervos privados.

Entre esses acervos, destaca-se a empresa de comércio de móveis Desmobilieria¹², detentora de mais de um terço das peças expostas. As demais foram localizadas em acervos particulares de pessoas físicas.

¹² Empresa que fabrica, restaura e comercializa móveis e objetos de decoração. Possui uma fábrica localizada em Colombo (PR) e uma loja física em São Paulo (SP). Há em seu catálogo de venda de produtos móveis fabricadas pela Móveis Cimo.

2. Relações entre o argumento curatorial e o arranjo da mostra

Por meio da análise dos documentos textuais que descrevem a mostra, apresentados no item anterior, percebeu-se que o argumento curatorial proposto por Santi enaltece a Móveis Cimo como uma referência à indústria brasileira. No projeto curatorial é exposto que a fabricação de móveis no Brasil foi caracterizada, em geral, pelo funcionamento desprovido de métodos, e que isso teria como consequência uma produção fabril ineficiente, com desperdícios de materiais, maior custo monetário e menor qualidade. De forma contrária, um fabricante de móveis deveria ter sua produção pautada na eficiência e na capacidade de criar soluções projetuais que visavam o crescimento financeiro. A “postura científica e empreendedora” (SANTI, 2010, p. 2), teria sido responsável pelo êxito comercial da empresa, que chegou a produzir na década de 1940, 500 mil cadeiras escolares mensalmente (SANTI, 2010, p.85). Além da questão financeira, segundo Santi, seus administradores se preocupavam com questões ambientais. As escolhas de processos produtivos com menos sobras de material, e uso de madeiras de reflorestamento, teriam sido feitas para que o meio ambiente não fosse prejudicado.

Assim, percebe-se que em seu argumento curatorial, Santi constituiu um modelo ideal de fabricante de móveis. Uma empresa que, por meio de métodos científicos, seria capaz de atualizar seus produtos e tecnologias de fabricação a fim de se adequar a novas demandas de mercado e manter seu crescimento financeiro e, ao mesmo tempo,

atuar com soluções que diminuiriam os impactos negativos sobre o meio ambiente. A Móveis Cimo foi entendida como uma referência para outras fabricantes, pois estaria alinhada a esse ideal.

Identificou-se que o arranjo da exposição teve a intenção de validar o argumento curatorial. Um exemplo que se destaca foi a divisão entre os móveis mais antigos e os mais novos da empresa, pela qual se intencionou comparações que reforçaram a narrativa de que a Móveis Cimo foi capaz de se adequar às novas demandas de mercado, por meio da atualização do estilo de seus projetos de móveis.

Nas vitrines, o arranjo das peças deu ênfase aos catálogos e folhetos de produtos, pelos quais buscou apresentar a empresa como um modelo de industrialização caracterizado pela produção racional e científica e em diálogo com valores modernos como a formação dos trabalhadores e participação em circuitos internacionais de consumo.

Em termos gerais, os móveis foram os elementos de maior destaque da expografia. Por meio deles, foi possível demonstrar as diferentes soluções projetuais que favoreceram seu crescimento comercial, apresentar um panorama das mudanças de gosto - especialmente marcada na construção, materiais e adesão às tendências modernistas da arquitetura internacional (euro-estadunidense), que a sociedade brasileira do período estava a ser submetida com os processos de urbanização e formação da cultura de consumo e indústria cultural nacional.

Os murais, apesar de não ser possível visualizá-los por completo, são intitulados com temas como “Planejamento”, “A indústria”, “Inovação”, que também reforçam o argumento da curadora. Isso, por meio da contextualização do período e da ideia de “modelo de indústria racional e científica”, acionados pela curadora em seu texto e demais articulações possíveis, que os títulos listados podem provocar.

Considerações finais

Neste artigo, teve-se como objetivo investigar as estratégias expográficas e a produção de sentido da mostra “Memória da Indústria: o caso Cimo”, realizada no marco da 3ª Bienal de Design, em 2010, a partir de uma abordagem exploratória-descritiva. Utilizamos como fontes a documentação disponível em acervos particulares, institucionais e pessoais, somado à escassa documentação imagética e registros em periódicos publicados no período.

Optamos por realizar a reconstrução da exposição, por meio de descrição pelo cruzamento das fontes documentais, como estratégia para auxiliar o(a) leitor(a) na compreensão desse evento. Nesse processo, localizamos as peças expostas, registradas em lista de obras e citações em catálogos, de forma a explicitar a organização das peças (arquitetura expositiva) em função do argumento curatorial.

Com isso, identificamos as estratégias materiais e expográficas (uso de mobiliário expositivo, murais, vitrines, outros) que deram suporte,

ou questionam, o argumento proposto pela curadoria.

Concluiu-se que houve, na exposição, alguns arranjos que validaram o argumento curatorial, cuja narrativa posiciona a Móveis Cimo como uma referência a ser seguida por outras fabricantes brasileiras. Não foi encontrado na expografia e documentação disponível, elementos que contradissem o argumento curatorial, o que nos leva a refletir sobre os contra-argumentos possíveis a serem formulados, a partir da crítica contemporânea à historiografia do design.

Por fim, entendemos que o texto contribui para o registro e debate sobre as exposições e a história das exposições de design ou artefatos industriais, no que diz respeito a temas como a industrialização e modernização, em países da América-Latina, e mais especificamente, o Brasil; além dos diálogos com a história das exposições de arte e a historiografia do design, moda, arquitetura e urbanismo.

Referências

BIENAL BRASILEIRA DE DESIGN. **Memória da Indústria: o caso Cimo**. Bienal Brasileira de Design. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20101114071106/http://.bienalbrasileiradedesign.com.br/bienal2010/?p=242>. Acesso em: 22 jul. 2022.

FRANÇA, Ana Paula. **Design à mostra: uma abordagem crítica a partir da exposição do 32º Prêmio Design MCB (2018-2019)**. Curitiba, 2021. 265 p. Tese (Design) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

FREIRE, Cristina. Dos museus e das exposições: por uma breve arqueologia do olhar. In: SECRETARIA ESTADUAL DE MUSEUS - SISEM SP (org). **Museus: o que são, para que servem?** Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo. São Paulo, 2011. p. 70-78.

GUTERRES, Georgia Graichen Bueno. **Modernos Brasileiros +1: Um olhar sobre uma exposição de design no Museu Oscar Niemeyer**. Curitiba, 2020. 138 p. Dissertação (Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

GIRARDI, Juliana. **Uma história talhada em madeira: Precursora da produção seriada e da inovação tecnológica, a fábrica Móveis Cimo S.A. também foi pioneira na preocupação com o meio ambiente**. Gazeta do Povo. Curitiba, 2010. Disponível em: <https://.gazetadopovo.com.br/caderno-g/uma-historia-talhada-em-madeira-2igit03u69jtdx870erpfsj7y/>. Acesso em: 22 jul. 2022.

KAMPA, Max Alan. **Entre presenças e ausências: as narrativas históricas do design na exposição “Carlos Motta: marceneiro, designer e arquiteto” em 2011**.

Curitiba, 2022. 243 p. Dissertação (Design) - Universidade Federal do Paraná.

SANTI, Maria Angélica. Memória da indústria: o caso Cimo. In: BORGES, Adélia. **Bienal Brasileira de Design Curitiba**: Centro de Design Paraná, 2010, p. 60-90.

SANTI, Maria Angélica. **Mobiliário no Brasil**: origens da produção e da industrialização. São Paulo: Senac, 2013.

SANTI, Maria Angélica. **Projeto curatorial**: Mostra - Memória da Indústria: o caso Cimo. São Paulo, 2010.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Móvel moderno no Brasil**. São Paulo: Senac, 2017

Recebido em: 15/08/2022

Aprovado em: 24/08/2022

EXPOGRAFIA FIGURES OF SPEECH: O DESIGN MULTIDISCIPLINAR DE VIRGIL ABLOH

Expography “figures of speech”: The multidisciplinary design of virgil abloh

Gisah do Vale Vieira

Graduanda em Design de Produto da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Leônidas Garcia Soares

Doutor em Design Cenográfico pela Facultad de Bellas Artes da Universidad Complutense de Madrid (2016). Mestre em Ergonomia/Usabilidade de Interfaces Digitais pelo PPGEP-UFRGS (2005). Graduado em Design Gráfico e em Design de Produto pela Universidade Luterana do Brasil (1995). Atualmente coordena o curso de Pós-Graduação/Especialização em Design Cenográfico e é professor dos cursos de graduações em design na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Pesquisador nas áreas de Design e Tecnologias, Design Cenográfico, Design Editorial, Tipografia e Produção Gráfica.

Contato: leonidas.soares26@gmail.com

RESUMO (PT): Este artigo estuda as possibilidades de uma expografia priorizar e potencializar em sua organização a multidisciplinaridade de atuação na área do design, a partir da exposição itinerante *Figures of Speech* no Museu de Arte Contemporânea de Chicago (EUA). O estudo busca investigar a visibilidade dos aspectos da produção multifacetada do designer afro-estadunidense Virgil Abloh (1980-2021). O método de análise faz um paralelo entre a organização do livro-catálogo e as soluções de design expográfico levadas a cabo pela equipe envolvida no projeto. Ao final, percebe-se que a metodologia adotada pela equipe chega a resultados que editam visualmente de forma bem demarcada as áreas e formas de expressões do designer junto ao usuário final.

Palavras chave: Virgil Abloh, design de exposição, expografia, *Figures of Speech*, design multidisciplinar.

ABSTRACT (EN): This article studies the possibilities of an expography prioritizing and enhancing in its organization the multidisciplinary of action in the area of design, based on the itinerant exhibition “*Figures of Speech*” at the Museum of Contemporary Art in Chicago (USA). The study seeks to investigate the visibility of aspects of the multifaceted production of the afro-american designer Virgil Abloh (1980-2021). The analysis method makes a parallel between the organization of the catalog book and the expographic design solutions carried out by the team involved in the project. In the end, it can be seen that the methodology adopted by the team achieves results that visually edit in a well-demarcated way the areas and forms of expressions of the designer with the end user.

Keywords: Virgil Abloh, exhibition design, exhibition, *Figures of Speech*, multidisciplinary design.

RESUMEN (ES): Este artículo estudia las posibilidades de una expografía que priorice y potencie en su organización la multidisciplinariedad de la actuación en el área del diseño, a partir de la exposición itinerante “*Figures of Speech*” en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago (EE.UU.). El estudio busca investigar la visibilidad de aspectos de la producción multifacética del diseñador afroamericano Virgil Abloh (1980-2021). El método de análisis hace un paralelismo entre la organización del libro catálogo y las soluciones de diseño expográfico llevadas a cabo por el equipo implicado en el proyecto. Al final, se puede ver que la metodología adoptada por el equipo logra resultados que editan visualmente de manera bien delimitada las áreas y formas de expresión del diseñador con el usuario final.

Palabras clave: Virgil Abloh, diseño expositivo, expografía, *Figures of Speech*, diseño multidisciplinar.

Introdução

Virgil Abloh (1980, Rockford, Illinois - Chicago, 2021, Illinois), filho de pais ganeses, imigrantes que foram para os Estados Unidos em busca de oportunidades no final dos anos 1970, cresceu no subúrbio onde teve contato com inúmeras referências culturais que o ajudaram a formar uma autoidentidade como membro de várias tribos. O designer, cujo um dos lemas era “questione tudo”, construiu ao longo de seus quarenta e um anos de vida, na opinião de vários especialistas na área, uma trajetória profissional relevante para a comunidade negra internacional, servindo como referência para a juventude atual. Em sua atuação profissional passou do cargo de estagiário em pequenos escritórios de arquitetura ao comando criativo do setor masculino da maison Louis Vuitton¹, sendo o primeiro diretor criativo negro do grupo LVMH (Moët Hennessy Louis Vuitton SE, uma holding francesa especializada em artigos de luxo). Abloh realizou trabalhos significativos com os rappers Kanye West, A\$AP Rocky e Jay-Z; atuando nas empresas NIKE, IKEA, Fendi, Hood By Air, Jacob & Co, entre outras, além de ter sua própria marca intitulada Off-White². (DARLING, 2019, p.9). Durante três anos (de 2016 a 2018) Virgil Abloh e Michael Darling organizaram e fizeram a curadoria da exposição itinerante *Figures of Speech*, cujo tema foi a própria trajetória multifacetada de Abloh.

1 Louis Vuitton é uma marca francesa especializada em artigos de luxo fundada em 1854. Seu principal setor é o de bolsas e malas de viagem. Em 2017 a marca foi avaliada em 35,505 bilhões de dólares, sendo uma das marcas mais importantes para o grupo LVMH.

2 Off-White é uma marca italiana fundada em 2012 por Virgil Abloh no segmento streetwear de luxo, cujo conceito central é “Defining the grey area between the black and white as the color Off-White”, traduzindo: definindo a área cinza entre o preto e o branco assim como a cor Off-White.

1. A exposição *Figures of Speech*

A primeira edição da exposição *Figures of Speech* ocorreu no Museu de Arte Contemporânea (MCA) de Chicago (Illinois, EUA), entre junho e setembro de 2019. A expografia³ foi documentada na forma de um livro-catálogo impresso⁴ com o nome da exposição. A equipe editorial teve como principal desafio adequar o modo convencional de catalogação de museus à prática e produção de um artista que atuou em um amplo espectro de disciplinas que compõem a área do design. Nesse sentido, a equipe estava interessada em documentar a recorrência dos temas e das ideias defendidas pelo designer ao longo do tempo, utilizando como referência os projetos realizados por Abloh, de forma a enfatizar sua produção multidisciplinar. Para isso, foi empregada uma taxonomia desenvolvida especificamente para o catálogo e, posteriormente, aplicada no projeto expográfico.

A exposição do MCA buscou enfatizar os destaques definidores da carreira de Abloh, incluindo um programa de ofertas interdisciplinares que espelham a gama de interesses de Abloh em música, moda, arquitetura e design. A expografia foi organizada por Michael Darling, com assistência curatorial de Chanon Kenji Praepipatmongkol. A disposição espacial das obras se deu nas Galerias de Arte Griffin, localizadas no quarto andar do museu. Na FIG 1 é possível observar a maquete de planejamento da expografia, na qual o próprio Virgil

3 A primeira edição foi projetada por Samir Bantal, diretor do AMO, o estúdio de pesquisa do renomado escritório de arquitetura OMA de Rem Koolhaas.

4 Artwork Virgil Abloh: *Figures of Speech*. Editora Prestel Verlag; 1ª edição em 11/06/2019, em idioma inglês, com 496 páginas e dimensões de 23.65 x 4.78 x 31.12cm (ISBN-10:379135857X - ISBN-13:978-3791358574)

Abloh arranja a disposição das obras no espaço. Visualizar os possíveis percursos que o visitante pode trilhar faz parte das atribuições do designer que está projetando a expografia, bem como configurar o espaço como meio de materializar a narrativa constituída na proposta curatorial.



Figura 1 – Virgil Abloh e a maquete usada no design expográfico de Figures of Speech, onde Abloh estuda a disposição das obras no espaço narrativo da exposição.

Fonte: Instagram @virgilabloh

2. O design expográfico da exposição

Para o projeto da expografia foram criados dois sistemas de classificação informacional das obras, constituindo uma taxonomia composta por um grupo de disciplinas relacionadas ao design e o outro por tópicos/temas. As disciplinas elencadas foram: embalagem/capa de álbuns, arquitetura, engenharia, moda, móveis, design gráfico, música, pintura, fotografia/vídeo, design de produto, escultura e design cenográfico. Os temas, por sua vez, foram: publicidade/*branding*, linguagens, raça, *readymade*, comentários sociais, subversão da norma, transparência e turista/purista.

Dessa forma, seguindo os moldes da taxonomia criada pelos editores do livro-catálogo impresso, juntamente com Virgil Abloh, a curadoria trabalhou em uma série de seleções que originaram um índice das obras que compõem a expografia Figures of Speech (FIG 2).

Pensando na forma de abordagem expositiva escolhida pela equipe, Couto (2016) salienta que o designer deve criar “estratégias de diálogo e comunicação subjetiva, entre imagem e identidade corporativa do espaço”. Também deve estar preocupado em alcançar o visitante, por meio da linguagem sensorial e interativa, “visando consolidar identidades que remetem os usuários aos espaços temporais, geográficos e sociais de forma tangível e intangível.” Buscando, com isso, estabelecer um diálogo “íntimo e subjetivo com o objeto e a preservação de sua memória”. Nesse contexto, Couto reforça que uma das principais atribuições do designer de expografias é: “estabelecer

um relacionamento de identidade entre os espaços, sua territorialidade e a sociedade onde o museu está inserido, ou melhor, entre o ambiente expográfico, seus significantes e significados e o que o visitante espera encontrar, ver e decodificar”. (COUTO, 2016, p. 3663)

3. Descrição e análise dos elementos visuais expográficos

A seguir são demonstrados os elementos analisados na ordem sequencial do caminho proposto para a visita da exposição “Figures of Speech” no MCA. Cabe salientar que dos sete espaços expositivos delimitados na expografia, apenas os três últimos não foram incluídos no presente artigo. Isso se deve à limitação de volume textual informado para o mesmo e por esses espaços seguirem a mesma conformação expográfica dos espaços analisados. Foram analisados também os elementos que introduzem o usuário na exposição e os que fazem a transição entre um espaço e outro.










	Projetos ou Trabalhos	Número do Arquivo	Publicidade/Branding	Linguagens	Raça	Readymade	Comentários Sociais	Subversão da Norma	Turista/purista	Transparência	Colaborador	Disciplina
	IIT Master's Thesis Building							●				Engenharia
	T-Shirt for Collete			●								Fashion
	Pressing Plate for Kanye West and Jay-Z's <i>watch the Throne</i>		●	●							Kanye West Jay-Z	Embalagem/ Capa de álbu
	Pyrex Vision Era	A-PXY-0437-0481	●		●	●	●	●				Fashion
	"A TEAM WITH NO SPORT"		●		●	●	●	●				Fotografia/ Vídeo
	Jim Joe, Off-White showroom rug		●		●					●	Jim Joe	Design de Produto
	Album Art for Kanye West's YEEZUS		●			●	●			●	Kanye West	Embalagem/ Capa de álbu
	Runway Fashion Shows	A-RUN-1671-1737	●	●	●		●	●	●	●		Fashion
	Crazy Check Long Dress, Off-White Women's Collection, FALL/WINTER 2016											Fashion

Figura 2 – Reprodução de parte do índice das obras da exposição Figures of Speech.

Fonte: Darling, 2019

3.1 Elementos informacionais externos e de entrada da expografia

Na fachada frontal do MCA foram instalados dois painéis com imagens e informações sobre a exposição (FIG 3a). A linguagem visual utilizada nessas duas composições segue a estética explorada por Abloh em sua produção gráfica, principalmente no que tange ao uso de sobreposições de imagens e de recursos tipográficos figurativos, em consonância com o tema publicidade/branding, um dos tópicos da taxonomia elaborada para a exposição (FIG 2). Ao adentrar o quarto andar do MCA, dois grandes painéis formam o que seriam os portões da expografia (FIG 3b), contendo uma montagem composta por uma série de acontecimentos marcantes na história da sociedade. Entre as imagens estão inseridas as palavras Figures of Speech, cuja tradução é figuras de linguagem. A unidade da composição contempla três tópicos da taxonomia: linguagens, raça e comentários sociais.



Figura 3a – Fachada frontal do MCA com os painéis de divulgação.

Fonte The Fashion Map



Figura 3b – Painéis dispostos na entrada para a exposição, no quarto andar do museu.

Fonte: The Fashion Map.

3.2 Espaço-frase *Pyrex Vision*

Após a entrada, seguindo o que está proposto no espaço-meio, o ator-prototípico⁵ é conduzido para o que seria o espaço-frase⁶ que abarca o início da carreira de Virgil Abloh, a *Pyrex Vision*⁷ (FIG 4a),

5 Ator prototípico é o termo utilizado por Sartorelli (2019) para descrever o visitante da expografia como um sujeito social, um visitante-padrão. “Uma vez que seu corpo está presente no espaço expográfico, entendido também como obra, ao interagir com a narrativa exposta, acaba por se tornar um ator.” (SARTORELLI, 2019, p.22)

6 O espaço-meio trata-se do anteprojeto da expografia, o que leva à concepção partindo da união da lógica discursiva e a lógica espacial, um programa do que será a exposição contendo o memorial descritivo e um desenho de anteprojeto da arquitetura expositiva. Na ressignificação do ambiente expositivo utilizando o espaço-meio, costuma-se fazer a decupagem da expografia em setores ou módulos, estes corresponderem à diversos suportes e mídias que dividem o tema geral do programa transpondo para o espaço partes que narram o texto da exposição, originando os espaços-frase. Estes espaços costumam ser bem articulados de forma a reforçar a narrativa e captar o visitante a estabelecer uma comunicação (SARTORELLI, 2019).

7 *Pyrex Vision* foi a primeira marca de Virgil Abloh. Com uma serigrafia escrita PYREX e o nº 23 em shorts e camisetas pré-existent das marcas Champion e Ralph Lauren, Abloh criou com um gesto de linguagem codificada emprestada do hip-hop e da arte conceitual na mesma medida. A coleção era um comentário sobre a aspiração negra na América - que alguém poderia escapar da pobreza e da periferia por meio da venda de drogas, onde Pyrex simbolizando laboratórios de drogas caseiros, ou então por meio dos esportes, onde o nº 23, sendo o número de Michael Jordan no time de basquete Chicago Bulls.

marcando uma linha temporal no imaginário do visitante.

Neste espaço é exibido o vídeo performance dos membros da A\$AP Crew⁸ grafitando slogans em uma parede branca usando peças *Pyrex Vision*. No solo do espaço, está disposta a obra Jim Joe, categorizada no índice com os tópicos: publicidade/branding, raça e transparência, dentro do grupo design de produto. Trata-se de um tapete com uma fala crítica de Jim Joe⁹ sobre o trabalho de Abloh com a *Pyrex Vision* (FIG 4a), nela está escrito: “It’s highly possible Pyrex simply bought a bunch of Rugby flannels, slapped “PYREX 23” on the back, and re-sold them for an astonishing markup of about 700%.”(DARLING, 2019, p.33)¹⁰. Tal composição cenográfica representa os tópicos trazidos no índice, a linguagem, os comentários sociais e a transparência, explorados dentro da disciplina design de produto por Abloh. Em termos de distribuição espacial, a crítica estampada na obra Jim Joe está, estrategicamente, disposta em frente ao vídeo-performance que contém o objeto de crítica, enquanto o tópico transparência é apresentado como a visão de duas faces para a livre interpretação do visitante. As caixas de arquivo *Official Files*, o terceiro elemento da composição, remetem à taxinomia temporalidade. Tratam-se de itens arquivados, que em composição com a *Pyrex*

8 A\$AP Crew é um coletivo americano de hip hop formado em 2006 no Harlem, Nova York. Composto por rappers, produtores de discos, diretores de videoclipes e designers de moda.

9 Jim Joe é um artista que começou grafitado nas ruas do centro de Nova York, é reconhecido por sua memorável presença nas paredes da cidade. Sua produção é composta por desenhos, pinturas, mas principalmente por mensagens escritas. O artista chegou a trabalhar com o rapper Kanye West assim como Virgil Abloh.

10 Tradução livre: “É altamente possível que a Pyrex simplesmente comprou um monte de flanelas de Rugby, colocou “PYREX 23” nas costas e as revendeu por uma margem surpreendente de cerca de 700%” (DARLING, 2019, p.33, traduzida pelos autores)

Vision, hoje inexistente, também constituem um marco inicial da carreira de Abloh (FIG 4a). Na parede oposta à obra *Official Files*, encontra-se um quadro retro iluminado com a fotografia, de autoria de Juergen Teller, para a capa da System Magazine¹¹ de 2017, cujo título traz o questionamento: “O que é Virgil Abloh?” (FIG 4b). Nesta edição, de número 10 da revista, a matéria de destaque é a entrevista com Abloh discorrendo sobre sua carreira. A conjunção dos elementos que compõem esse espaço-frase reconstrói parte dos comentários vinculados à mídia da época sobre o designer. Sendo que para isso, foi eleito como marco de abertura da expografia o mesmo marco inicial da carreira de Abloh, o lançamento da *Pyrex Vision* e suas repercussões. Com isso, é dado início à narrativa da história proposta pelo projeto expográfico.

11 A revista System Magazine é uma publicação semestral que oferece conversas exclusivas em formato longo com os indivíduos mais relevantes, poderosos e opinativos da moda, acompanhadas de portfólios dos criadores de imagens mais requisitados do setor.



Figura 4a – Espaço-frase Pyrex Vision: composto pelas obras: vídeo-performance, Jim Joe e *Official Files*.

Fonte: MCA



Figura 4b – Quadro com a foto de capa da revista System e a capa da edição 10 da mesma revista.

Fonte: System Magazine.

3.3 Espaço-frase fashion

Seguindo o percurso expositivo proposto, o próximo espaço-frase se concentra na disciplina fashion (FIG 5). Mais de sessenta peças foram selecionadas para contar um pouco sobre como funciona a mente criativa de Abloh no campo da moda, setor que começou a ganhar força após o lançamento da marca *Pyrex Vision*. Para a exposição das peças, foram desenvolvidas sete araras azuis que dialogam com a estética que Abloh já empregou em outros produtos, destacando a

presença de elementos expositivos constituídos por grades, pintura eletrostática, formas geométricas e cores contrastantes com o ambiente. A parte que traz informações sobre as peças ficou por conta de elementos de apoio, localizados na frente de cada arara. Juntamente com as peças da disciplina fashion, de forma a dar continuidade à linha do tempo e a narrativa de criação e desenvolvimento na área da moda, foram dispostas também as telas de serigrafia utilizadas na época da *Pyrex Vision*. O encontro das obras-indumentárias com as telas de serigrafia busca trazer ao público, no contraste do formato e do uso dos materiais, a maneira despretensiosa como tudo teve início e o patamar alcançado pela atuação de Abloh no design de moda.



Figura 5 – Espaço-frase fashion: composto por sete estruturas-araras azuis.

Fonte: MCA

Nos espaços expositivos de transição (FIG 6), entre o que pode ser considerado mediando um espaço-frase temático e outro, a expo-grafia vai mesclando elementos de outros códigos da taxonomia. Como por exemplo, os tópicos comentários sociais, raça, linguagens, subversão da norma, transparência, readymade, publicidade e branding, e as disciplinas de design de produto e design cenográfico. A

narrativa continua seu percurso, abrangendo outros momentos da carreira de Virgil Abloh e sua forma de pensar e criar permeadas de questionamentos e novos pontos de vista. Em uma conversa com Rem Koolhaas¹² e Michael Darling (curador da exposição), Abloh afirma: “Parte da exposição no MCA apresenta um novo conceito que aborda a ideia de outdoor publicitário dentro da minha prática de belas artes. Esta é uma visão de como o trabalho foi concebido e gerado e a lógica por trás disso.” (tradução dos autores, DARLING, 2019, p.458)¹³



Figura 6 – Espaço de transição: a obra Fabien Montique, fachada falsa para o desfile primavera-verão da marca Off-White, e a obra Billboard Advertising.

Fonte: MCA

12 Remment Koolhas: arquiteto laureado com o Prêmio Pritzker e curador da Bienal de Veneza de 2014, chegou a projetar o espaço para o lançamento da coleção Prada Fall Winter Menswear 2021, de Miuccia Prada e Raf Simons.

13 “Part of the exhibition at the MCA features a new concept that addresses the idea of billboard advertising within my fine-art practice. This is a view into how the work was conceived and generated and the logic behind that.”(DARLING, p.458, 2019)

3.4 Espaço-frase musical

Na sala seguinte da exposição está a disciplina da música (FIG 7), com uma abordagem não tão presa à linha do tempo, focada mais na prática criativa e nas livres experimentações do designer. Uma das experiências imersivas adotadas nesse espaço-frase é a simulação de troca de cor do ambiente, do vermelho para o azul ciano. Assim que entra na sala, o ator-prototípico se depara com a obra “Live DJ set visuals”, um telão de fundo que emite luz vermelha (fazendo as vezes de um ciclorama cenográfico¹⁴). Caso o olhar do visitante fique muito tempo fixo nessa luz, ao olhar para uma superfície branca (cor predominante na sala) ele enxergará, por um curto período de tempo, um borrão azul ciano, cor contrária ao vermelho no espectro de cores aditivas RGB¹⁵. Esse efeito cromático acontece pelo tempo e a forma como a cor-luz é processada pelo olho humano. Ao relacionarmos com o sistema de classificação informacional das obras (FIG 2), percebemos a presença de elementos que constroem uma narrativa em torno dos tópicos: subversão da norma, transparência, comentários sociais, raça, linguagens, publicidade e branding, envolvendo as disciplinas de design de produto, embalagem/capa de álbuns, música e fotografia/vídeo.

14 O ciclorama é uma superfície vertical plana situada no fundo do palco, geralmente de cor branca ou cinza. Ele pode ser levemente inclinado nas bordas laterais e inferiores, simulando um fundo infinito. Sobre o ciclorama pode ser projetada imagens, luzes coloridas, efeitos visuais etc. A luz pode ser projetada pela frente ou por trás do ciclorama, dependendo do efeito que se deseja obter. (SOARES, p. 48, 2016)

15 RGB é a abreviatura de um sistema de cores aditivas, onde se tem as cores primárias Red (vermelho), o Green (verde) e o Blue (azul), que podem ser combinadas de várias formas de modo a reproduzir um largo espectro cromático. Seguindo as suas adições, as cores secundárias são magenta, ciano e amarelo. É também designado por sistema cor-luz, estando presente nos objetos que emitem luz como, por exemplo, a tela de celular.



Figura 7 – Espaço-frase musical: ambiente banhado por um ciclorama de luz vermelha.

Fonte: MCA.

3.5 Espaço-frase Dark Side

Trata-se de um dos dois espaços pintados na cor preta dentro da exposição. O Dark Side aborda o tema racial, onde o conjunto das obras e a disposição da narrativa levantam questões acerca do sentimento de pertencimento trazendo, com isso, a trajetória e os percalços enfrentados por Virgil Abloh como designer negro e suas conquistas no universo das grandes marcas e do mercado de luxo, espaço até então excludente e pouco representativo a tudo referente à negritude (FIG 8).

A composição da obra *Dark Side of the Rainbow*, composta por manequins impressos em 3D para a marca Louis Vuitton, da disciplina de design de produto segundo a taxonomia do projeto expográfico (FIG 2), estão posicionadas em frente à escultura *Neon Sign* onde pode-se ler: “You’re obviously in the wrong place”, cuja tradução revela “você obviamente está no lugar errado”. Centralizado na sala encontram-se outras obras, entre elas *Lader*. Uma peça, da disciplina escultura, que ganha silhuetas funcionais de uma escada, que na classificação da taxonomia é indicada como *readymade* e comentários sociais, remetendo a simbolismos de ascensão social (enquanto ato de subir - a escada - da vida) que este movimento significa. Contudo, a escada encontra-se fechada e deitada no chão, fortalecendo a mensagem da dificuldade de adentrar certas estruturas econômicas e sociais já consolidadas na cultura ocidental.



Figura 8 – Espaço-frase *Dark Side*: ambiente escuro abordando o tema racial.

Fonte: MCA.

Da mesma forma que os espaços analisados, os demais espaços-frase da exposição trabalham na manutenção da narrativa linear da carreira de Virgil Abloh, sendo essa editada por uma sucessão de ambientes que remetem o usuário a temas específicos da multiplicidade de áreas (disciplinas) em que ele atuou. Os três espaços-frase que completam a exposição, não contemplados nessa análise, seguem mesclando as temáticas e as disciplinas mapeadas no livro-catálogo para a construção da taxonomia a ser seguida na expografia. Neles está registrada a colaboração de Abloh com marcas como Nike e IKEA e a representatividade das disciplinas de pintura, escultura, fotografia/vídeo, arquitetura, design de produto e design gráfico. Esses elementos são trabalhados no espaço expositivo de maneira a suscitar a reflexão acerca dos tópicos publicidade/branding, linguagens, raça, readymade, comentários sociais, subversão da norma, transparência e turista/purista.

Considerações finais

O estudo apresentado no presente artigo é constituído pela análise efetivada pela graduanda Gisah do Vale Vieira, sob a orientação do professor Leônidas Garcia Soares, e que integra o trabalho de conclusão de curso (TCC) em design de produto, em andamento junto à Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Ao final dessa etapa do trabalho, percebe-se que a metodologia adotada pela equipe envolvida na exposição *Figures of Speech* chega a resultados que

editam visualmente, de forma bem demarcada, as áreas e formas de expressões do designer Virgil Abloh. Essa constatação reforça a importância do projeto expográfico levar em conta a interação/diálogo que deve ser estabelecido entre obra, usuário e espaço compositivo, principalmente quando se trata de dar clareza visual à mensagem/tema da exposição, que no exemplo analisado é a multidisciplinaridade de áreas de atuação dentro do design.

Referências

COUTO, Heloísa H. Expografia: Design do Espaço Expositivo. **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher Design Proceedings, v.9, n.12, p. 3657-3669, novembro de 2016. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/expografia-design-do-espao-expositivo-24550>. Acesso em: 16 março de 2021.

DARLING, Michael. **Virgil Abloh “Figures of Speech” 1980 - 2019 MCA**. Chicago: Editora Delmonico Books, 2019.

SARTORELLI, César A. **Arquitetura de exposições: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães**. São Paulo: Edições Sesc, 2019.

SOARES, Leônidas G. **El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010**. Tese (Doutorado em Belas Artes). Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes, Madrid, 2016. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001007804&loc=2017&l=3f38b1fb6d8b-d74a>. Acesso em 17 de julho de 2022.

CONTEÚDO E CONTINENTE: O CASO DO MUSEU DO ESTADO DE PERNAMBUCO E O MUSEU CAIS DO SERTÃO

Content and continent: the case of the museum of the state of Pernambuco and the museum Cais do Sertão

Rafael Campos Rangel

Graduado (2005-2009) em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Católica de Pernambuco (Láurea e Opera Prima 2010) com especialização (2010-2012) em Metodologia e Técnicas de Análise na Arquitetura Contemporânea pela mesma instituição. Mestre em Desenvolvimento Urbano pela Universidade Federal de Pernambuco (2014-2018) atuando como pesquisador pelo Laboratório de Arquitetura e Estudos Avançados [LA2] cuja pesquisa abordou a relação entre obra de arte e arquitetura em espaços de natureza expositiva.

Contato: rafael.rangel@unicap.br

Allana Xavier Cavalcanti

Graduada em arquitetura e urbanismo pela Universidade Católica de Pernambuco e pesquisadora na área de “relação entre obra de arte e arquitetura”, através de sua inserção na iniciação científica e publicação de artigos.

Camilla Sassi Maia Melo

Iniciou a graduação em arquitetura e urbanismo na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) no segundo semestre de 2017, atualmente é aluna voluntária do PIBIC 2020 – 2021.

RESUMO (PT): O presente artigo apresenta resultados de uma pesquisa de Iniciação Científica cujo direcionamento abordou a relação entre espaço expositivo e seu acervo, investigando as propriedades espaciais e evidenciando relações de especificidade entre obras de arte e arquitetura a partir da seleção de dois museus, localizados na cidade de Recife/PE: Museu do Estado de Pernambuco e o Museu Cais do Sertão. Os estudos partiram de um conjunto de procedimentos que identificaram relações nos espaços expositivos, revelando dinâmicas específicas de apreciação do acervo exposto, representadas através da organização da narrativa expográfica. As estratégias curatoriais evidenciadas e características arquitetônicas favoreceram experiências singulares ao visitante nos museus, sugerindo diálogos entre arte e arquitetura.

Palavras chave: espaços expositivos, arquitetura museal, propriedades espaciais.

ABSTRACT (EN): This article presents the results of a Scientific Initiation research whose direction approached the relationship between the exhibition space and its collection, investigating the spatial properties and evidencing specific relationships between works of art and architecture from the selection of two museums, located in the city Recife/PE: Pernambuco State Museum and Cais do Sertão Museum. The studies started from a set of procedures that identified relationships in the exhibition spaces, revealing specific dynamics of appreciation of the exhibited collection, represented through the organization of the expographic narrative. The strategies highlighted revealed architectural characteristics that favor unique experiences for the visitor in museums, creating a totality between art and architecture.

Keywords: exhibition spaces, museum architecture, spatial properties.

RESUMEN (ES): Este artículo presenta resultados de una investigación de Iniciación Científica cuya dirección abordó la relación entre espacio expositivo y su colección, investigando las propiedades espaciales y evidenciando relaciones específicas entre obras de arte y arquitectura a partir de elección de dos museos, ubicados en la ciudad de Recife/PE: Museo Estatal de Pernambuco y Museo Cais do Sertão. Los estudios partieron de un conjunto de procedimientos que identificaron relaciones en los espacios expositivos, revelando dinámicas específicas de apreciación de la colección, representada mediante la organización de la narrativa expográfica. Las estrategias revelaron características arquitectónicas que favorecen experiencias únicas para el visitante en los museos, creando una totalidad entre arte y arquitectura.

Palabras clave: espacios de exposición, arquitectura de museos, propiedades espaciales.

Introdução

Ao considerar a relação entre o campo da arte e o da arquitetura entende-se que ambas expressam valores recíprocos, sobretudo, em termo espacial. Desse modo, as diferentes formas de ocupação do acervo no espaço expositivo – considerando diferentes tipos de coleção (artístico, história natural, antropológico) – podem promover diálogos e relações específicas entre conteúdo e continente explorados a partir das propriedades espaciais e da construção de sua narrativa expográfica. (MONTANER, 2003)

As propriedades espaciais são características físicas dos espaços expositivos, considerando para a pesquisa, o conjunto de barreiras (superfícies opacas, transparentes e translúcidas) e permeabilidades (acessos e percursos). Entende-se que, os displays expostos apresentam natureza espacial variável, podendo conter: esculturas, pinturas, projeções, obras e objetos de valor histórico e cultural. Para cada natureza, os espaços respondem de diversas formas e vice-versa, ou seja, o diálogo entre os dois campos será distinto para cada situação, conseqüentemente, o arranjo espacial e artístico de um museu torna-se um condicionador do olhar e movimento do visitante diante de uma narrativa curatorial. (RANGEL, 2018)

Levando em consideração essa correlação entre o campo da arte e da arquitetura, destaca-se como ponto principal da análise investigar as propriedades espaciais de espaços expositivos buscando evidenciar possíveis relações de especificidade entre seu acervo e o espaço que a contém.

Há distintas formas do espaço expositivo ser concebido e organizado em conjunto com os displays expostos para criar dinâmicas específicas que vão definir a narrativa de um espaço expográfico, e conseqüentemente a experiência do visitante. Essas especificidades podem ser discutidas à luz da Teoria da Lógica Social do Espaço (HILLIER; HANSON, 1984). Neste contexto, o trabalho apresenta uma investigação das propriedades espaciais de espaços expositivos buscando evidenciar possíveis relações de especificidade entre seu acervo e o espaço que a contém. O estudo toma como objeto de análise dois museus projetados especificamente para abrigar acervos de natureza histórica localizados na cidade do Recife, com grande potencial de relações de especificidade entre conteúdo (coleção) e continente (espaço expositivo): **O Museu do Estado de Pernambuco e o Museu Cais do Sertão.**

O primeiro a ser estudado, refere-se ao Edifício Anexo I – Espaço Cícero Dias – do Museu do Estado de Pernambuco (MEPE) projetado pelo arquiteto pernambucano Vital Pessôa de Melo (1936-2010) e inaugurado em 2003, localizado em Recife, vinculado ao Palacete do século XIX, antiga residência do Dr. Augusto Frederico de Oliveira filho do Barão de Beberibe. A nova construção teve o intuito de acomodar com segurança a nova reserva técnica, com amplas instalações para receber grandes exposições, tanto temporárias quanto permanentes, sendo um equipamento cultural que promove e estimula o acesso ao conhecimento da própria identidade cultural pernambucana, como é mostrado na Figura 1. (LINS, 2019).



Figura 1 – Edifício Anexo I (Espaço Cícero Dias) do Museu do Estado de Pernambuco.

Fonte: dos autores, 2021.

O segundo refere-se ao Museu Cais do Sertão, inaugurado em 2014, cujo projeto buscou desenvolver uma fusão entre arquitetura e museologia, criando uma unidade com o tema “Sertão” em homenagem ao artista Luiz Gonzaga. Para abrigar um acervo que possuía objetos variados com rigor antropológico, documentos, filmes, fotografias e obras de arte especialmente criadas para o museu, o escritório Brasil Arquitetura – responsável pelo projeto – resgataram a temática Sertão para criar a totalidade entre arquitetura e acervo (FIG. 2).

Portanto, os museus escolhidos como base para a pesquisa se apresentam como exemplares relevantes para a análise, buscando investigar suas propriedades espaciais na tentativa de discutir as relações de especificidades entre sua coleção e os espaços que as contém.



Figura 2 – Vista externa: Museu Cais do Sertão.

Fonte: <http://brasilarquitectura.com/>, 2009.

1. Os procedimentos metodológicos

A partir do conjunto de etapas analíticas foi possível investigar as propriedades espaciais dos museus associados às suas distintas narrativas expográficas.

1) Elaboração do referencial teórico cujo conteúdo refere-se às questões museológicas e arquitetônicas para estabelecer pontos de convergência. (NÓBREGA; AMORIM, 2010), (HILLIER; HANSON, 1984), (MONTANER, 2003), (O'DOHERTY, 2002), (RANGEL, 2018).

2) Coleta das informações através de levantamentos de dados, registros fotográficos e visitas aos museus selecionados.

3) Análise e interpretação dos dados coletados e sistematização dos resultados a partir da Teoria da Lógica Social do Espaço (HILLIER; HANSON, 1984). Entende-se que o espaço arquitetônico possui uma reciprocidade entre a organização espacial e os padrões sociais. A partir de arranjos espaciais, o espaço físico tem a capacidade de interferir nas relações sociais e a forma como dois ou mais espaços dialogam vai definir sua configuração espacial e uma lógica social. (HILLIER; HANSON, 1984)

Como premissa para o desenvolvimento da análise, fez-se necessário o auxílio das plantas baixas dos Museus em estudo – **Museu do Estado de Pernambuco e Museu Cais do Sertão** – para a identificar características de acessibilidade e visibilidade. De início, para identificar os padrões de acessibilidade, os espaços expositivos foram estudados em condições “com” e “sem” obras com o intuito de verificar as transformações no uso do espaço e a fragmentação da estrutura

espacial arquitetônica de cada um, gerando mapas convexos com o auxílio do software AutoCAD. Em seguida, o auxílio do software Jass gerou grafos justificados que revelaram as singularidades das exposições em decorrência das barreiras e permeabilidades inseridas. Já para analisar a visibilidade, focou-se na percepção do campo de visão do visitante em seu percurso por meio das Isovistas geradas pelo software DepthMap. Por fim, a integração e conectividade dos espaços em condições “com” e “sem” obras com o propósito analisar a fragmentação e alteração dos valores por meio dos mapas gerados no software Depthmap.

Faz-se necessário compreender que as possibilidades de percursos estão diretamente ligadas às estratégias projetuais empregadas no espaço expositivo, pois podem interferir na experiência dos visitantes e no reconhecimento das possibilidades de direcionamentos e escolhas de rotas durante seu percurso. Portanto, o conjunto de interpretações e investigações espaciais dos museus em questão demonstram um processo lógico a ser seguido, para de fato, analisar as propriedades espaciais que constituem o ordenamento dos espaços e justificar a relação entre conteúdo e continente.

2. Edifício Anexo I – Espaço Cícero Dias – Museu do Estado de Pernambuco

2.1 Análise quanto ao percurso

A narrativa do visitante no Edifício Anexo I – Espaço Cícero Dias inicia-se no pavimento térreo, abrigando a recepção, pátio central, auditório, acessos às exposições – permanentes e temporárias – e salas de apoio do próprio Museu, como retrata a Figura 3.



Figura 3 – Acesso: Edifício Anexo I.

Fonte: dos autores, 2021.

O visitante é direcionado à primeira sala de exposição que se inicia com um painel de apresentação acerca do itinerário e do tema intitulado “Pernambuco, Território e Patrimônio de um povo”, inaugurado em 9 de agosto de 2017 pela curadoria de Raul Lody e Renato Athías (FIG. 4).



Figura 4 – Acesso Exposição Permanente.

Fonte: dos autores, 2021.

O primeiro espaço expositivo permanente, trata-se de artefatos com temática das primeiras civilizações em Pernambuco intitulado por “Primeiras ocupações humanas” e “Povos tradicionais, culturas e sociedades” com o intuito de rever questões ambientais, sociais, históricos e culturais. Este grande painel de apresentação antecede o acesso do visitante ao acervo permanente e sua característica física

se apresenta com elemento opaco e, portanto, uma barreira visual, de tal modo que provoca curiosidade para o espaço que está por vir, conforme Figura 5.



Figura 5 – Isovista A: primeira sala de exposição.

Fonte: autores, 2021.

Na sequência, o acervo da sala de exibição pode ser visto de maneira simultânea, conforme Figuras 6 e 7, e devido a quantidade de subdivisões internas, a expografia optou por direcionar o percurso do visitante através de uma sinalização no piso.

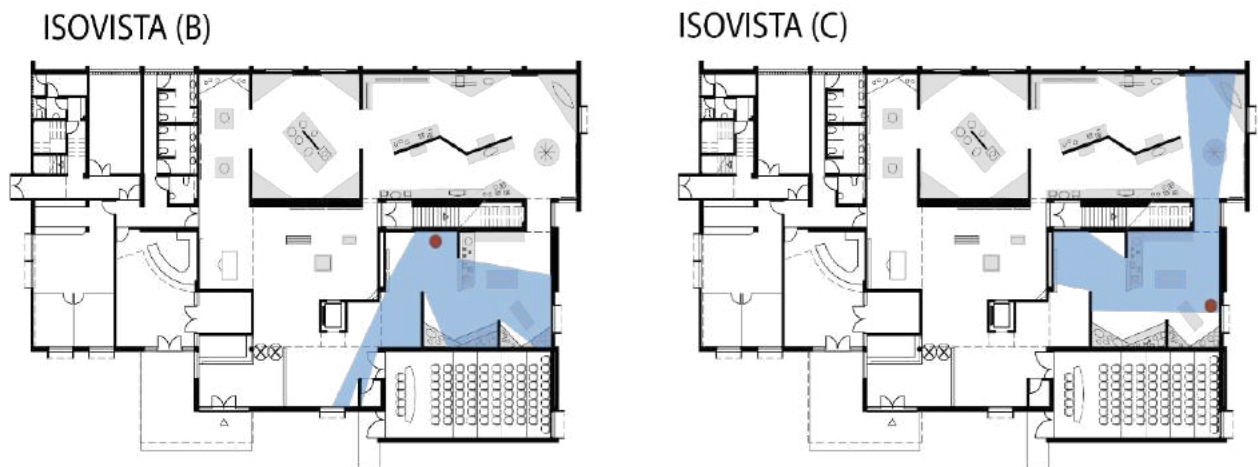


Figura 6 – Isovista B e C, vista interna da primeira sala expositiva.

Fonte: autores, 2021.



Figura 7 – Vista da sala primeira expositiva.

Fonte: autores, 2021.

A transição entre o primeiro espaço expositivo e o seu adjacente, se dá por meio de um corredor na cor vermelha com feixes de luz em que, na Figura 8, demarca a transição entre os espaços, de forma estreita, como se o visitante adentrasse em um “túnel do tempo”.

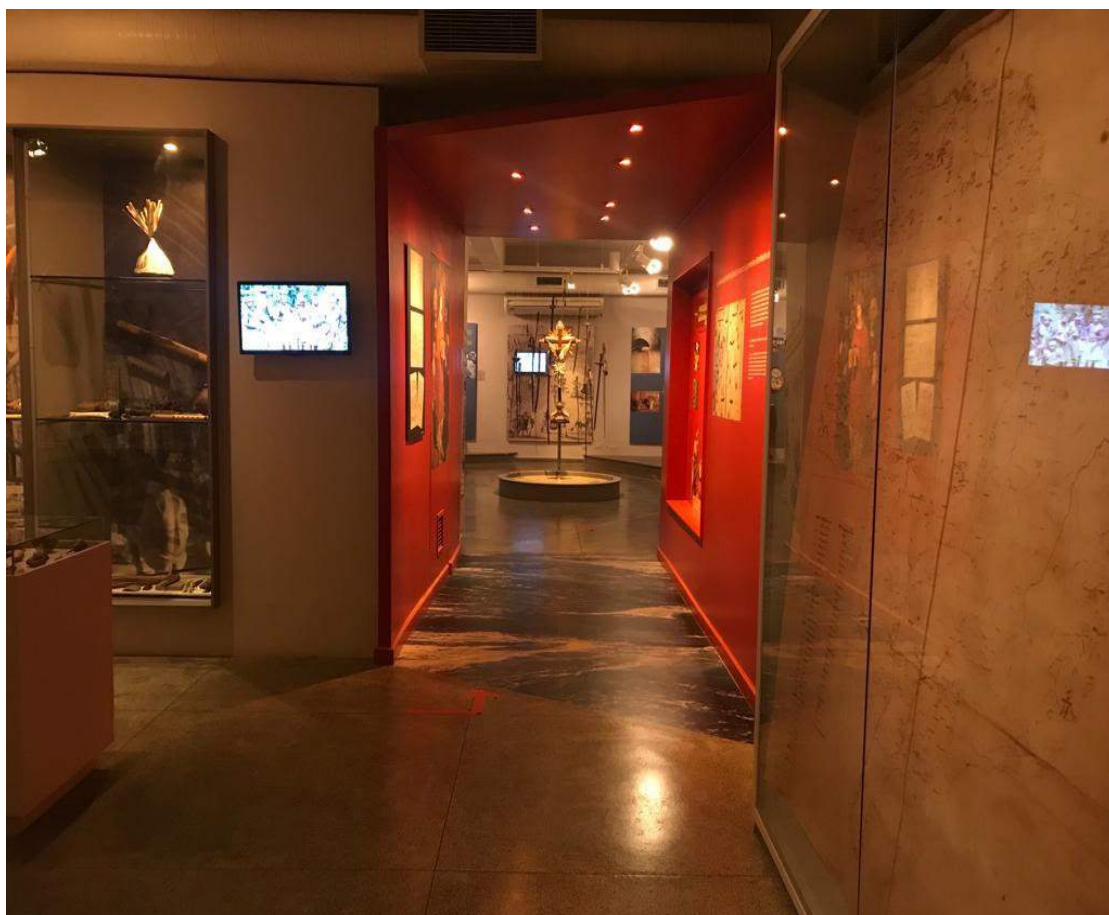


Figura 8 – Vista do corredor e transição entre salas.

Fonte: autores, 2021.

A segunda contempla artefatos com tema dos senhores de engenhos. Especialmente a sala é bem ampla e contém um grande painel expositivo central cuja localização fragmenta o espaço expográfico e favorece rotas alternativas no percurso dos visitantes.

As Figuras 9 e 10 revelam essa tendência e evidenciam as características do painel central como uma barreira opaca, favorecendo a fixação de objetos bi e tridimensionais em seu perímetro.

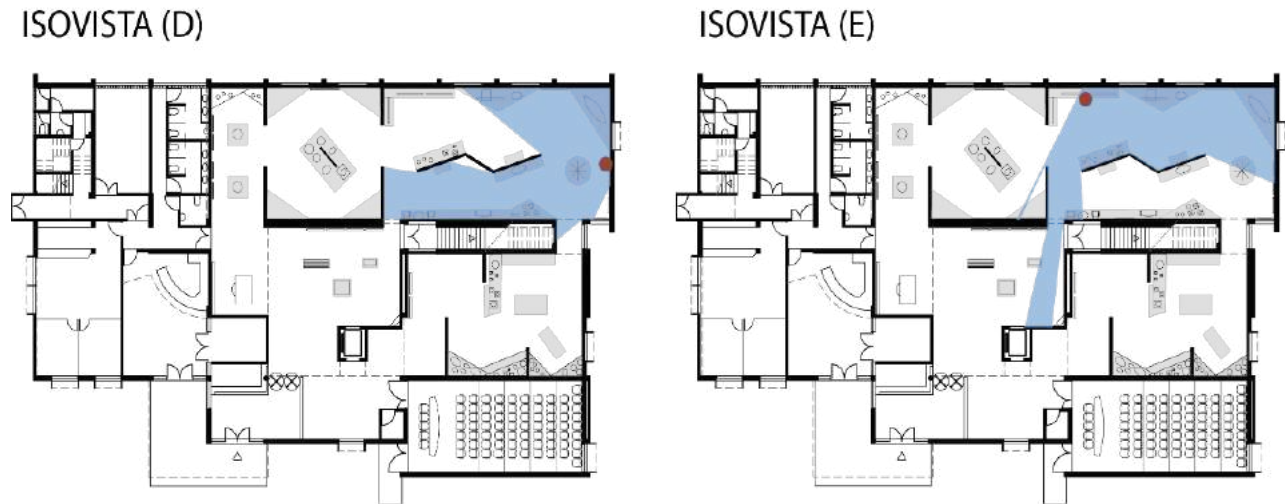


Figura 9 – Isovista D e E: vista interna da segunda sala expositiva.

Fonte: autores, 2021.



Figura 10 – Vista interna da segunda sala com o grande painel expositivo.

Fonte: autores, 2021.

O terceiro espaço também é caracterizado como uma transição para o espaço subsequente, como é mostrado na Figura 11. A presença do display central favorece novamente rotas alternativas, mas sua particularidade se dá pela presença da bandeira suspensa promovendo uma barreira visual e, conseqüentemente induz o visitante a movimentos circulares para contemplar os painéis expositivos fixados nas paredes, não permitindo a continuidade visual para a próxima sala.



Figura 11 – Vista interna da terceira sala expositiva.

Fonte: autores, 2021.

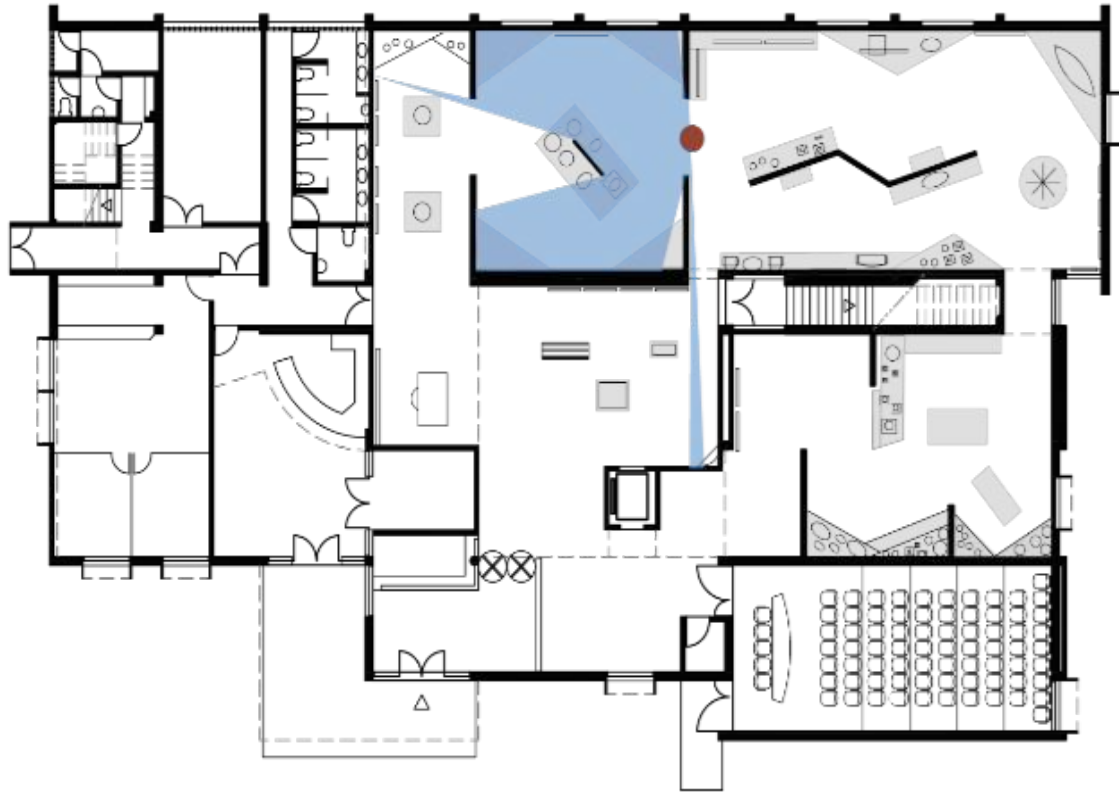


Figura 12 – Isovista F, vista interna da terceira sala.

Fonte: autores, 2021.

O quarto e último espaço, abriga objetos de caráter escultórico favorecendo um percurso anelar, direcionando o visitante à saída onde encontra-se o espaço central do Museu (FIG. 13 e 14).

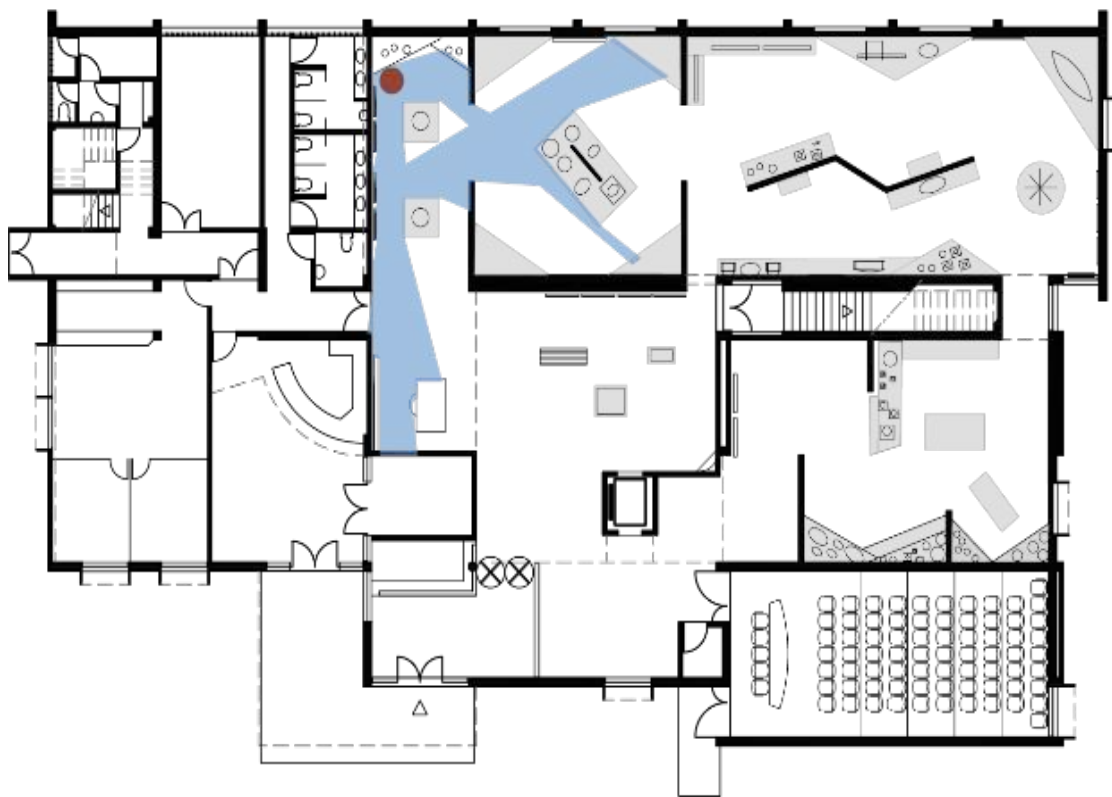


Figura 13 – Isovista G, vista interna da quarta sala expositiva.

Fonte: autores, 2021.

O espaço central permite ao visitante a visibilidade dos demais internos, devido à presença do vazio e do mezanino, proporcionando a legibilidade visual daquilo que está por vir. Ainda, se configura como um importante espaço para abertura de exposições temporárias, como foi o caso da “Antropocenas”, realizada em dezembro de 2020 pelos artistas Isabela Cribari, Thina Cunha e Sílvio Zancheti com o curador Filipe Campello. A primeira parte da exposição apresenta a inserção de expositores em vidro, esculturas, tablados, pinturas e feixes de luz. O visitante possui duas opções de iniciar o seu percurso: pela entrada principal do Museu ou após sair da exposição permanente, conforme Figura 14.

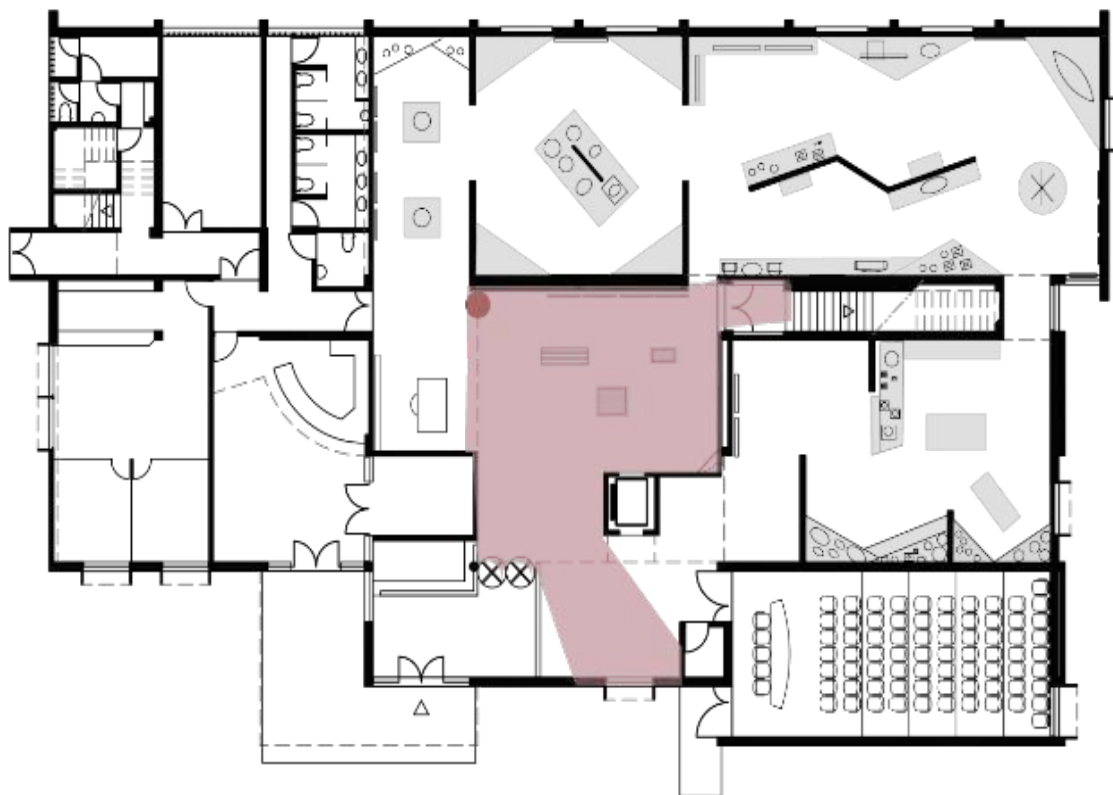


Figura 14 – Isovista H, vista da exposição temporária no Pátio Central.

Fonte: autores, 2021.

A segunda parte é direcionada através de recursos luminotécnicos na escada que dá acesso ao pavimento superior, guiando o visitante através de efeitos visuais cuja projeção circular degradê de cores quentes toma a parede principal como elemento de projeção (FIG. 15).

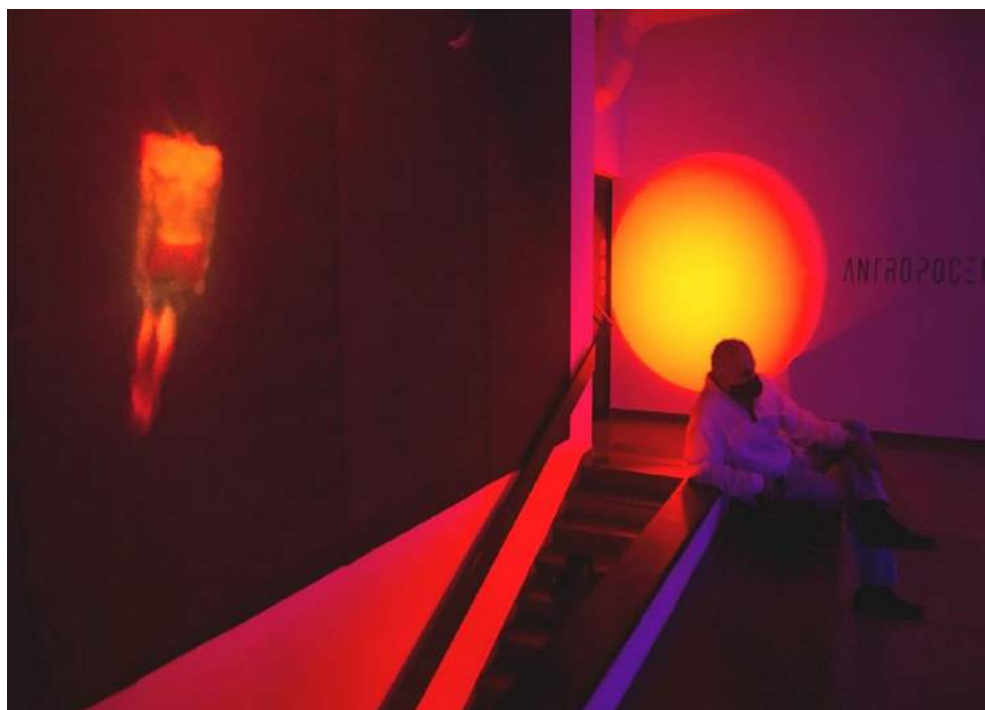


Figura 15 –Exposição Antropocenas.

Fonte: Isabela Cribari, 2020.

O percurso torna-se fluido e contínuo ao olhar do observador, sugerindo transparência no movimento e, devido a isso, mesmo com um percurso anelar, o visitante percorre todo o espaço e visualiza as obras de maneira simultânea, conforme Figuras 16 e 17.



Figura 16 – Obras: Antropocenas.

Fonte: Isabela Cribari, 2020.

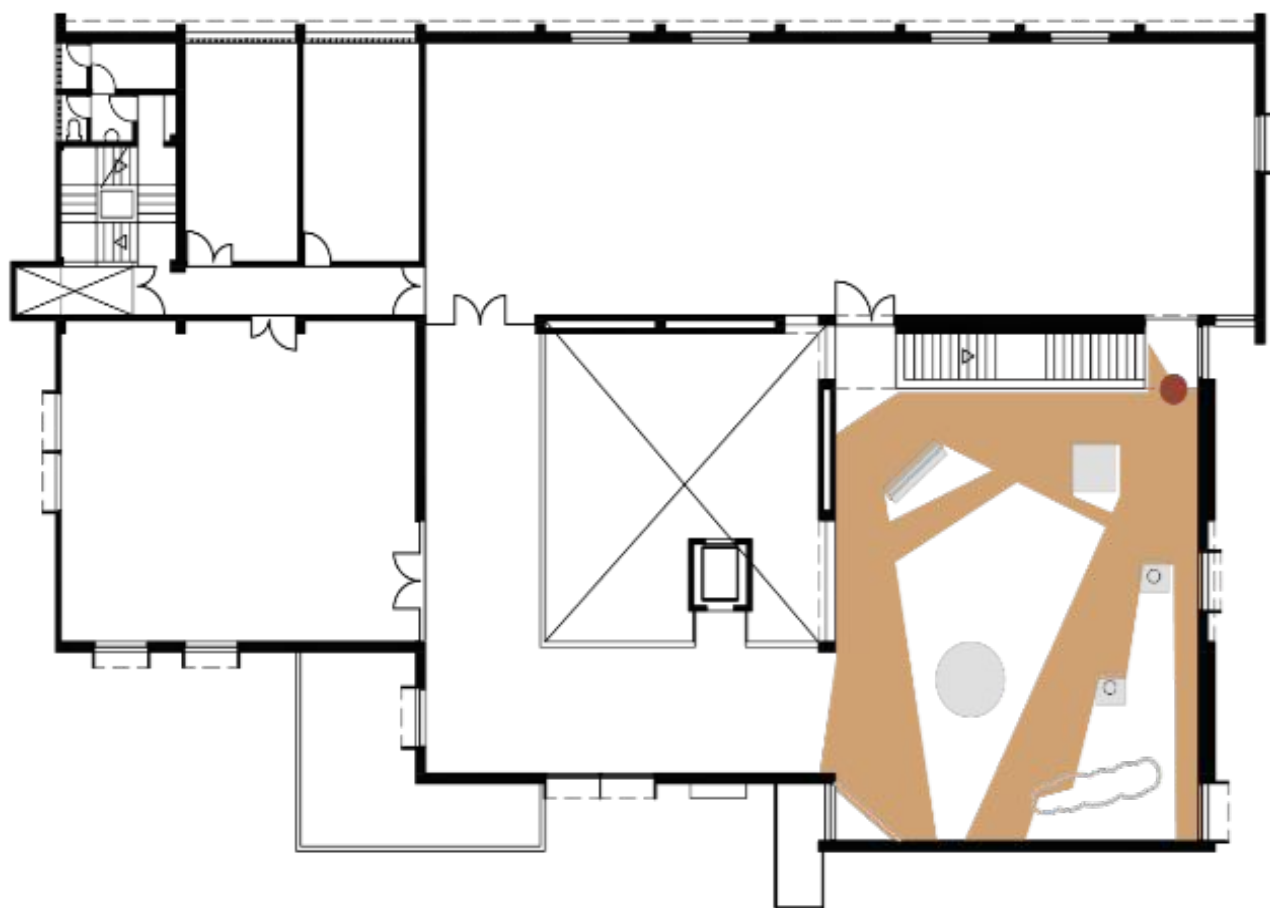


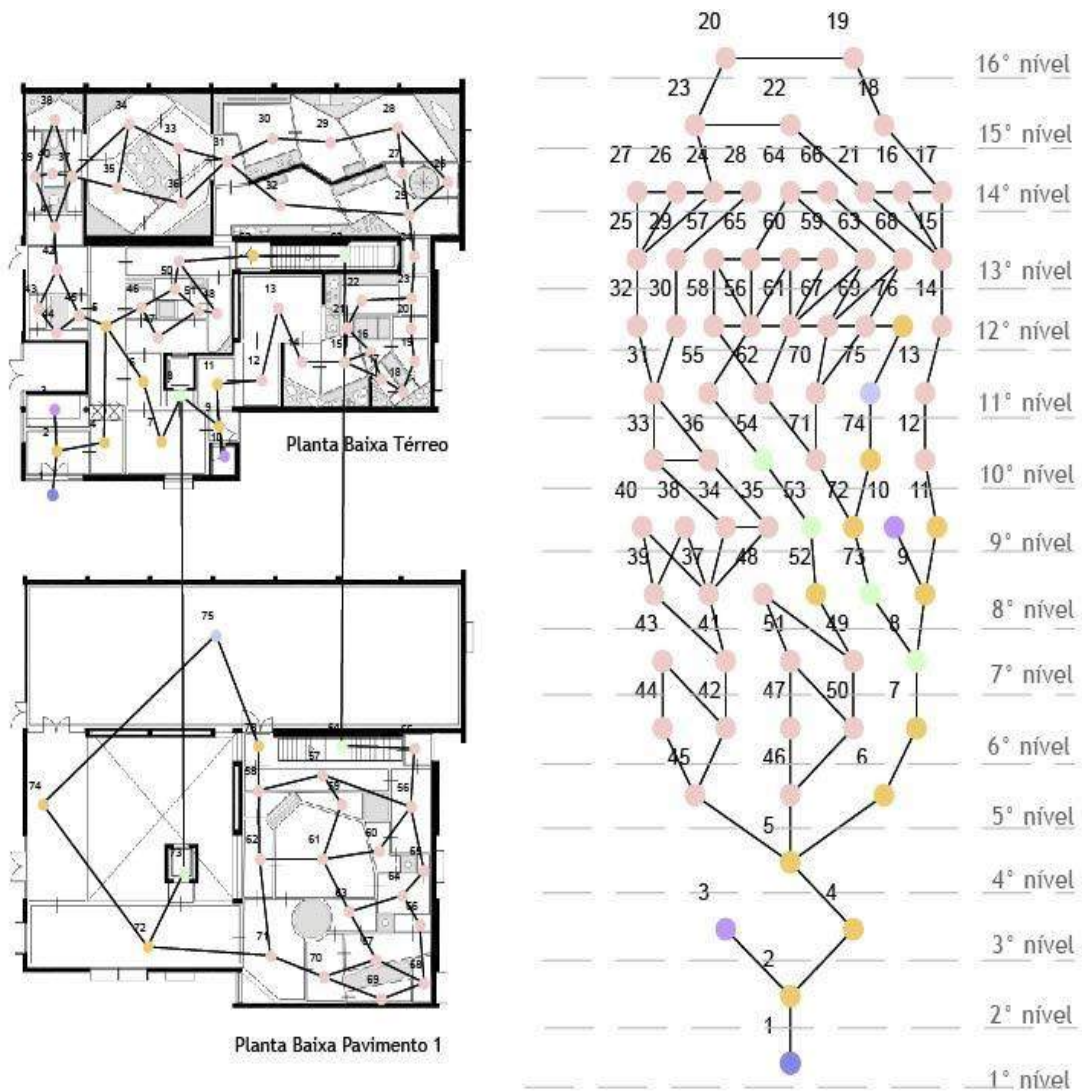
Figura 17 – Isovista I, Exposição Antropocenas.

Fonte: autores, 2021

2.2 Análise quanto à narrativa

Durante a análise do percurso, nota-se a utilização de elementos arquitetônicos que dialogam com o acervo exposto: (i) A inserção de painéis e paredes que além de abrigar as artes, proporcionam a subdivisão dos espaços; (ii) O uso de cores e feixes de luz para evidenciar a mudança da temática expositiva, e, por fim, (iii) a inserção de barreiras físicas e visuais que promovem “encontros” e “desencontros”.

O percurso descrito sugere uma narrativa expográfica não-sequencial, conforme grafo justificado do Museu “com obras, pois oferece ao visitante possibilidades de rotas alternativas (pontos 5, 15, 16, 25, 31 e 37) e a flexibilização dos espaços por meio da inserção de painéis e paredes que subdividem os espaços, permitindo a implantação de mais obras (pontos 12 ao 22; 25 ao 31), favorecendo rotas alternativas devido o percurso anelar que se conectam a novos espaços (pontos 25, 31, 33, 34, 35, 36), na Figura 18.



● Raiz ● Circulação ● Escada ● Espaços sem obras ● Espaços com obras ● Espaços não expositivos

Figura 18 – Concepção do grafo justificado do MEPE com obras.

Fonte: autores, 2021

2.3 Análise quanto às propriedades espaciais

Os grafos justificados revelam que a incorporação das obras de arte e dos displays alterou de maneira significativa o arranjo espacial, já que os espaços convexos contabilizavam como 32 (trinta e dois), como é visto na Figura 19, e passaram a aumentar consideravelmente para 76 (setenta e seis), proporcionando novas conexões entre os espaços e promovendo percursos interligados e alternativos com o intuito de favorecer a liberdade do visitante.

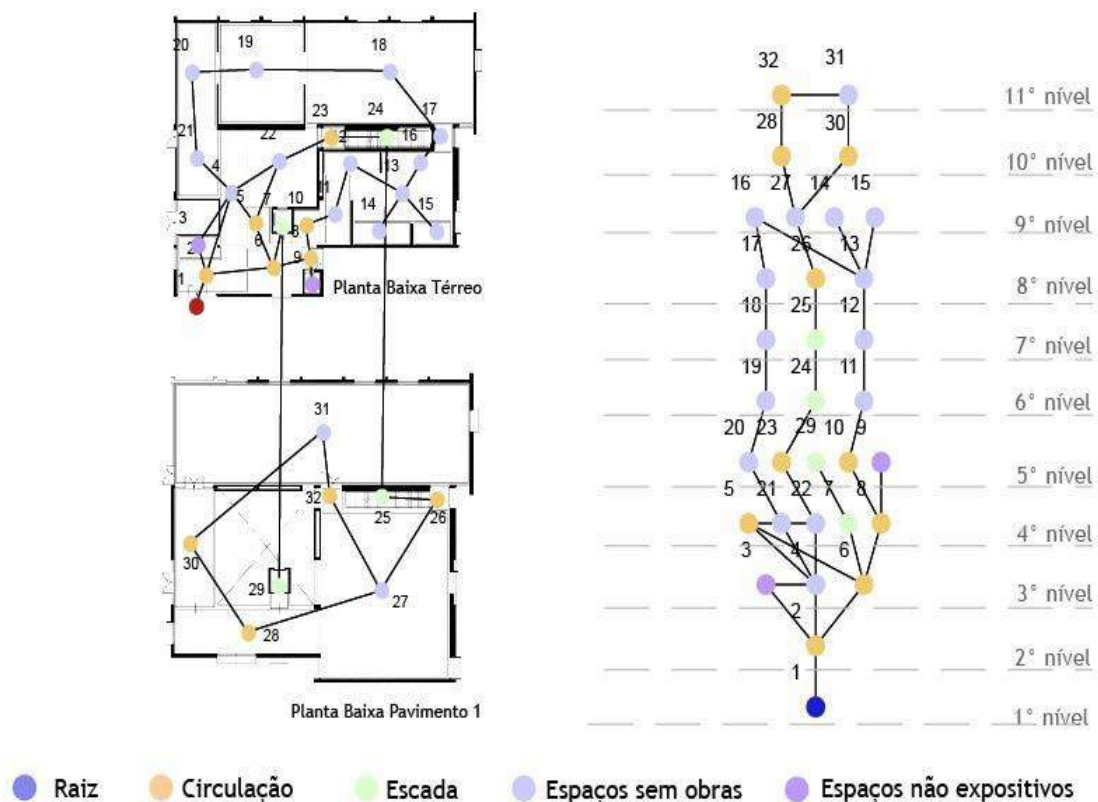


Figura 19 – Concepção do grafo justificado do MEPE sem obras.

Fonte: autores, 2021.

Considerando os mapas de conectividade e de integração, nota-se que a fragmentação dos espaços devido à inserção das obras de arte e displays, resultando em novos valores de conectividade e integração, “com” obras e “sem” obras, respectivamente, nas Figuras 20 e 21.

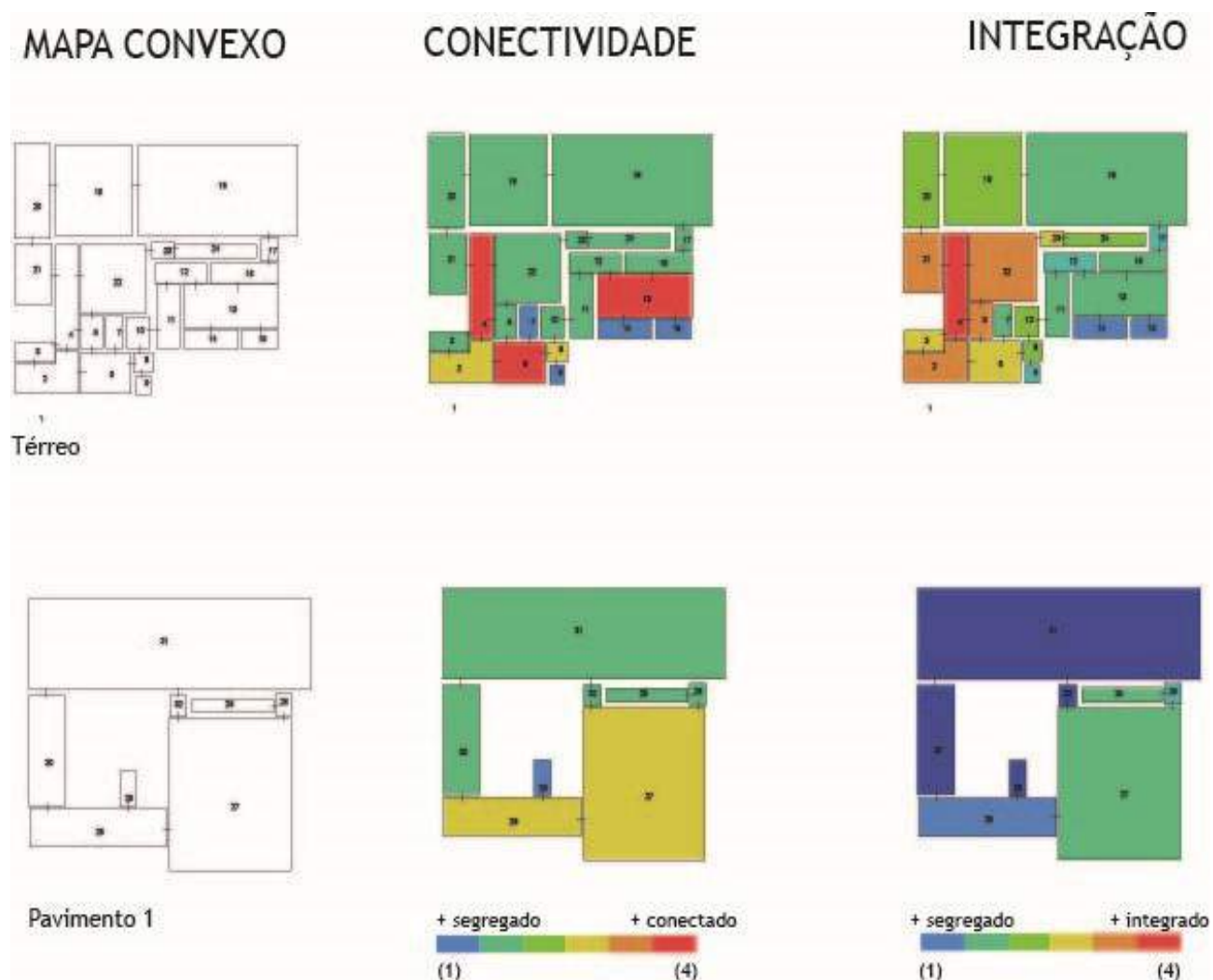


Figura 20 – Fragmentação convexa no MEPE sem obras.

Fonte: autores, 2021.

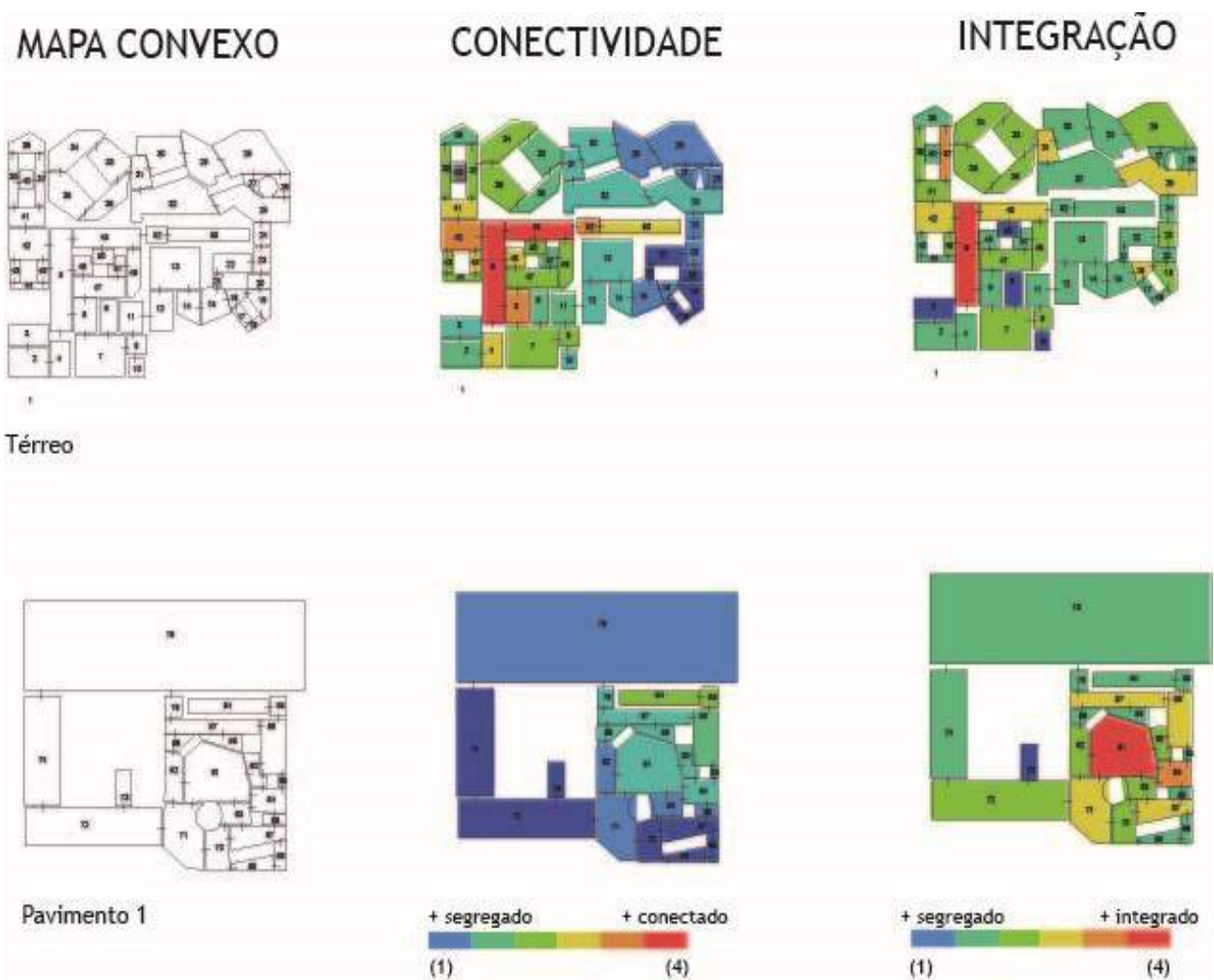


Figura 21 – Fragmentação convexa no MEPE com obras.

Fonte: autores, 2021.

Dessa forma, vê-se que os principais elementos conectores se encontram nas circulações do Museu e em suas proximidades, revelando a importância do espaço central para o edifício expositivo que, além de ser permeável, proporciona a funcionalidade e o diálogo entre exposições (FIG 21, pontos 5, 6, 49, 42, 52). Percebe-se, ainda, o aumento de conexões nas extremidades dos percursos anelares que se formaram ao redor das obras de arte, sendo estes elementos integradores.

(FIG 21, pontos 16, 25, 31, 49, 58, 57, 67, 71). Portanto, reconhece que, mesmo que o maior espaço integrador esteja localizado no espaço central e adjacências, o visitante contempla rotas alternativas dentro do Museu e da narrativa expográfica devido aos espaços anelares que permitem a conexão e a liberdade de escolha dos percursos.

3. Museu Cais do Sertão

A exposição de longa duração do Museu Cais do Sertão, intitulada “O Mundo do Sertão”, está distribuída em dois pavimentos. No térreo, divide-se em sete territórios temáticos: (1) Ocupar; (2) Viver; (3) Trabalhar; (4) Crer; (5) Criar; (6) Migrar; (7) Cantar, conforme Figura 22. Já no pavimento superior, abriga um espaço com displays interativos e oficinas. (MAIA; 2017)

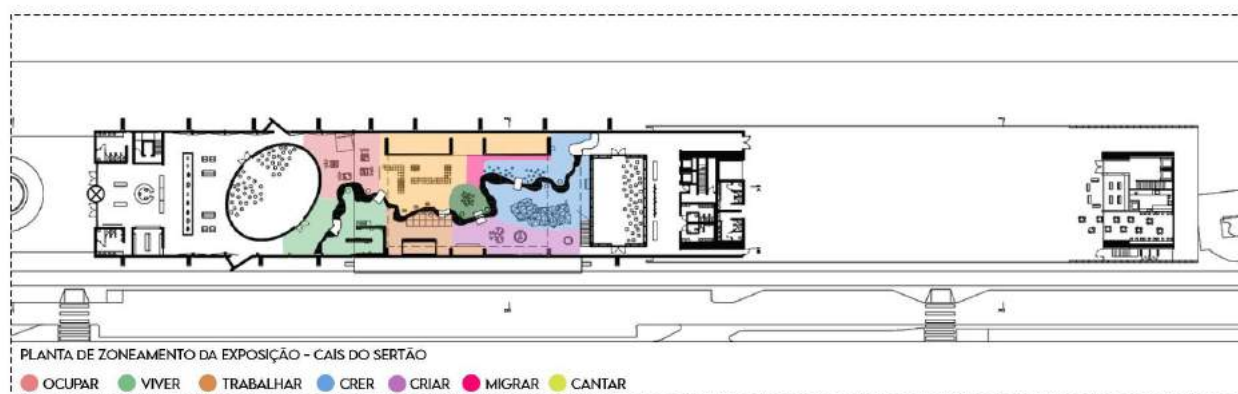


Figura 22 – Planta baixa do pavimento térreo do Museu Cais do Sertão com setorização dos territórios temáticos.

Fonte: autores.

3.1 Análise quanto ao percurso

Após a recepção, o visitante pode observar uma vitrine transparente que o introduz ao conteúdo da exposição, exibindo diversos trajes de Luiz Gonzaga, conforme Figura 23.



Figura 23 – Display intitulado ‘Jóias do Sertão’.

Fonte: autores.

A vitrine gera uma barreira física translúcida no centro do espaço, conduzindo o visitante a continuar o percurso obrigatoriamente pelas laterais, conforme Figura 24.

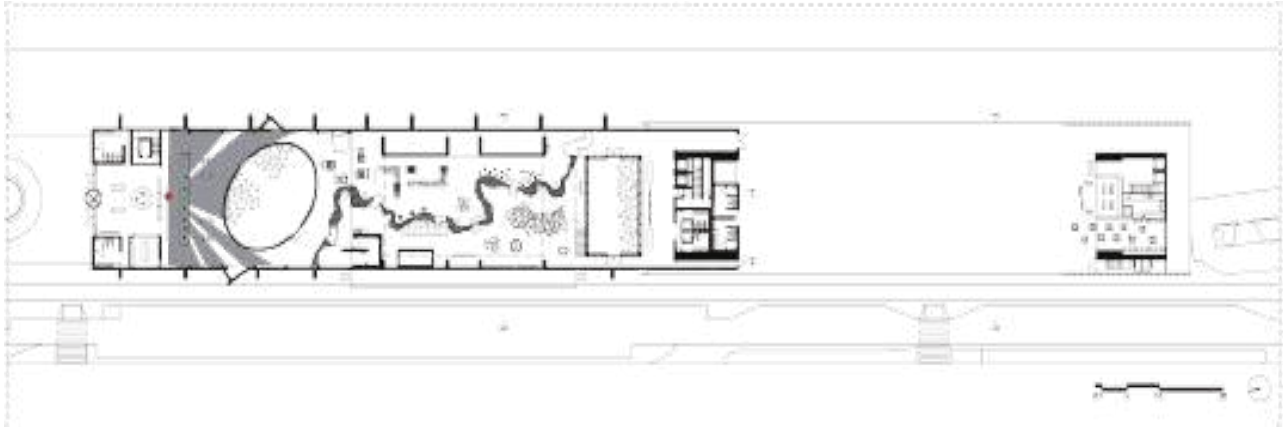


Figura 24 – Isovista da vista frontal do display.

Fonte: autores.

Apesar do visitante acessar o próximo espaço pelas laterais, monitores do museu o direcionam para um lado específico, onde encontra-se a sala “Sertão Mundo”, conforme Figura 25.

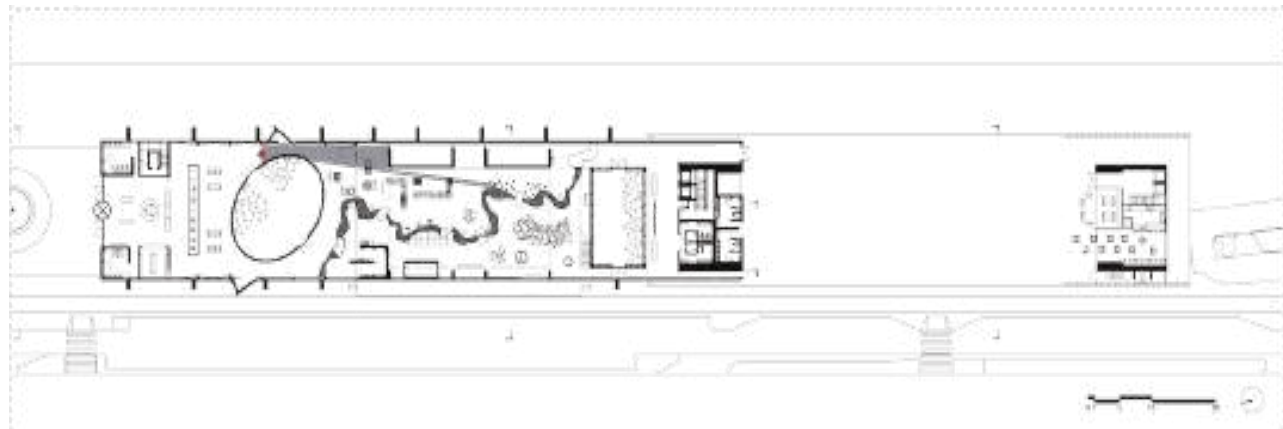


Figura 25 – Isovista da entrada “Sertão Mundo”.

Fonte: autores.

Acessando o espaço em elipse, o visitante vivencia uma experiência audiovisual, através de um curta-metragem projetado nas paredes.

Ao retornar ao acesso, segue por um espaço de dimensões estreitas, sendo guiado pelas luzes da exposição à sua frente (FIG. 26).

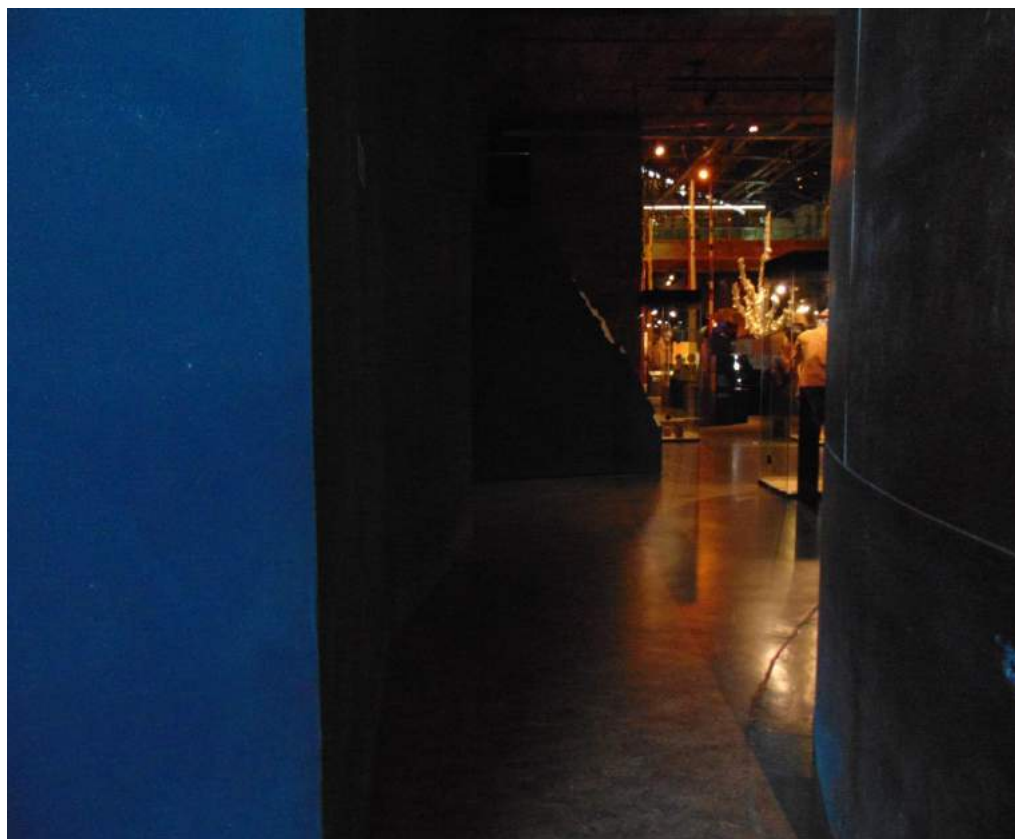


Figura 26 – Acesso ao hall: exposição permanente.

Fonte: autores.

Alcançando o início da exposição, o visitante pode observar um espaço sem barreiras que permite um amplo campo de visão e legibilidade do conteúdo. Embora seja um espaço aberto, o rio artificial conduz o movimento do visitante, sendo a principal barreira de acessibilidade do espaço em consequência das inúmeras rotas que o espaço oferece (FIG. 27).



Figura 27 – Imagem geral da exposição.

Fonte: autores.

1. Ocupar: O primeiro território no percurso do visitante é o Ocupar. Nesse espaço os displays não interrompem o campo de visão do visitante, sendo barreiras translúcidas ou objetos de pequeno porte, conforme Figuras 28 e 29.

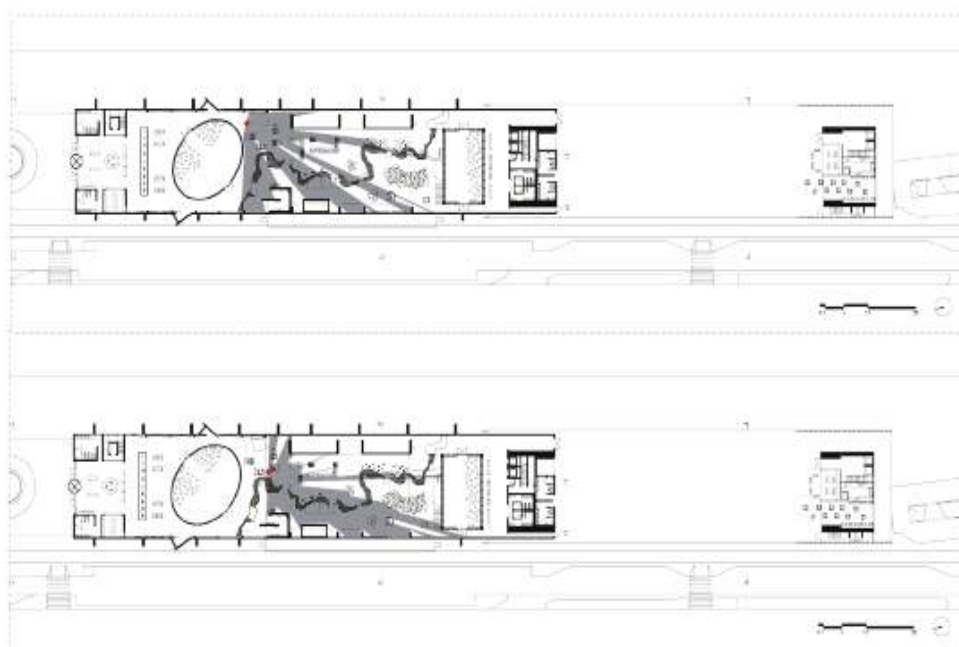


Figura 28 – Isovistas do percurso “Ocupar”.

Fonte: autores.



Figura 29 – Imagens dos displays: “Ocupar”.

Fonte: autores.

2. Viver: O espaço exibe objetos de diferentes épocas, além de contar com projeções audiovisuais e barreiras que delimitam o campo de visão, para aguçar ainda mais o imaginário do visitante, ao imergir sem contato com o restante da exposição, conforme Figuras 30 e 31.

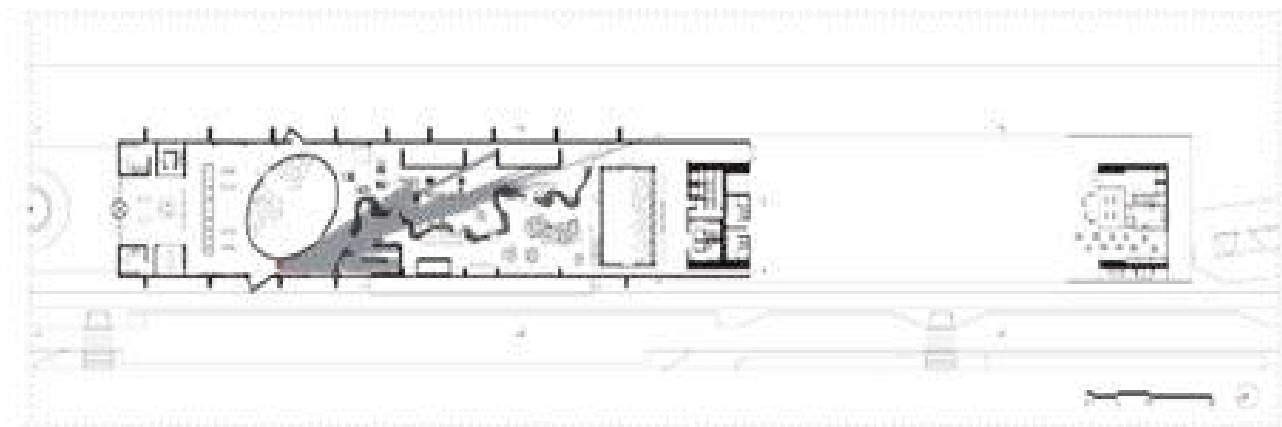


Figura 30 – Isovistas do percurso: “Viver”.

Fonte: autores.



Figura 31 – Imagens dos displays: “Viver”.

Fonte: autores.

3. Trabalhar: Aqui, o visitante encontra uma coleção de instrumentos usados no trabalho do homem sertanejo e um painel multimídia que demonstra a utilização desses objetos no cotidiano dos trabalhadores (FIG. 32 e 33).

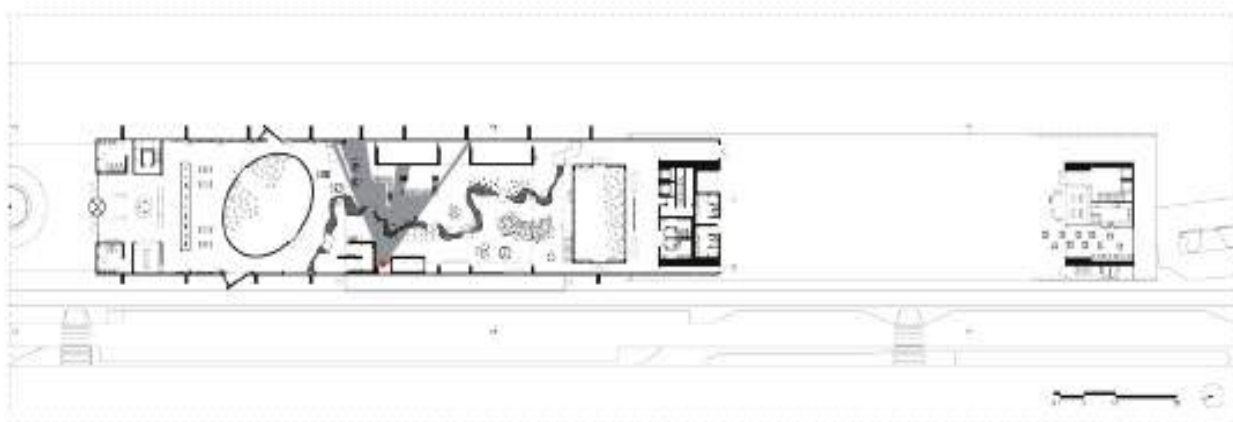


Figura 32 – Isovistas do percurso: “Trabalhar”.

Fonte: autores.



Figura 33 – Imagens dos displays: “Trabalhar”.

Fonte: autores.

4. Crer: O espaço recebe duas instalações artísticas e ambas se apresentam como barreiras físicas e visuais no espaço, permitindo o visitante circular pelas mesmas. Figuras 34 e 35.

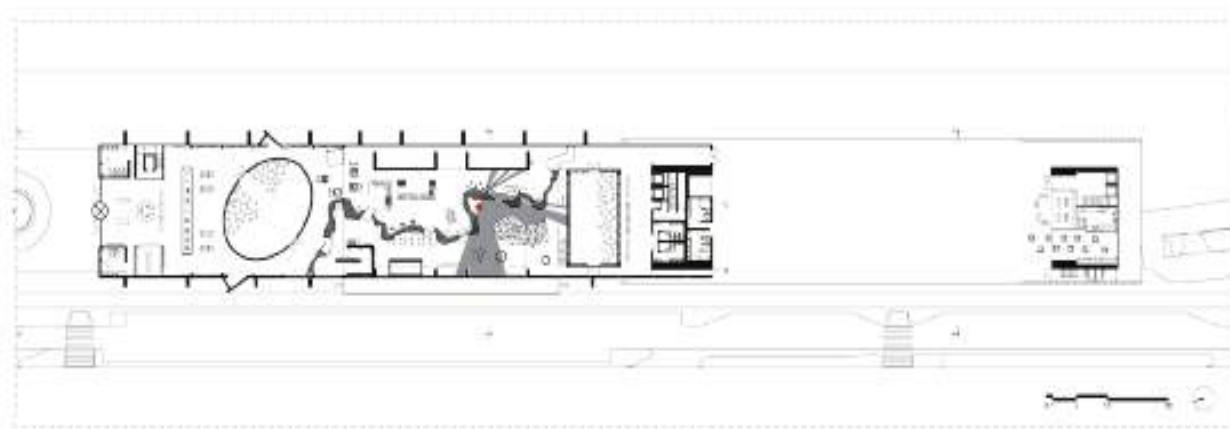


Figura 34 – Isovistas do percurso: “Crer”.

Fonte: autores.

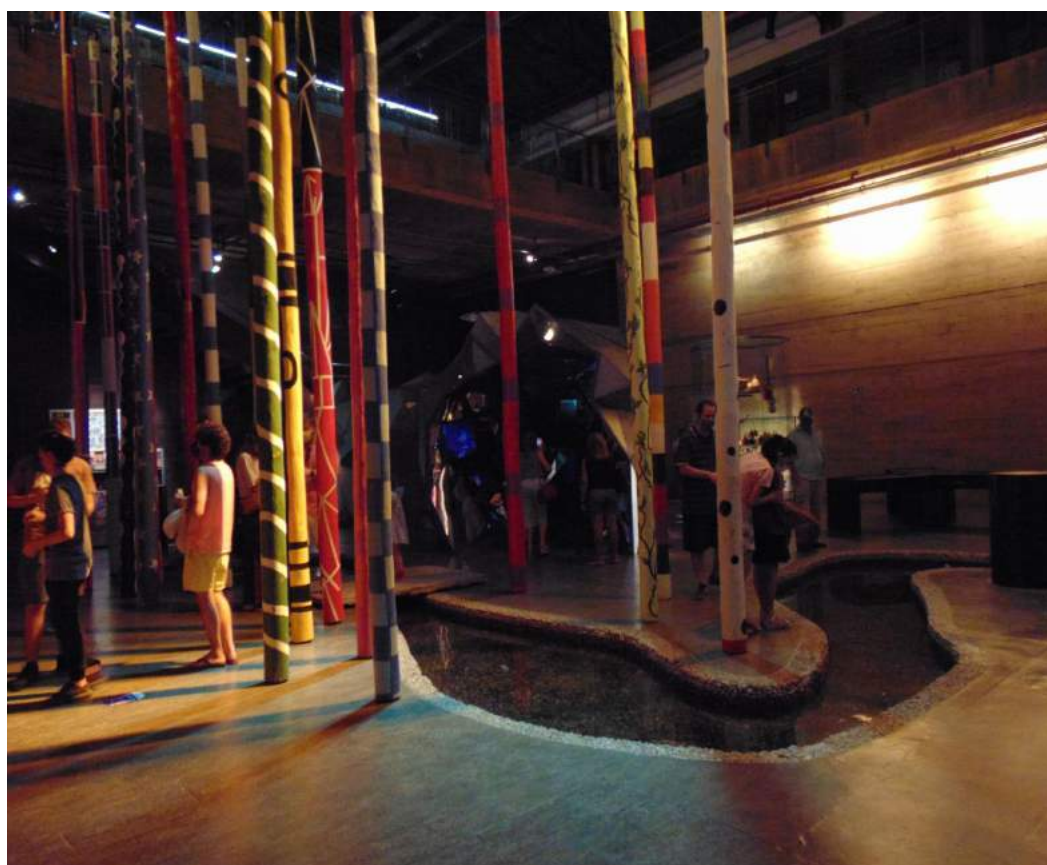


Figura 35 – Imagens dos displays: “Crer”.

Fonte: autores.

5. Criar: As vitrines exibem objetos confeccionados por artesãos do Nordeste, além de apresentar uma estação interativa. Os displays não interferem no campo de visão do visitante, sendo consideradas barreiras translúcidas, conforme Figuras 36 e 37.

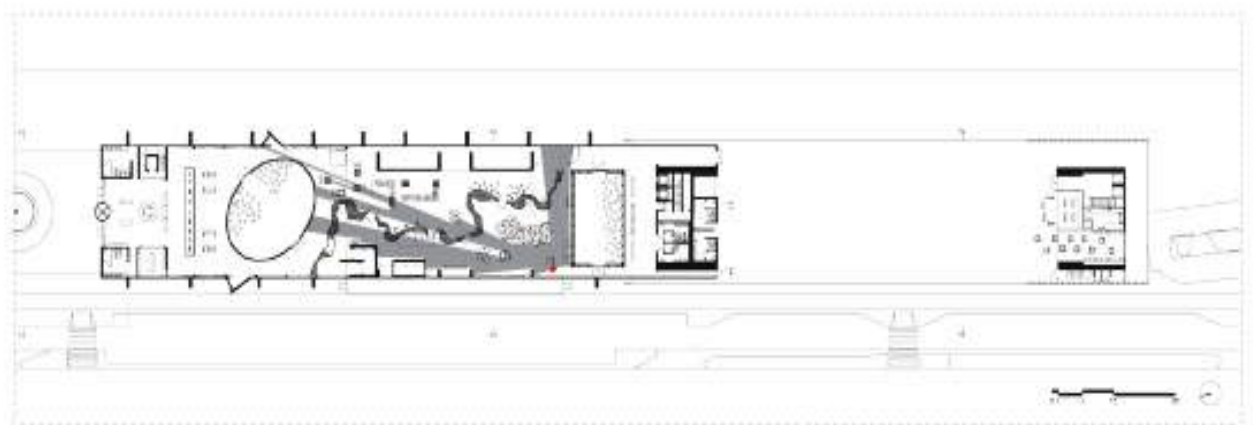


Figura 36 – Isovistas do percurso: “Criar”.

Fonte: autores.



Figura 37 – Imagens dos displays: “Criar”.

Fonte: autores.

6. Migrar: Caracterizada por um painel de xilogravuras retratando o deslocamento das famílias vindas do interior, assim como uma instalação multimídia com depoimentos dos migrantes, conforme Figuras 38 e 39.

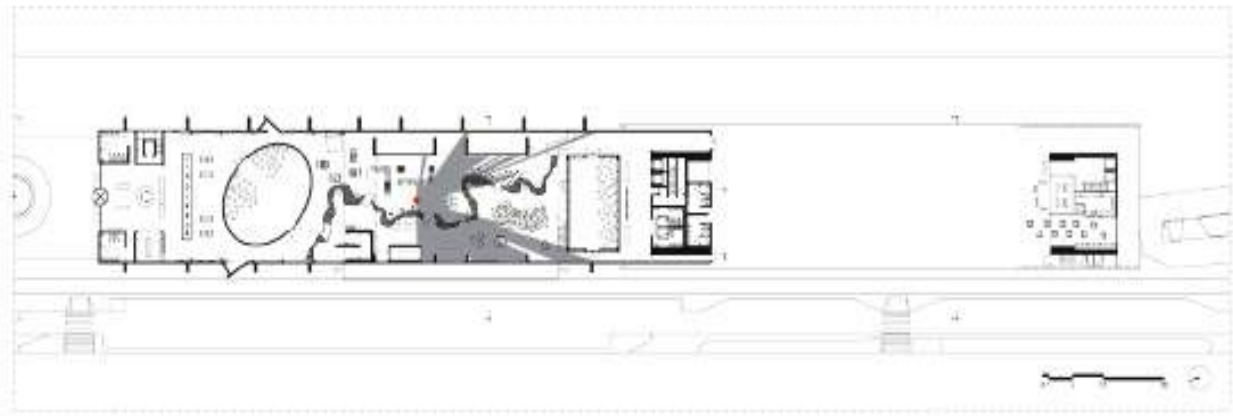


Figura 38 – Isovistas do percurso: “Migrar”.

Fonte: autores.



Figura 39 – Imagens dos displays expostos no território “Migrar”.

Fonte: dos autores.

7. Cantar: Por fim, o visitante alcança o último território da exposição, localizado no centro do museu. Por meio de uma instalação com terminais interativos, estes atuam como barreiras para o campo de visão do visitante. A instalação tem conexão com duas salas de projeção isoladas, apresentando vídeos de artistas (FIG. 40 e 41).

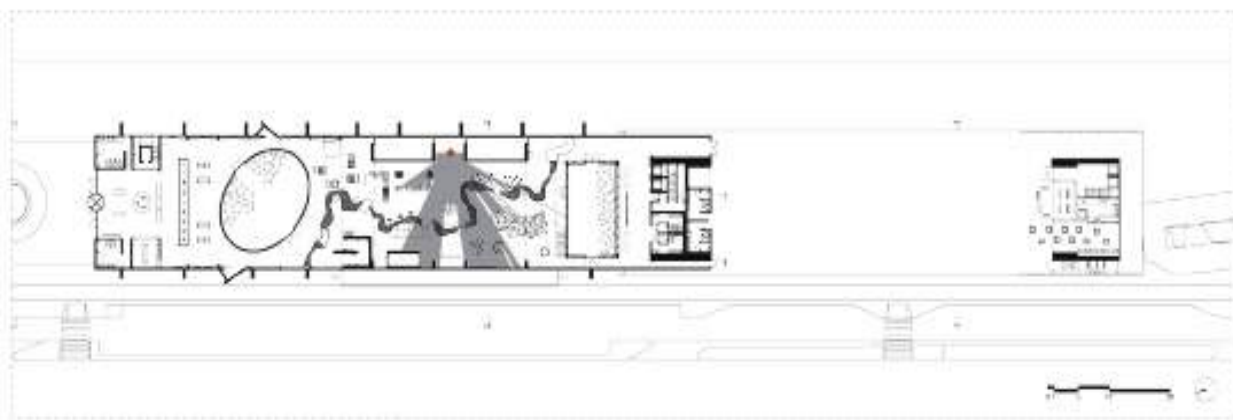


Figura 40 – Isovistas do percurso: “Cantar”.

Fonte: autores.



Figura 41 – Imagens dos displays: “Cantar”.

Fonte: autores.

No final da exposição do pavimento térreo, o visitante encontra a escada que o leva para o pavimento superior do museu, onde é guiado pelos monitores e tem uma ampla visão de dois espaços: a sala onde acontece as oficinas de música e as cabines de karaokê com músicas, conforme Figura 42. (MEDEIROS; MEDEIROS; SILVA, 2018).

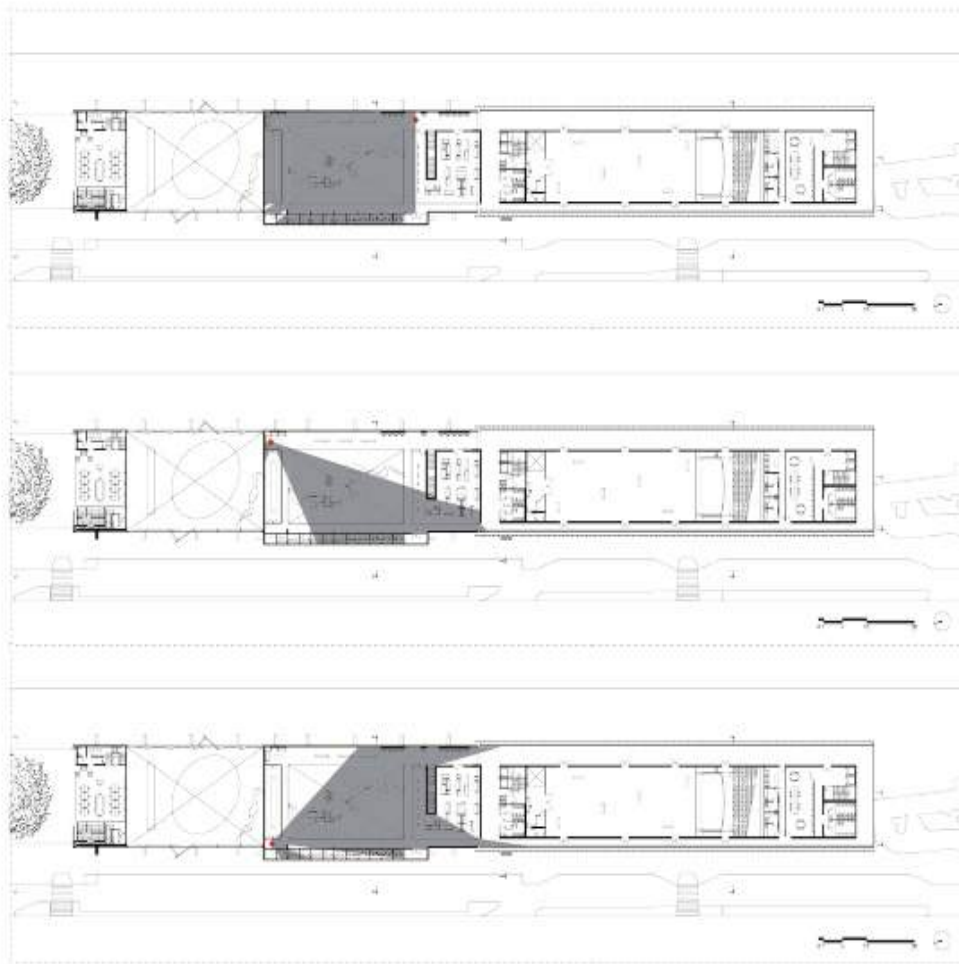


Figura 42 – Isovistas do primeiro pavimento da exposição.

Fonte: autores.

3.2 Análise quanto à narrativa

Pode-se identificar durante a análise do percurso alguns recursos utilizados pela arquitetura que buscam dialogar com o acervo exposto: (i) A organização do armazém de grandes dimensões e da estrutura arquitetônica sem barreiras, permite a implantação de

instalações de grande porte, o livre posicionamento dos displays e, a disposição do rio artificial por todo espaço, favorecendo ao visitante a oportunidade de descobrir novas perspectivas de pontos de vista diferentes no espaço; (ii) A experiência do visitante é potencializada por meio do espaço sem conexão com o exterior, o uso de tons terrosos e iluminação amarelada, trazendo características do clima quente do sertão; (iii) Embora o espaço seja aberto, cada território é formado por um agrupamento de itens e espaços vazios entre eles, o que acaba delimitando os espaços, e por fim; (iv) A fragmentação do espaço de acordo com o projeto luminotécnico, sem a necessidade do uso de barreiras. Utilizando pouca iluminação em espaços de transição e circulação tornando-os “mais escuros”, e utilizando iluminação direcionável em territórios temáticos para criar destaque. O Museu apresenta, portanto, atributos de uma narrativa exo-gráfica não-sequencial, favorecendo ao visitante rotas alternativas e campos de visão simultâneos, permitindo a visualização de uma série de displays e instalações de um único ponto no espaço.

3.3 Análise quanto às propriedades espaciais

Nota-se, nos mapas convexos nas condições “com” e “sem” os displays, uma mudança significativa apenas no pavimento térreo. A fragmentação do percurso no térreo com a introdução dos displays e instalações, ocasiona um acréscimo de vinte e nove espaços convexos, enquanto no pavimento superior há um aumento de apenas seis espaços, conforme Figura 43.

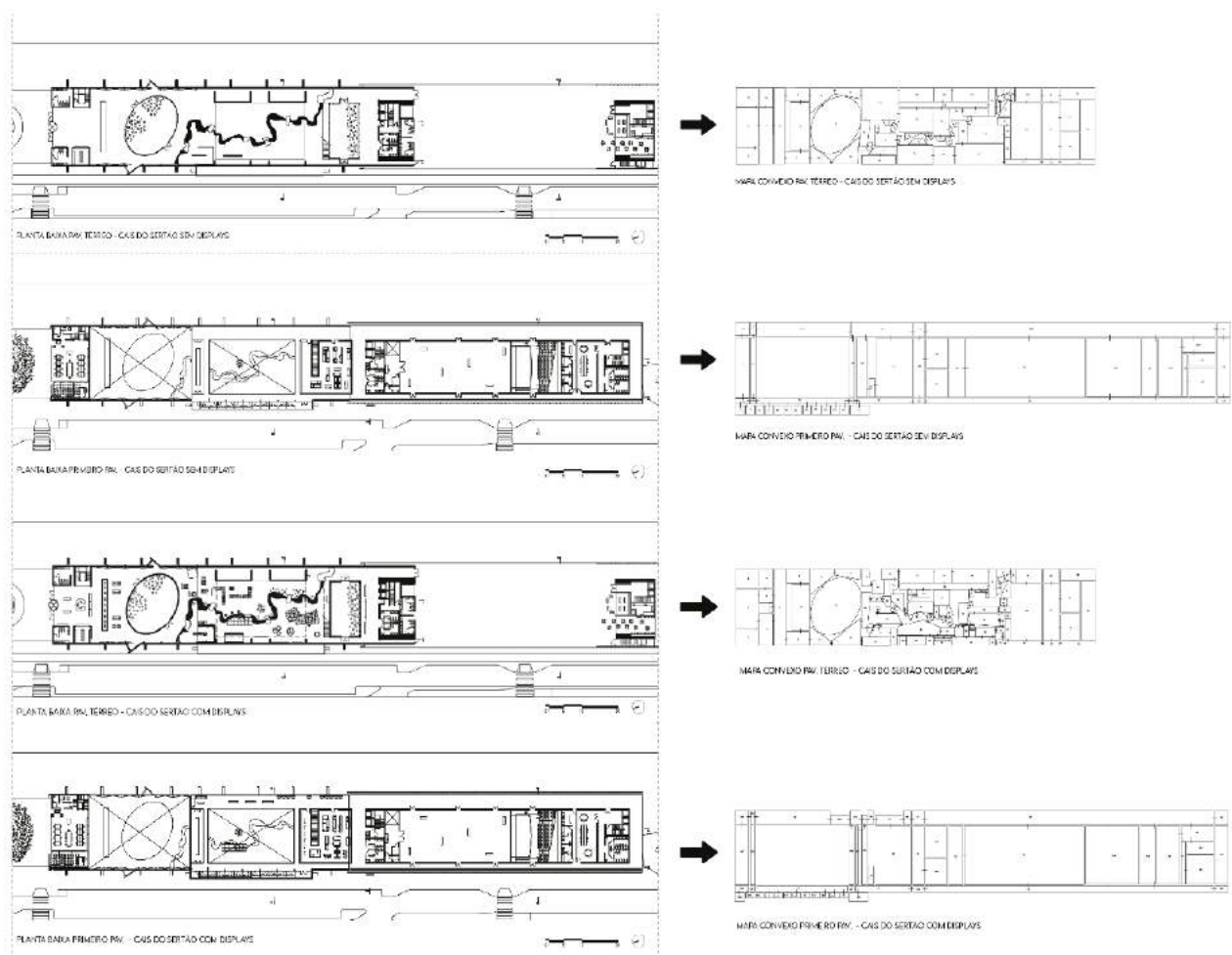


Figura 43 – Mapas convexos do Museu Cais do Sertão “com” e “sem” displays.

Fonte: autores.

A mudança na configuração do mapa “com” displays, gerando novas ramificações, indica que a inserção do acervo promove novas rotas alternativas e conexões entre os espaços, favorecendo uma maior liberdade do visitante para explorar a narrativa expográfica. Vale ressaltar que a liberdade do movimento no espaço é condicionada pela própria natureza dos displays expostos, pois a maioria deles possui aspectos de frontalidade, ou seja, é necessário que o visitante se movimente ao seu redor para poder apreciá-lo, conforme Figuras 44 e 45.

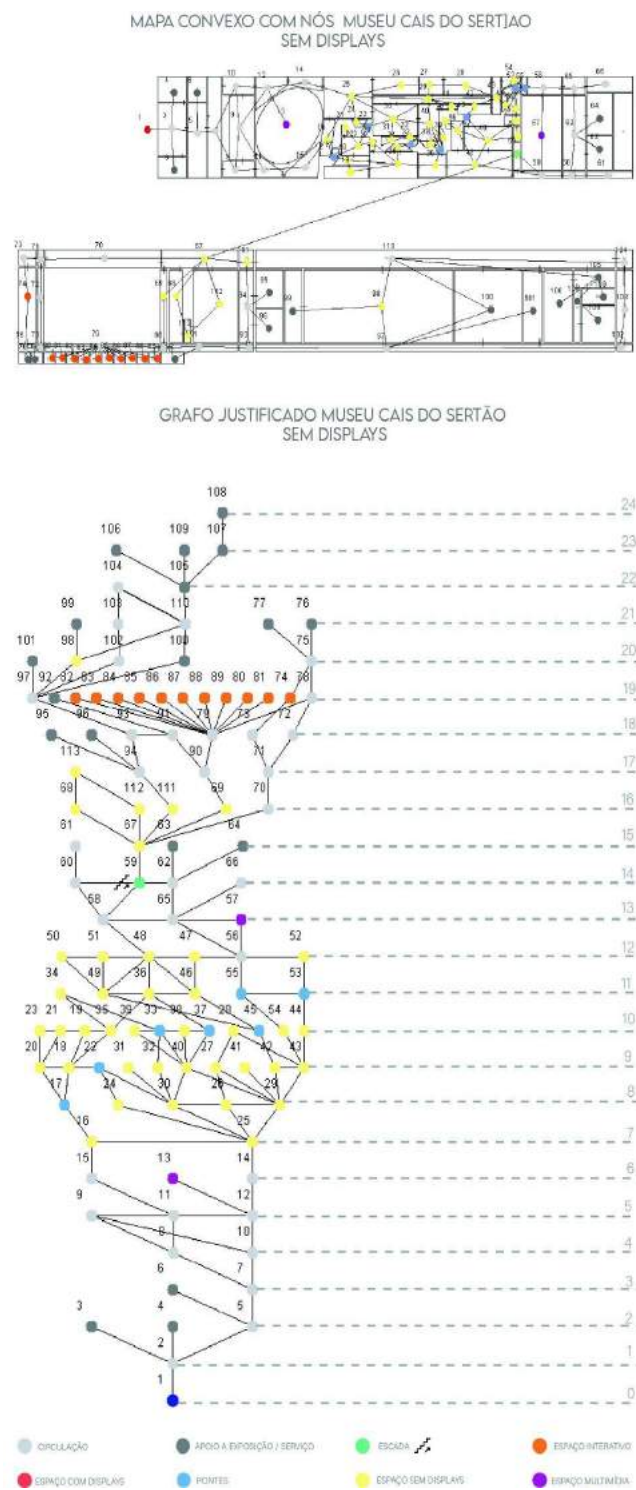


Figura 44 – Grafo justificado do Museu Cais do Sertão “sem” displays.

Fonte: autores.

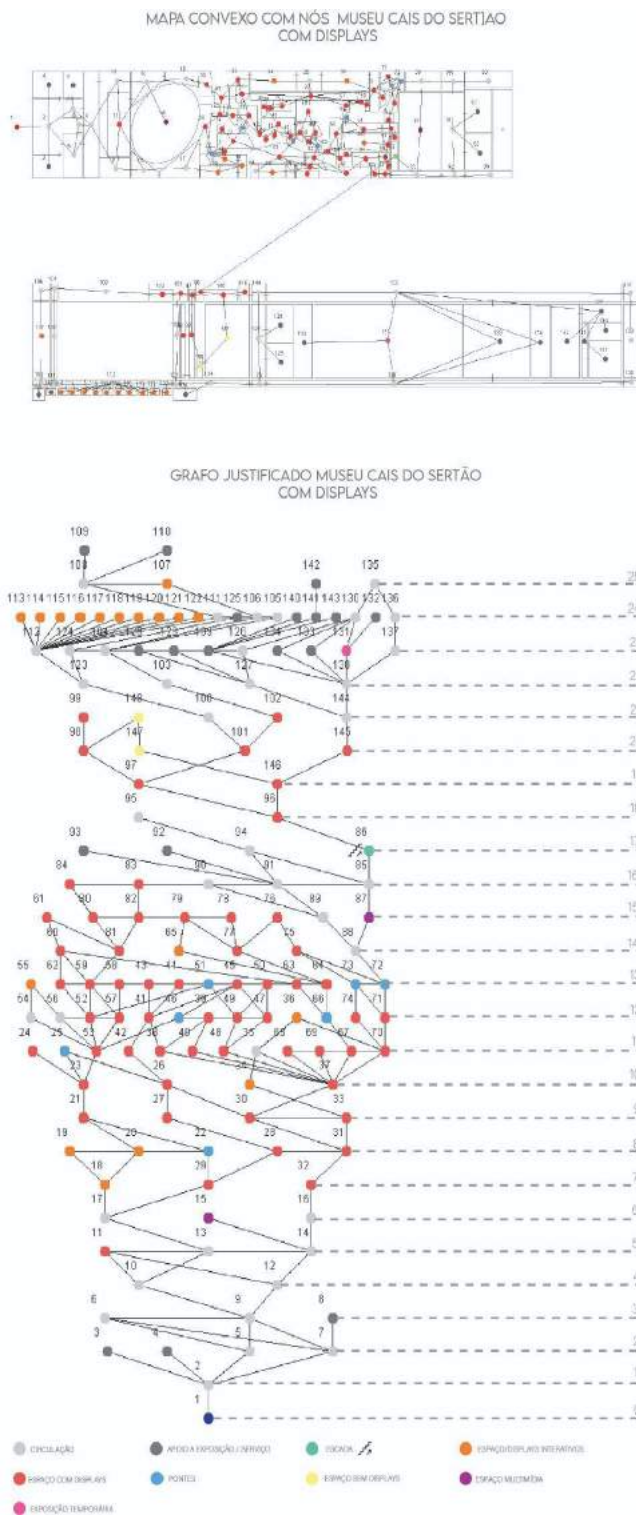


Figura 45 – Grafo justificado do Museu Cais do Sertão “com” displays.

Fonte: autores.

Trazendo os mapas convexos e os mapas de conectividade e integração, é possível observar como a fragmentação dos espaços – a partir da inserção dos displays e instalações – refletiu na alteração de seus valores no Museu. Em relação a conectividade, pode-se notar, que a fragmentação do espaço com a inserção dos displays aumentou o grau de conexão dos espaços.

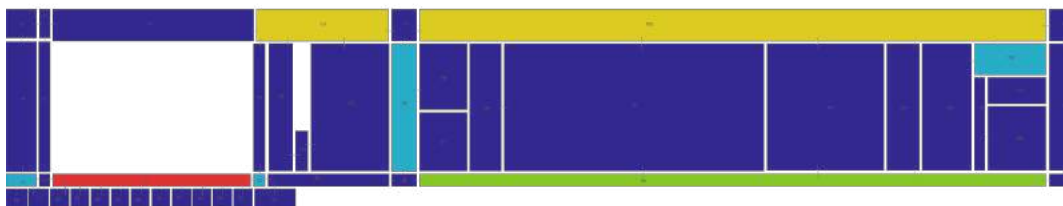
Com a fragmentação do espaço, a partir da inserção dos displays expositivos, pode-se perceber uma mudança significativa na conectividade do pavimento térreo. Anteriormente apresentando oito espaços com quatro a sete ligações entre si (espaços 24,28,29 e 39), após a introdução dos acervos passou a possuir 27 espaços com quatro a nove ligações.

Já no pavimento superior não ocorreu um acréscimo considerável do grau de conexão entre os espaços. Na condição sem displays, observa-se quatro espaços (espaços 67,79,97 e 110) com alta conexão, já com a inserção do acervo, o número subiu para apenas seis espaços (espaços 94,97,105,108,110 e 112).

Apesar do museu ter um espaço amplo com poucas barreiras, é interessante notar, que seu sistema apresenta um grande número de espaços com baixa conectividade - representados no mapa de conectividade pela predominância das cores azuis, que possuem no máximo três ligações, essa mudança dos valores pode ser vista através da Figura 46.



MAPA DE CONECTIVIDADE PAV. TÉRREO - CAIS DO SERTÃO SEM DISPLAYS



MAPA DE CONECTIVIDADE PRIMEIRO PAV. - CAIS DO SERTÃO SEM DISPLAYS



MAPA DE CONECTIVIDADE PAV. TÉRREO - CAIS DO SERTÃO COM DISPLAYS



MAPA DE CONECTIVIDADE PRIMEIRO PAV. - CAIS DO SERTÃO COM DISPLAYS



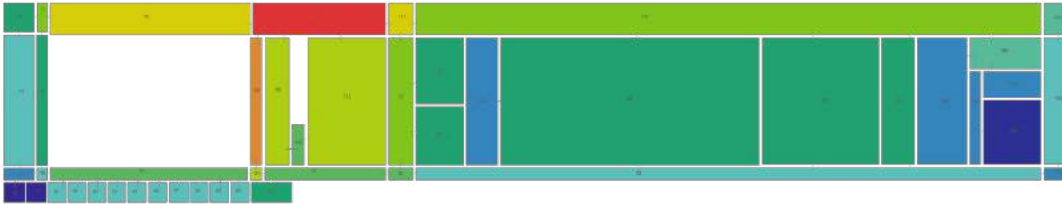
Figura 46 – Mapas de conexão do Museu Cais do Sertão.

Fonte: autores.

Já em relação a integração, o museu apresenta o espaço central onde se encontra a exposição de longa duração, como o mais acessível do sistema, e as extremidades onde estão presentes áreas administrativas e de circulação mais segregadas. Pode-se notar que a inserção do acervo não modificou os valores de integração, mantendo as mesmas configurações espaciais do espaço arquitetônico sem a presença dos displays. Por outro lado, a fragmentação a partir da introdução do acervo, resultou em espaços menos acessíveis e mais profundos, comparados ao mapa de integração sem displays, em ambos os pavimentos (espaços 38,39, 45, 64,78, 98,99 e 100), essas mudanças podem ser compreendidas por meio da Figura 47.



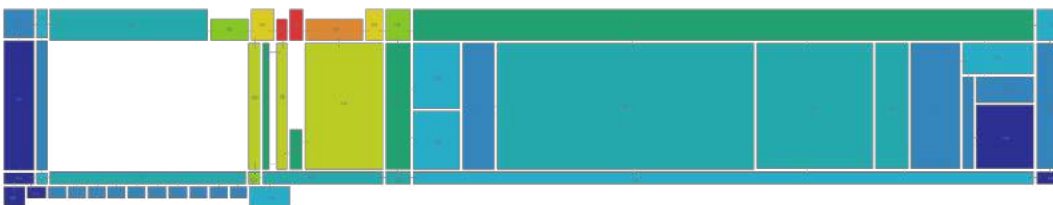
MAPA DE INTEGRAÇÃO PAV. TÉRREO - CAIS DO SERTÃO SEM DISPLAYS



MAPA DE INTEGRAÇÃO PRIMEIRO PAV. - CAIS DO SERTÃO SEM DISPLAYS



MAPA DE INTEGRAÇÃO PAV. TÉRREO - CAIS DO SERTÃO COM DISPLAYS



MAPA DE INTEGRAÇÃO PRIMEIRO PAV. - CAIS DO SERTÃO COM DISPLAYS



Figura 47 – Mapas de conexão do Museu Cais do Sertão.

Fonte: autores.

Considerações Finais

Edifícios de museus vêm sendo adaptados para abrigarem as obras de arte de artistas diversos, recorrendo a estratégias projetuais e reformas arquitetônicas com o intuito de favorecer o diálogo entre obra de arte e arquitetura. Nessa perspectiva, entende-se a relevância da proposta investigativa da pesquisa nos dois Museus – **Museu do Estado de Pernambuco e Museu Cais do Sertão**, com o intuito de evidenciar suas relações: as propriedades espaciais, a narrativa expográfica e a natureza do acervo exposto. Vale ressaltar que, a pesquisa não determina necessariamente aspectos qualitativos dos edifícios, mas possibilita o aprofundamento em relação às distintas formas de organização dos espaços, as dinâmicas específicas de apreciação de obras, com o intuito de impulsionar a conexão e a qualidade exploratória entre o campo da arquitetura e da museologia.

Referências

HILLIER, Bill; HANSON, Julienne. **The Social Logic of Space**. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

LINS, Gertrudes Gomes. **A coleção xangô: a cultura material afro-religiosa no Museu do Estado de Pernambuco**. 2019, 178 fl. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Católica de Pernambuco. Recife, 2019.

MAIA, Maria Rosa. **Construção identitária na expografia do museu: Ambiente da exposição e receptividade do público no Museu Cais do Sertão**. Monografia (Aperfeiçoamento em Gestão Cultural) – Universidade federal da Bahia / Universidade de Pernambuco, Recife, 2017, 42 fl.

MEDEIROS, Marília Macêdo. MEDEIROS, Wellington Gomes de. SILVA, Heitor de Andrade. O design para a experiência na exposição do Museu Cais do Sertão. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 70-95, 2018.

MONTANER, Josep Maria. **Museus para o século XXI**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

Museu Cais do Sertão / Brasil Arquitetura. **ArchDaily**, 2018. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/907621/museu-cais-do-sertao-brasil-arquitetura>. Acesso em: 21 fev. 2021.

NÓBREGA, Livia M. AMORIM, Luiz Manuel do Eirado. **Arquitetura e Narrativa: Um estudo analítico do Museu do Homem do Nordeste (MUHNE)**. 2º Seminário Internacional Museografia e Arquitetura de Museus – Identidades e Comunicação. Rio de Janeiro, 2010.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço de arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RANGEL, Rafael Campos. **BUILDING-SPECIFIC**: sobre a relação entre obra de arte e arquitetura. 2018, 221 fl. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Urbano) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2018.

Recebido em: 15/08/2022

Aprovado em: 06/09/2022

DESIGN DE EXIBIÇÕES NO RIO DE JANEIRO: ENSINO ACADÊMICO E PRÁTICA EM MUSEUS DE ARTE

Exhibition design in Rio de Janeiro: academic teaching and practice in art museums

Karla Galal Schwartz

Bacharelado em Direito pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), Licenciatura em História da Arte e Arqueologia pela Universidade Paris-Sorbonne (Paris IV), Mestre e Doutora em Design pela PUC-RIO, Rio de Janeiro (RJ), Brasil.

Contato: kgsrio@yahoo.com.br

Alberto Cipiniuk

Professor Associado aposentado do Instituto de Artes da UERJ e do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro.

Contato: acipiniuk@gmail.com

RESUMO (PT): O presente estudo analisa questões relacionadas ao ensino do design de exposições e a sua prática em museus de arte no Rio de Janeiro. Quanto ao ensino, a indefinição conceitual do termo, a interdisciplinaridade da matéria e a multiplicidade de nomenclaturas adotadas para atividades iguais ou muito semelhantes gera conflitos. No tocante à prática em museus de arte, o design de exposições facilita a visitação. Entretanto, seu emprego não é capaz de suprir lacunas de conhecimento da população.

Palavras chave: design de exposições, museus, exposições de arte, ensino acadêmico, prática.

ABSTRACT (EN): This study analyzes issues related to the teaching of exhibition design and its practice for art museums in Rio de Janeiro. As for the teaching, the lack of conceptual definition of the terms, the interdisciplinarity of the topics and the multiplicity of nomenclature adopted for similar or very similar activities generate conflicts. As far as the practice in art museums is concerned, exhibition facilitates the visitor experience. However, its deployment is not capable of addressing the population's gaps of knowledge.

Keywords: exhibition design, museums, art exhibitions, academic teaching, practice.

RESUMEN (ES): El presente estudio analiza cuestiones relacionadas con la enseñanza del diseño de exhibiciones y su práctica en museos de arte en Río de Janeiro. En cuanto a la enseñanza, la indefinición conceptual del término, la interdisciplinariedad de la materia y la multiplicidad de nomenclaturas adoptadas para actividades iguales o muy similares genera conflictos. En cuanto a la práctica en museos de arte, el diseño de exhibiciones facilita la visita. Sin embargo, su empleo no es capaz de suplir lagunas de conocimiento de la población.

Palabras clave: diseño de exposiciones, museos, exposiciones de arte, enseñanza académica, práctica.

Introdução

A investigação acerca da prática do design de exposições em museus de arte do Rio de Janeiro e quanto ao seu ensino pelas escolas de Design deu origem à dissertação “O lugar do Design nas exposições de arte: algumas contribuições para a definição de suas funções”¹, publicada pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, sob a orientação do Professor Alberto Cipiniuk e defendida em 2017. A metodologia empregada à época consistiu em pesquisa bibliográfica e de campo. O presente artigo revisita a seguir as duas questões mencionadas.

1. O ensino do design de exposições no Rio de Janeiro

Quanto ao ensino de uma disciplina particular para exposições de arte em escolas cariocas de design, o que parecia ser um tema de simples verificação mostrou-se, contrariamente, complexo. A complexidade se explicava por conta da confusa multiplicidade de nomenclaturas conferidas para práticas iguais ou muito semelhantes, adotadas nos âmbitos acadêmico e prático em nosso país. Percebeu-se que uma deficiência de método ou uma eventual falta de rigor acadêmico gerava controvérsias consideráveis. Na ocasião da pesquisa, e até onde se pôde investigar, o principal conflito era entre aquilo que se classificava como design de exposições, expografia e cenografia.

¹ A dissertação em tela contou com financiamento da CAPES.

O termo Design de Exibições ou Design de Exposições (*Exhibition Design*) vem sendo utilizado preferencialmente por países de língua inglesa, contudo, pareceu claro que sua definição permanece aberta e em construção. Eventualmente, esta indefinição conceitual ocorre por conta de uma frequente ressignificação de termos e conceitos, cara aos pares do campo. Segundo a *Society for Experiential Graphic Design*, o design de exposições se desenvolve na direção do “[...] foco na colaboração; do equilíbrio entre espaço, objeto e comunicação; da delicada integração da tecnologia e na compreensão do papel da audiência” (ALGER & DILWORTH. In.: LORENC & SKOLNICK & BERGER, 2007, p.06, tradução nossa).² Por intermédio da colaboração de diversas categorias profissionais, nomeadamente designers, arquitetos, curadores, desenhistas industriais, historiadores, por exemplo, ambiciona-se a criação ou a consolidação de um campo de conhecimento distinto, único (Ibid., id., id.)

No Brasil, o termo cenografia foi o inicialmente empregado para expressar a atividade de profissionais de comunicação visual. No livro *Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX*, Lisbeth Rebollo Gonçalves adotou o termo cenografia referindo-se ao desenho espacial da exposição, em detrimento ao termo museografia da exposição, por considerar haver “na comunicação da exposição, uma aproximação muito direta com o que ocorre no teatro” (GONÇALVES, 2004, p. 20)

² This book is not meant to be the last word on exhibition design, but to serve as a clear statement about the nature of what the authors and SEG D consider to be the direction exhibition design is developing in. The focus is on collaboration; the balancing of space, object, and information; the subtle integration of technology; and the role of the audience ALGER & DILWORTH. In.: LORENC & SKOLNICK & BERGER, 2007, p.06.

Verificou-se, em comunicação trocada com o Professor Marcos da Costa Braga, integrante do quadro docente da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP), que o termo projeto expográfico ou expositivo era preferencialmente empregado por profissionais que trabalhavam nessa atividade no Rio de Janeiro. Em São Paulo, optava-se pelo uso indiscriminado dos termos projeto expositivo e design de exposição.

O termo projeto expográfico ou expositiva deriva de expografia, tradução do francês *expographie*, criado em 1993 por André Desvallées (Desvallées & Mairesse, 2011, p.599). Designa “desenhar a criação da exibição e aquilo que concerne à construção do espaço e ao que gira em torno nas exposições (excluindo-se as outras atividades museográficas como a conservação, a segurança, etc.)”.³ Como bem sintetiza Dominique Gélinas (2014: n. p.): “A expografia é o conjunto de técnicas desenvolvidas para garantir a criação da exposição”.

A falta de consenso quanto ao emprego de uma nomenclatura específica é resultante da própria origem da prática que possui raízes diversificadas em campos de conhecimento e profissões diferentes (BRAGA, 2017). Assim, não se conseguiu concluir, desde a defesa da mencionada dissertação até a publicação do presente artigo, se os três termos definem uma mesma atividade ou se diferem em algum aspecto entre si.

3 désigner la mise en exposition et ce qui ne concerne que la mise en espace et ce qui tourne autour dans les expositions (à l'exclusion des autres activités muséographiques comme la conservation, la sécurité, etc). Desvallées e Mairesse, Dictionnaire encyclopédique de muséologie, 2011, p. 599.

No sentido de se tratar de uma mesma prática:

O museu contemporâneo é, cada vez mais, um espaço flexível que se modifica e se adapta a cada nova proposta curatorial; para isso, busca recursos em diferentes áreas do conhecimento. Os termos cenografia de exposições, arquitetura de exposições ou design de exposições são empregados para designar o trabalho de organização do espaço e das formas de expor um conteúdo. No entanto, do ponto de vista museológico, esses termos parecem carregar, exacerbadamente, as particularidades de suas origens, ou seja, teatro, arquitetura e design em detrimento do campo museológico. Outro termo, específico do campo museológico, criado por Desvallées em 1993 em substituição à “museografia”, é “expografia” (Bary; Tobelem, 1998). Essa diversidade de termos demonstra que não há um consenso sobre como nomear a tarefa de dar forma expositiva a um determinado conteúdo (ROSSINI, 2012, p.157).

Contrariamente, para aqueles que entendem haver uma diferença entre eles, a cenografia se relacionaria à narrativa desenvolvida no espaço destinado à exposição considerando ensinamentos advindos das Artes Cênicas. A expografia, aquela que ambienta o espaço expositivo segundo lições advindas da Museologia. O design de exposições seria a prática que contextualiza os objetos expostos observando os ensinamentos advindos, majoritariamente, do Campo do Design.

Também consequência de tal multidisciplinaridade de conhecimentos é a duvidosa classificação do design de exposições como disciplina pertencente ao Campo do Design, com claras implicações referentes ao ensino acadêmico desta prática, pelo menos no Rio de Janeiro. Seu ensino em escolas ou cursos de nível superior em design ainda não é uma realidade comum no mencionado estado. O conhecimento teórico da prática costuma ser ministrado em cursos livres ou em cursos de museologia, de cenografia para teatro, de curadoria de arte, apenas a título de exemplo.

Finalmente, os profissionais que atuam na área, no Rio de Janeiro, tendem a aprender principalmente no exercício da própria prática, muitas vezes em razão da limitada quantidade de estudos acadêmicos nacionais publicados sobre o assunto:

Apesar da notabilidade dos museus e de futuros projetos que serão realizados no país, ainda carecemos de uma bibliografia que dê conta das características brasileiras no que diz respeito à arquitetura e à expografia. Lisbeth Rebollo Gonçalves (GONÇALVES, 2004), Marília Xavier Cury CURY, 2005 e Sonia Salcedo Del Castillo (CASTILLO, 2008) são algumas autoras que preenchem essa lacuna, complementada por artigos e teses nas áreas de museologia, arquitetura e artes plásticas, que também tratam do assunto (SABINO, 2012, p.49).

2. A prática do design de exposições em museus de arte do Rio de Janeiro

No Brasil, o museu como instituição se reavalia desde a década de 1980, e busca caminhar junto com a nova museologia internacional ao alçar o público a alvo predominante das exposições⁴: “[...] o papel do museu conservador e propagador de uma narrativa histórica deu lugar ao de museus hospedeiros e propagadores de pacotes expositivos” (CASTILLO, 2008, p.230). Assim, se questionou à época da dissertação se e como o design de exposições era empregado nos museus de arte cariocas. Perguntou-se, ainda, se a prática poderia tornar mais “amigável” a visita de mostras de arte aos seus visitantes. E, finalmente, se o emprego do design de exposições facilitava às pessoas a compreenderem o que viam.

Verificou-se que a prática do design de exposições em museus de arte se afirmou progressivamente nas últimas décadas no estado do Rio. Profissionais de diversas categorias, que se ocuparam da organização de tais exposições, planejaram o projeto expográfico alinhados à concepção curatorial. Para tanto, recorreram pragmaticamente ao uso de “narrativas”⁵, luz, cores, textos, tipografias, mobiliário, tecnologias

4 Os gabinetes de curiosidades europeus, dos séculos XVI e XVII, antecessores do museu, eram espaços dedicados ao colecionismo de objetos e de artefatos raros ou exóticos. A visita não era livre, aberta a todos mas unicamente permitida ao próprio colecionador e aos seus convidados. A partir do final do século XVIII, os museus passaram a admitir o público em seus recintos. E foi apenas no século XX que o foco dos museus se voltou para a atração de grande quantidade de pessoas às suas exposições.

5 No Campo do Design é comum o emprego da noção de “linguagem visual”, de “leitura de imagens” e a ideia da prevalência da imagem sobre a palavra pelo jargão “uma imagem diz mais que dez mil palavras”. Ora, imagem e texto empregam códigos diferentes. Cada um, a seu modo, produz suas próprias formas de conhecimento (MITCHELL, 1987: passim).

interativas e audiovisuais. Decidiram quanto ao percurso e à circulação dos visitantes. Tudo isso no afã de evidenciar aquilo que merecia destaque e esconder, silenciar, o que poderia causar ruído na comunicação entre as obras e os visitantes da exposição.

Dessa forma, concluiu-se que o emprego do design de exposições tornava, sim, as exposições de arte mais “amigáveis” aos visitantes. Inclusive, tomando-se por exemplo as exposições de arte do tipo blockbuster, que empregam estratégias variadas para atrair numerosos visitantes, elas se mostraram capazes de transformar a percepção do público quanto a museus (SKRAMSTAD, Introduction. In.: KLEIN: 1986, p.10).

Porém, a mostra de arte não deve servir apenas para atrair visitantes, dentro da lógica do espetáculo, típica da cultura de massas.

Defende-se a importância de abordagens expositivas ditas “educativas”, que estimulem o público também no tocante à sua capacidade de compreensão e de apreciação estética dos artefatos ditos de arte.

No âmbito da sociologia da cultura, um seminal estudo realizado na França na década de 1960 (BOURDIEU & DARBEL, 1969, *passim*) concluiu que o público não iniciado, quando visitava instituições culturais e museais de arte, frequentemente não apreciava, não entendia ou mesmo não participava do que via. Tal conclusão parece ainda válida na atualidade: “[...] a arte contemporânea é mal apreendida pelo público, que se perde em meio aos diferentes tipos de atividade artística, mas é, contudo, incitado a considerá-la um elemento

indispensável à sua integração na sociedade atual” (CAUQUELIN, 2005, p.161).

Talvez por desconhecimento das múltiplas referências visuais e conceituais utilizadas pelos artistas na sua produção, o público permanece sem necessariamente compreender ou fruir do que lhe foi exibido.

Conclusão

O emprego do design de exposições em museus de arte se tornou uma prática mais comum no Rio de Janeiro, nas últimas décadas. Uma variedade de categorias profissionais, além do designer, atua nesta atividade. A técnica é aprendida principalmente durante o próprio exercício desta, visto haver limitada produção acadêmica nacional sobre o tema.

A indefinição conceitual da disciplina, em constante evolução, o caráter evidentemente multidisciplinar que lhe caracteriza e a miríade de nomenclaturas utilizadas dificultam seu enquadramento como uma especialização do Campo do Design.

Quanto à habilidade do design de exposições de tornar mostras de arte mais atrativas e mais fáceis de serem visitadas pelo grande público, por meio do recurso às técnicas variadas, provou ser ele um aliado à diretriz atual dos museus de arte voltada para a atração de visitantes. Entretanto, considera-se que, além de chamar um número cada

vez maior de pessoas, o museu de arte precisa se dedicar também ao aspecto “educativo” de seu acervo permanente ou das coleções temporárias, a fim de promover a democratização da arte em sua completude.

A eventual participação de um designer (comunicador visual) para racionalizar a apresentação das obras, para instruir tecnicamente uma estrutura visualmente clara e objetiva parece de eficácia discutível. O emprego técnico do design de exposições, por si só, é insuficiente ao propósito de suprir lacunas de conhecimento da população sobre arte. Simplesmente escapa do seu alcance e domínio. Neste sentido, aconselha-se a implementação de ações multidisciplinares, planejadas e estruturadas em um âmbito maior. Democratizar o acesso e a compreensão à arte, promovendo-se conscientização pessoal e social, é uma decisão de natureza política.

Referências

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. **L'amour de l'art les musées d'art européens et leur public**. Paris: Les Editions de Minuit, 1969.

BRAGA, Marcos da Costa. Correspondência (mensagem pessoal). São Paulo: 03 de março de 2017.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da Arquitetura da Arte, Montagens e Espaços de Exposições**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea. Uma Introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DESVALEES, André; MAIRESSE, François. **Dictionnaire encyclopédique de muséologie**. Paris: Armand Colin, 2011.

GELINAS, Dominique. «Le sensorium synthétique: réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale», **Conserveries mémorielles** [En ligne], #16, n.p., 2014. Disponível em <http://journals.openedition.org/cm/2000>, acesso em 23/07/2022.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre Cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/Fapesp, 2004.

KLEIN, Larry. **Exhibits: Planning and Design**. New York: Madison Square Press, 1986.

LORENC, Ian; SKOLNIC, Lee; BERGER, Craig. **What is Exhibition Design?** Singapore: Page One Publishing Private Limited, 2007.

MITCHELL, William John Thomas. **Iconology**: Image, Text, Ideology. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

ROSSINI, Elcio. Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação. **TransInformação**. Campinas, v. 24, n. 3, p. 157-164, set/dez 2012. Disponível em www.scielo.br/pdf/tinf/v24n3/a01v24n3 acesso em 23/07/2022.

SABINO, Paulo Roberto. Arquitetura e expografia: um estudo de suas relações em museus e instituições culturais. **Series Iberoamericanas de Museología**, Vol. 8, 2012. Disponível em https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11587/57535_4.pdf?sequence=1, acesso em 23/07/2022.

Recebido em: 08/08/2022

Aprovado em: 01/09/2022

CATEGORIA DESIGN NOS SALÕES DE CERÂMICA (2004 A 2010) EM CURITIBA - PR

Design category in the ceramic salons (2004 to 2010) in Curitiba - PR

Carolina Haidée Bail Afonso Rosenmann

Mestre em Design pela Universidade Federal do Paraná - UFPR. Doutoranda em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR.

Contato: carolinahaidee@gmail.com

Ronaldo de Oliveira Côrrea

Doutor em Ciências Humanas pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC; professor da Universidade Federal do Paraná - UFPR, e professor colaborador da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR.

Contato: olive.ronaldo@gmail.com

RESUMO (PT): O "I Salão Paranaense de Cerâmica" aconteceu no ano de 1980 em Curitiba, no Paraná tendo 16 edições. No ano de 2006 ampliou sua proposta passando a denominar-se Salão Nacional de Cerâmica, contando com 5 edições, ocorridas entre os anos de 2006 e 2016. O Design é inserido como categoria de seleção e premiação em 2004 e perdura até 2010. Neste artigo temos por objetivo identificar as concepções de Design acionadas nesses eventos. Para tanto utilizamos fontes documentais, como catálogos do evento e fontes orais, a partir de entrevistas semiestruturadas com os jurados da categoria Design de 2004. Por meio deste cruzamento, compreendemos também algumas relações institucionais, pessoais e de circulação e consumo dos artefatos premiados, selecionados e expostos.

Palavras chave: Design; História do Design; Design de Cerâmicos; Salão Paranaense de Cerâmica; Salão Nacional de Cerâmica.

ABSTRACT (EN): The "I Salão Paranaense de Cerâmica" happened in 1980 in Curitiba - Paraná, and had 16 editions. In 2006, it expanded its proposal, changing its name to "Salão Nacional de Cerâmica" with another five editions between 2006 and 2016. Design is included as a selection and award category in 2004 and lasts until 2010. In this article, we seek to identify the Design concepts triggered by these events. To this end, we used documentary sources, such as event catalogs, and oral sources, based on semi-structured interviews with the judges of the 2004 Design category. Through this intersection, we also understand some institutional, personal, circulation, and consumption relationships of the awarded artifacts, selected and exposed.

Keywords: Design; Design History; Ceramic Design; Salão Paranaense de Cerâmica; Salão Nacional de Cerâmica.

RESUMEN (ES): El "I Salão Paranaense de Cerâmica" se realizó en 1980 en Curitiba, Paraná con 16 ediciones. En 2006, amplió su propuesta, cambiando su nombre a "Salão Nacional de Cerâmica", con 5 ediciones, que ocurrieron entre 2006 y 2016. El diseño se inserta como categoría de selección y premio en 2004 y dura hasta 2010. En este artículo pretendemos identificar los conceptos de Diseño desencadenados en estos eventos. Para ello, utilizamos fuentes documentales, como catálogos de eventos y fuentes orales, a partir de entrevistas semiestruturadas con los jueces de la categoría Diseño 2004. Mediante de esta intersección, comprendemos también algunas relaciones institucionales, personales y de circulación y consumo de la artefactos premiados, seleccionados y expuestos.

Palabras clave: Diseño; Historia del Diseño; Diseño Cerámico; Salão Paranaense de Cerâmica; Salão Nacional de Cerâmica.

Introdução

Os Salões de Cerâmica aconteciam em conjunto com simpósios, feiras, exposições e outras mostras paralelas. Essas ações eram realizadas pelo Museu Casa Alfredo Andersen, localizado na cidade de Curitiba, com apoio da Secretaria de Estado da Cultura do Paraná. A primeira edição do Salão Paranaense de Cerâmica aconteceu em 1980 e contou com 16 edições. (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2014). Na última edição, em 2004 junto à cerâmica artística ocorreram o I Salão Paranaense de Design em Cerâmica Industrial e o I Salão Paranaense de Cerâmica Popular. (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2004). Na categoria Design de 2004 participaram como jurados: a designer e professora doutora Dulce Fernandes, a designer e professora doutora Virgínia Kistmann e o designer, arquiteto e professor mestre João Rieth.

Com as novas categorias e o interesse de artistas internacionais, o Salão ampliou sua proposta, ganhando abrangência nacional. Passou a chamar-se “Salão Nacional de Cerâmica” e teve 5 edições, ocorridas entre os anos de 2006 e 2016. As novas categorias de seleção e premiação ocorreram também nas edições de 2006, 2008 e 2010. (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2010). Na Figura 1 é possível observar as capas dos catálogos destas edições.



Figura 1: Capas dos Catálogos.

Fonte: Os autores (2022)

A partir da análise da segmentação da cerâmica nas categorias Artística, Popular e Design, objetivamos identificar as concepções de Design acionadas nesses eventos. O método utilizado para atingir tal objetivo foi constituído por etapas não-lineares, tendo como base fontes documentais, como periódicos e catálogos do evento e fontes orais, a partir de entrevistas semiestruturadas com os jurados da categoria Design do ano de 2004.

Para a realização das entrevistas foram elaborados protocolos de perfil dos interlocutores e de transcrição, bem como utilizado um diário de campo para anotações pertinentes. Em decorrência da pandemia de COVID-19 e devido a um dos interlocutores não residir na mesma cidade, optamos por sua realização de modo remoto, via plataforma Google Meet.

As entrevistas foram gravadas com autorização do(as) interlocutor(as) e posteriormente foram transcritas de acordo com o protocolo

elaborado anteriormente, no qual também foram adicionadas observações, marcadores de tempo, palavras enfatizadas e outros sons emitidos. Os diálogos foram organizados em turnos de falas, ordenados numericamente, facilitando a identificação de conteúdos e temas abordados. De acordo com Meihy (2013), é interessante que as pessoas entrevistadas participem da transcrição. Dessa forma, o documento de transcrição foi enviado aos participantes a fim de que pudessem modificar, acrescentar ou suprimir trechos.

O presente artigo relaciona-se a uma pesquisa de doutorado em andamento na qual os Salões de Cerâmica no Paraná (1980-2016) são estudados e analisados, na convicção de que o registro sobre esse evento e suas interfaces com o Design, poderão ser uma contribuição para a história do campo.

1. Design como categoria de Seleção e Premiação

O Salão Paranaense de Cerâmica teve início em 1980 com o objetivo de “valorizar a expressão artística tridimensional, projetando artistas que se dedicam a esse tipo de realização.” (DIÁRIO DA TARDE, 13 de jun. de 1981, p.04). Na 16ª edição, em 2004, o Design passou a ser uma categoria de seleção e premiação de trabalhos.

Para alguns dos jurados dessa edição, a introdução dessa categoria foi importante para permitir que os designers que se dedicavam à cerâmica se projetassem. Segundo João Rieth (entrevista, julho de

2022), “a criação dessa categoria, ela foi importante pra que ela pudesse divulgar essa área de atuação dos designers, sabe? Isso eu acho relevante, muito relevante, né?”. Nessa mesma perspectiva, Virgínia Kistmann (entrevista, julho de 2022), o evento contribuía para o fortalecimento do setor e a valorização do profissional, complementa que o Salão era “uma vitrine para eles, que facilitassem (sic) futuros contatos, porque com o fato de serem premiados, havia um aval de que tinha alguma qualidade na questão estética, na questão formal”.

Nas entrevistas com os jurados percebe-se o consenso de que o número reduzido de trabalhos inscritos nessa categoria decorreu da pouca divulgação de sua inclusão. Dos 21 trabalhos inscritos, 13 foram selecionados para compor a mostra do Salão e 6 foram premiados¹ (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2004). No entanto, nas edições seguintes, houve um aumento significativo na quantidade e qualidade dos projetos apresentados (RIETH, 2022).

Quanto aos inscritos nesses eventos, Rieth (2022) e Kistmann (2022) relataram a participação de estudantes de cursos de Design da cidade, contudo nos catálogos não se menciona se os trabalhos são de estudantes ou profissionais. Fernandes (2022), por sua vez, destacou que os eventos foram uma motivação para os estudantes de Design que trabalhavam com produtos cerâmicos e corroborou suas palavras lembrando que o livro “40 anos: Design Cerâmico Universidade Federal do Paraná”, por ela organizado em 2018, trouxe trabalhos

1 Trabalhos premiados (2004): “Bowl sopeira” de Alaor Oliveira (Piracicaba, SP), “Centro de Mesa Tai” de Celso Linarelo (Limeira, SP), “Lakshimi de mesa” de André Felipe Casagrande e Mariana Lopes Bassetti (Curitiba, PR), “Conjunto de chá” de Fátima Campos (Teresina, PI), “Painel Cidade” de Willian Hussar e Janini Buck Pestana (Piracicaba, SP) e “Peixe a dois” de Yasushi Shima (Maringá, PR).

acadêmicos da instituição, inclusive alguns premiados e selecionados nos Salões de Cerâmica².

Além de promover os designers que atuavam em produtos cerâmicos, os Salões também refletiam a importância desse segmento para a indústria regional, principalmente a cerâmica de mesa que era muito ativa na região metropolitana de Curitiba (RIETH, 2022; FERNANDES, 2022). Na cidade de Campo Largo, por exemplo, havia e há até hoje, um importante polo industrial, sede de empresas de produtos cerâmicos bastante conhecidas como Incepa, Porcelana Schmidt e Germer, entre outras, na época responsáveis por 90% das louças de mesa comercializadas no mercado interno e que tinham, inclusive, o intuito de aumentar as exportações. (IPARDES, 2006). Não é de surpreender, portanto, que a participação da indústria tenha sido importante para a inserção da categoria design nos Salões, pois não só divulgaria as empresas, como também estimularia a inserção dos designers no segmento da produção industrial (RIETH, 2022).

A partir do final da década de 1980, formou-se um circuito de prêmios, salões e bienais de Design (FRANÇA; CORREA, 2016) e houve

2 Trabalhos de Estudantes e Egressos da Universidade Federal do Paraná (UFPR) nos Salões de Cerâmica: Selecionados (2004) - "Fajita Louça para culinária mexicana" de Izamara Carniatto e "Anelo Jogo de café para escritório" de Cristiane Kurozawa e Elaine Kawata. Premiados (2004) - "Lakshimi Linha de louça de mesa" de André Felipe Casagrande e Mariana Lopes Bassetti Selecionados (2006) - "Pratos Rasos" de Carolina Farion de Carvalho, "Instrumentos de Sopro" de Aleverson Ecker, "Projeto Kas! Linha de louça para jovens solteiros" de Gilberto Watanabe, Rodrigo Dangelo e Rosana Vasques e "Linha de cerâmicos para restaurante japonês" de Fernanda Laffitte e Luciana Emy. Premiados (2006) - "Linha de Louça para Feijoada" de Elaine Kawata e Luis Evers, "Óptico" de Aleverson Ecker e Luiz Pellanda. Selecionados (2008) - "Linha de cerâmicos para restaurantes mexicanos" de Danuza Yumi de Oliveira, Maria Caroline Pires e Priscila Lima Schmitt e "Linha Papier" de Elaine Cristina Kawata. Selecionados (2010) - "Petisqueira São João" de Bruno Batocchio. Premiados (2010) - "Durlu: Conjunto Cerâmico para Alimentação Saudável" de Danuza Yumi de Oliveira e Priscila Lima Schmitt, "Moringa" de Bruno Batocchio, "Caphee Xícara para cafezinho brasileiro" de Camilo Cechinel Fontana, Caroline Espindula Yamada e Herica Margareth Batista e "Panela Wok" de Luis Gustavo Evers. (FERNANDES, 2018).

tentativas de elaboração de um evento que contemplasse o design de produtos cerâmicos (FERNANDES, 2022). A inserção da categoria apenas em 2004 resultou de um contexto específico no qual diferentes atores se aproximaram em função de interesses em comum. Fernandes (2022) enfatiza a participação de Roseli Bressler³, então diretora do Museu Casa Alfredo Andersen e de pessoas ligadas à Secretaria de Estado da Cultura, à Associação Brasileira de Cerâmica, à Federação das Indústrias e à Mineropar⁴.

Para Kistmann (2022), foi provavelmente por questões políticas que o Salão foi perdendo a força, uma vez que, segundo confirma Fernandes (2022) as pessoas que assumiram a Secretaria do Estado da Cultura nas gestões seguintes, não entenderam ou não valorizaram as motivações do evento e este foi deixando de acontecer.

2. Concepções de Design

Dulce Fernandes, que era conhecida da diretora do Museu Casa Alfredo Andersen, além de ter sido chamada para jurada da primeira edição, na qual o Design entrava como categoria, frequentemente foi solicitada a indicar pessoas para serem jurados, ministrarem palestras e workshops sobre design de produtos cerâmicos, isso porque

3 Roseli Fischer Bassler atuou como diretora do Museu Casa Alfredo Andersen entre os anos de 2003 e 2010, na gestão do Governador Roberto Requião. (MCAA, 2022).

4 A Mineropar - Minerais do Paraná foi uma empresa pública-privada que prestava serviços na área de mineração e geologia, dentre outras atividades realizava a prospecção e caracterização de jazidas de argilas. (LOYOLA, L. C de; ALANO A. P.; SANTIAGO R. E. dos A., 2009).

não havia muita gente atuando nesse segmento. Da mesma forma, o entendimento sobre Design Cerâmico era muito incipiente. Nas suas próprias palavras: “foi algo bacana, a inserção da categoria Design no Salão, mas eles, os organizadores, não sabiam bem o que era design em cerâmicos.” (Dulce Fernandes, entrevista, julho de 2022).

Virgínia Kistmann afirma que as divergências sobre os entendimentos de Design entre os jurados e demais participantes (equipe técnica, comissão organizadora e jurados de outras categorias) não invalidava o Salão nem a nova categoria, considerando benéfica a diversidade de concepções existentes (KISTMANN, 2022).

A falta de uniformidade no entendimento do que era design cerâmico, criou dificuldades para a comissão organizadora. Mesmo havendo uma categoria específica para o Design, o evento ainda estava muito voltado para a Arte e os valores artísticos e artesanais permeavam os objetos inscritos na modalidade Design (FERNANDES, 2022; KISTMANN, 2022). Segundo Rieth (2022), “Design não é Arte, é Design”, embora a questão estética e formal fosse evidenciada no evento, a inserção da nova modalidade permitia “também expressar esse valor funcional do Design”. Ainda que autores como Denis (1998)⁵ e Ono⁶ (2006) proponham a ampliação do que se pode entender como função, supomos que neste momento, quando Rieth falava sobre o valor funcional, buscava evidenciar a função técnica e talvez

5 Denis (1998) critica a ideia de que a forma deve seguir a função, uma vez que um artefato inserido na produção, circulação e consumo de mercadorias teria diversas funções

6 Maristela Ono (2006) propõe que o Design tem funções técnicas (relacionadas com o funcionamento do produto), funções de uso (relacionadas ao desempenho do produto, na sua relação com o usuário) e funções simbólicas (relacionadas a percepção, comportamento e referências culturais do consumidor).

a função de uso dos produtos.

Para Ana Paula França Silva e Ronaldo Corrêa (2016) a abordagem focada na aparência é uma tendência museológica, tratando-se de objetos de Design. Uma das definições de Adrian Forty (2007) para “Design” seria referente à aparência dos objetos. Percebemos que a aparência era um critério de avaliação dos projetos inscritos no Salão. Além disso, Kistmann e Fernandes explicam que além dos objetos em si, apenas um breve descritivo era enviado pelos inscritos. A partir das afirmações das juradas, parece que a aparência dos trabalhos avaliados era enfatizada, dificultando a possibilidade de aprofundar nos processos sociais do Design como os explanados por Forty (2007). Uma vez que consideramos que os objetos não são neutros, é necessário pensar para além da aparência, incluindo a reflexão sobre os modos de produção e as intenções de quem produz. Assim como Daniel Miller (2013), consideramos que os artefatos estão carregados de significados, nos representam e nos constituem. Sobre os significados dos artefatos (Denis, 1998) explica que estes não são fixos podendo mudar de acordo com o contexto. Quanto a isso, Kistmann afirma que outros aspectos do Design, como processo ou sistema, não eram possíveis de serem avaliados, mas que isso não invalidava o processo de seleção e premiação dos trabalhos.

A outra definição de Forty (2007) para “Design” seria referente a preparação para produções de bens manufaturados. Nesse sentido, Fernandes explica que considera necessário trabalhar com a possibilidade produtiva do projeto, com a factibilidade. A reprodutibilidade

do trabalho como critério de avaliação também é citada por Kistmann. Na Ata de seleção e premiação dos trabalhos consta também que “A premiação foi dada com base no conceito inovador, tanto formal quanto funcional dos produtos, bem como sua viabilidade técnica para a produção seriada.” (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2004 p. 34)

Em concordância, a Secretaria de Estado da Cultura, daquela época, Vera Maria Haj Mussi Augusto⁷ no texto de abertura, afirmava que “a modernidade fez com que os objetos feitos um a um perdessem seu valor, devido a necessidade de grandes volumes destinados ao crescente mercado consumidor”, segundo ela os Salões eram promovidos com “vista a expansão do uso e da importância cada vez maior da cerâmica na sociedade moderna.” (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DO PARANÁ, 2004 p. 03).

A tentativa de apresentar o Design como área nova aparece tanto no catálogo quanto nos critérios de avaliação expostos pelos jurados. Apesar disso, Kistmann explica que o conceito de inovação é mais amplo, podendo envolver a significação. O texto de abertura elaborado pela Secretária, busca reforçar o distanciamento de Arte, Artesanato e Design, procurando ainda apresentar o Design como uma área nova e promissora.

⁷ Vera Maria Haj Mussi Augusto, foi Secretária de Estado de Cultura de janeiro de 2003 à dezembro de 2010, na gestão do Governador Roberto Requião. (MEMÓRIAS DO PARANÁ, 2017).

Considerações finais

Neste artigo tivemos por objetivo identificar e relacionar, com as concepções presentes na literatura estabelecida, as concepções de Design acionadas nos Salões de Cerâmica que aconteceram em Curitiba, no Paraná entre os anos 2004 e 2010. Para alcançar estes objetivos utilizamos fontes documentais, especialmente nos debruçando sobre os catálogos desses eventos. Também realizamos entrevistas semiestruturadas com a comissão julgadora da primeira edição em que foi inserida a modalidade Design, no ano de 2004. Participaram da Comissão julgadora na categoria Design, dessa edição Dulce Fernandes, Virgínia Kistmann e João Rieth.

Por meio das fontes documentais pudemos nos aproximar da trajetória do Salão Paranaense de Cerâmica e Salão Nacional de Cerâmica, com o foco na categoria Design. As entrevistas foram importantes, primeiramente, para registrar as experiências destas pessoas enquanto comissão julgadora. Autores de Teoria e História do Design também nos auxiliaram na compreensão da trajetória destes eventos, entendendo quais eram as concepções de Design dos sujeitos envolvidos nos Salões.

A inserção da categoria Design no Salão Paranaense aconteceu devido à um contexto político específico, no qual diferentes atores encontraram interesses em comum para o desenvolvimento do evento, tendo bastante importância o apoio governamental representado pela Secretaria de Estado da Cultura assim como a relação com as

indústrias cerâmicas da região do Paraná. Apesar da pouca adesão na primeira edição, o Salão contribuiu para promover os designers que trabalhavam com cerâmica no Paraná, principalmente.

Os processos de avaliação para premiação e seleção dos trabalhos, dentre outros critérios, contemplavam a viabilidade do projeto para produção seriada, assim como a inovação, especialmente na aparência do objeto. As narrativas apresentadas nos materiais, criticadas por meio de autores da área de Design, visavam apresentá-lo como uma área nova, enaltecendo o Design moderno.

Neste artigo não buscamos descrever com rigor a trajetória dos Salões de Cerâmica e/ou eventos vinculados a eles, que aconteceram em Curitiba no Paraná. Procuramos enfatizar as concepções de Design acionadas, especialmente na edição de 2004. É possível em estudos futuros o enfoque em outras abordagens, além do contato com outros sujeitos, considerando as 16 edições do Salão Paranaense de Cerâmica e as 5 edições do Salão Nacional de Cerâmica.

Considerações finais

Agradecemos à Dulce Fernandes, Virgínia Kistmann e João Rieth pela generosidade e disponibilidade de participar dessa pesquisa. Agradecemos também o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências

BÜRDEK, Bernhard E. **Design - história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2006.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Revista Arcos**, Rio de Janeiro, v. 1, p. 14-39, out. 1998.

FERNANDES, Dulce Maria Paiva. **40 anos de Design Cerâmico: Universidade Federal do Paraná (1975-2015)**. Curitiba: Editora UFPR, 2018.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: Design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

DIÁRIO DA TARDE (PR). Curitiba 13 de jun. de 1981. pg. 04. Hemeroteca Nacional. (Fundação Biblioteca Nacional - Brasil) **Salão Paranaense de Cerâmica**. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=800074&pesq=sal%C3%A3o%20paranaense%20de%20cer%C3%A2mica&hf=memoria.bn.br> Acesso em 01 jun.2022.

IPARDES. **Arranjo produtivo local de louças e porcelanas de Campo Largo: estudo de caso**. Universidade Estadual de Ponta Grossa, Instituto Paranaense de Desenvolvimento Econômico e Social (IPARDES), Secretaria de Estado do Planejamento e Coordenação Geral. Curitiba, 2006. Disponível em: https://www.ipardes.pr.gov.br/sites/ipardes/arquivos_restritos/files/documento/2020-03/RP_apl_porcelanas_campo_largo_2006.pdf Acesso em 12 de ago. 2022.

LOYOLA, L. C de; ALANO A. P.; SANTIAGO R. E. dos A. **As ações de extensio-**
nismo mineral da mineropar junto à cerâmica vermelha do Paraná. in: 53°

Congresso Brasileiro de Cerâmica. Guarujá, 2009. Disponível em: https://ab-ceram.org.br/wp-content/uploads/area_associado/53/03-041.pdf Acesso em 12 de ago. 2022.

MCAA. **Instituição Museu Casa Alfredo Andersen**. Disponível em: <https://www.mcaa.pr.gov.br/Pagina/Instituicao> Acesso em 12 jun. 2022.

MEIHY, José Carlos Sebe Bom. **Manual de História Oral**. 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

MEMÓRIAS DO PARANÁ. **Vera Maria Haj Mussi Augusto**. 2017. Disponível em: <http://memoriasparana.com.br/vera-maria-haj-mussi-augusto-2017-e-educacao-curitiba-parana/> Acesso em 2022.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre cultura material**. São Paulo: Zahar, 2013.

ONO, Maristela Mitsuko. **Design e Cultura: sintonia essencial**. Curitiba: Edição da Autora, 2006.

SECRETARIA DE CULTURA DO PARANÁ. **16º Salão Paranaense de Cerâmica**, 2004. Curitiba: Secretaria de cultura do Paraná, 2004. 86 p.

SECRETARIA DE CULTURA DO PARANÁ. **2º Salão Nacional de Cerâmica**, 2008. Curitiba: Secretaria de cultura do Paraná, 2008. 120 p.

SECRETARIA DE CULTURA DO PARANÁ. **4º Salão Nacional de Cerâmica**, 2014. Curitiba: Secretaria de cultura do Paraná, 2014. 96 p.

SECRETARIA DE CULTURA DO PARANÁ. **5º Salão Nacional de Cerâmica**, 2016. Curitiba: Secretaria de cultura do Paraná, 2016. 96 p.

SILVA, Ana Paula França Carneiro da. CORRÊA, Ronaldo. Estratégias Expográficas na mostra 29º Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira: Entre a Contemplação e a crítica. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 9, p. 675-684, 2016.


FERNANDES, Dulce Maria Paiva. **Entrevista concedida**. Curitiba, PR, julho de 2022.

KISTMANN, Virgínia Souza de Carvalho Borges. **Entrevista concedida**. Curitiba, PR, julho de 2022.

RIETH, João Luís Silva. **Entrevista concedida**. Curitiba, PR, julho de 2022.

Recebido em: 15/08/2022

Aprovado em: 01/09/2022



APROPRIAÇÃO E RECONHECIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA NA GESTÃO DO ESPAÇO CULTURAL ESCOLA DE DESIGN - UEMG

**Appropriation and recognition: an experience in
managing the Cultural Space School of Design -
UEMG**

Yuri Simon da Silveira

Doutorando (2020-2024) e Mestre (2015-2017) em Design pelo Programa de Pós Graduação em Design da Escola de Design - UEMG, com pesquisa em Design Cênico. Pós-graduado (2004) em Artes Plásticas e Contemporaneidade pela Escola Guignard -UEMG, com pesquisa em Cenografia Contemporânea e Graduado (1997) em Projeto de Produto pela Escola de Design - UEMG, onde é atualmente professor nas áreas de Design e Percepção, Linguagem Visual e Design Cênico. Foi Coordenador de Extensão da Escola de Design no período de 2017 à 2020 acumulando o cargo de Gestor do Espaço Cultural Escola de Design UEMG entre 2018 e 2020. Tem experiência nas áreas de Cultura, Design, Artes (com ênfase em Teatro). Atua como Produtor Cultural, Cenógrafo, Iluminador e Diretor de teatro.

Contato: yuri.br@gmail.com

RESUMO (PT): Este relato de experiência pretende apresentar o trabalho de gestão realizado por este pesquisador durante o período de um ano e meio à frente do Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, desde a sua inauguração no final do ano de 2018 até a efetiva entrega das obras da escola em 2020. Em meio a um cenário de incertezas políticas com relação à mudança de governo e a dúvida por parte da comunidade acadêmica sobre o recebimento pela UEMG da nova sede na Praça da Liberdade, o Espaço Cultural teve importante papel político-cultural ao marcar presença de forma efetiva da Escola na Praça por meio da apropriação do espaço com as inúmeras atividades como exposições, eventos, cursos e seminários não dando oportunidade a contestações futuras nem ao desvio da função destinada ao antigo edifício do IPSEMG como a nova sede da Escola de Design - UEMG.

Palavras chave: design, arte, cultura, gestão, eventos.

ABSTRACT (EN): This experience report intends to present the management work carried out by this researcher during the period of a year and a half at the head of Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, from its opening at the end of 2018 until its completion of the works of the school in 2020. Amidst a scenario of political uncertainty regarding the change of government and the doubt of the academic community regarding the delivery to UEMG of the new headquarters in Praça da Liberdade, the Cultural Space played an important political and cultural role, effectively marking the presence of the School in the Square through the appropriation of the space with the numerous activities such as exhibitions, events, courses and seminars, not giving rise to future contestations or the deviation from the function intended for the former IPSEMG building as the new headquarters of the School of Design - UEMG.

Keywords: design, art, culture, management, events.

RESUMEN (ES): Este relato de experiencia pretende presentar el trabajo de gestión realizado por esta investigadora durante el período de año y medio al frente del Espaço Cultural Escola de Design - UEMG, desde su inauguración a fines de 2018 hasta su finalización de las obras de la escuela en 2020. En medio de un escenario de incertidumbre política por el cambio de gobierno y la duda de la comunidad académica sobre la entrega a la UEMG de la nueva sede en la Praça da Liberdade, el Espaço Cultural jugó un importante papel político-cultural marcando efectivamente la presencia de la Escuela en la Plaza a través de la apropiación del espacio con las numerosas actividades como exposiciones, eventos, cursos y seminarios, no dando oportunidad a futuras impugnaciones ni a la desviación de la función destinada a la antiguo edificio IPSEMG como nueva sede de la Escuela de Diseño - UEMG.

Palabras clave: diseño, arte, cultura, gestión, eventos.

Introdução

Desde 2012, a comunidade acadêmica da UEMG aguardava, ansiosamente, pela nova sede que havia sido prometida para a Escola de Design:

Em 2010, com a iminente transferência das principais instalações do IPSEMG para a Cidade Administrativa Tancredo Neves na região norte da capital, o Governo de Minas iniciou estudos para a destinação do prédio e, em 2012, autorizou a reforma e restauro do histórico edifício-sede do IPSEMG, localizado na Praça da Liberdade, para a implantação da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG (DESIGN, 2020)¹.

As obras de reforma e restauro, além da readequação do edifício para se tornar uma escola, haviam sido iniciadas em 2014, mas em virtude de questões técnicas e patrimoniais que determinaram diversas paralizações, elas só foram concluídas em 2020. Em entrevista para a Revista Encontro no ano de 2013², antes mesmo do início das obras, o arquiteto responsável pelo projeto, Alonso Lamy Miranda Filho, afirmava sobre sua intenção de que os trabalhos fossem concluídos no ano de 2016, procurando, segundo ele, propiciar à comunidade atividades diversas da universidade: cursos, oficinas, workshops e palestras temáticas, uma escola aberta, não limitada ao ensino

1 <http://ed.uemg.br/o-edificio-da-escola-de-design-na-praca-da-liberdade/> Acesso em 30 out. 2022.

2 <https://www.revistaencontro.com.br/canal/revista/2013/11/o-patinho-virou-cisne.html> Acesso em 30 out. 2022.

superior. A revista destacava ainda a privilegiada localização do prédio na Praça da Liberdade, considerada um cartão postal turístico e cultural de enorme interesse. De acordo com o projeto de Alonso Lamy, funcionariam, ainda, no edifício, dois espaços expositivos, um restaurante e uma livraria com um café. A característica da nova Escola de Design para se tornar um espaço dedicado à arte e a cultura já estava estabelecida no projeto original.

No ano de 2018, após vários adiamentos da entrega da reforma que revitalizaria e adequaria o antigo prédio do Instituto de Previdência Social de Minas Gerais – IPSEMG e a iminente mudança de governo que ocorreria a partir de 2019, houve receio, por parte da comunidade acadêmica, de que o edifício fosse destinado a outra função. Isso estimulou a Reitoria da UEMG e os professores da Escola de Design a propor uma pré-inauguração da unidade, com a criação de um espaço de interlocução com a sociedade que possibilitasse a consolidação do nome da escola na Praça da Liberdade, não abrindo margens para possíveis contestações futuras.

Para tal, em colaboração com a Secretaria de Educação, a Secretaria de Cultura, o Departamento de Edificações e Estradas de Rodagem do Estado de Minas Gerais (DER-MG) - que gerenciava as obras - e a Construtora responsável, a Reitoria da UEMG e a Direção da Escola de Design realizaram um estudo sobre qual parte do edifício poderia ser aberta ao público sem prejudicar a continuidade das obras. A proposta que atendeu de forma mais atraente à necessidade de maior visibilidade foi a ocupação de um dos espaços do térreo com

a instalação de uma galeria expositiva e um balcão de informações que dialogasse com a comunidade, reafirmando a importância do design, da arte e do ensino para a sociedade. Nesse momento começou a se concretizar os planos para a criação do Espaço Cultural Escola de Design – UEMG.

1. A história do edifício e a definição do local para instalação do Espaço Cultural

Inaugurado em 1965 com projeto do arquiteto Raphael Hardy Filho (1917-2005), a antiga sede do IPSEMG é um edifício com características modernistas e abrigou o instituto por quase meio século (FIG. 1). A sobriedade dos ambientes, suas formas geométricas puras e limpas eram uma referência à sua racionalidade estrutural. A transparência de suas janelas e esquadrias metálicas fazia de seus ambientes internos locais bem iluminados e ventilados.



Figura 1 - Fachada do prédio do IPSEMG voltada para a Rua Gonçalves Dias no final da década de 1970, antes do plantio das árvores.

Fonte: Acervo da Comunicação Social do IPSEMG.

As características arquitetônicas são uma representação da corrente modernista que se estabeleceu no Brasil nos anos de 1950 e 1960. Esse conceito modernista, com ausência de rebuscamento e ornamentação, além da boa qualidade construtiva, permitiu que, no projeto de restauro, pudesse ser realizada a readequação para receber a Escola de Design sem provocar traumas ou impactos negativos na composição inicial, tombada em 1977 pelo IEPHA³ juntamente com

³ IEPHA - Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais <http://www.iepha.mg.gov.br/>
Acesso em 30 out. 2022.

o “Conjunto Arquitetônico e Paisagístico da Praça da Liberdade”. Com a adaptação, o edifício estava pronto para receber salas de aula, laboratórios e oficinas, estacionamento, biblioteca, lanchonete e refeitórios, galerias e os diversos espaços de convivência em grandes áreas livres para usos diversos.

O local do edifício escolhido para o funcionamento do Espaço Cultural foi uma área do térreo e respectivo mezanino com entrada independente, localizado exatamente na esquina da Avenida João Pinheiro com a Rua Gonçalves Dias. Um espaço amplo e arejado, de enormes janelas, que possui uma visão privilegiada da Praça da Liberdade e uma visibilidade de destaque por todos que circulam pela região. Lá poderiam ser realizadas diversas ações educativas e culturais como aulas abertas, exposições, cursos e palestras. Antes mesmo da retirada dos tapumes que cercavam a construção já se podia ter uma ideia da beleza e do potencial expográfico reservado para o Espaço Cultural (FIG. 2).



Figura 2 - Fotografia interna do saguão onde se instalaria o espaço cultural antes da finalização da obra.

Fonte: acervo do autor.

À medida que as obras do local onde funcionaria o Espaço Cultural se finalizavam, uma equipe multidisciplinar de professores da Escola de Design foi designada para elaborar a primeira exposição que inauguraria o espaço. Participaram da equipe os coordenadores de cada curso de graduação e da pós-graduação da unidade e grupos selecionados de professores de cada Núcleo, Laboratório e Centro⁴, ficando estes responsáveis pela curadoria do material que seria exposto e com a função de entrar em contato com alunos e ex-alunos, autores dos diversos trabalhos selecionados, além de colaborar com o Centro de Design de Ambientes (CEDA) que se responsabilizou

⁴ Os centros, laboratórios e núcleos, surgiram das demandas externas, do interesse dos alunos e especializações do corpo docente voltados para diversos setores e modalidades do design e da arte. <http://ed.uemg.br/atuacoes/centros/> Acesso em 30 out. 2022.

pelo projeto expográfico (FIG.3). O Centro de Extensão (CENEX) se responsabilizou por coordenar os estudantes estagiários de todos os setores da Escola de Design e realizar uma chamada para alunos voluntários que pudessem auxiliar na montagem da exposição e atuar como receptivos do Espaço durante o período de sua permanência.



Figura 3 - Fotografias internas dos espaços e saguão com medidas para planejamento da primeira exposição.

Fonte: imagens cedidas pelo CEDA.

O Espaço Cultural Escola de Design – UEMG foi inaugurado em dezembro de 2018 como um cartão de visitas da Escola de Design na Praça da Liberdade e se tornou um dos equipamentos culturais do

Circuito Liberdade⁵, oferecendo uma área aproximada de 500 m² e conceito multiuso para realização dos mais diversificados eventos em uma localização privilegiada, em total sintonia com os demais equipamentos do Circuito (FIG 4):

A decisão de incorporar a Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais ao Circuito significa oferecer ao conjunto dos equipamentos culturais aqui reunidos, uma instituição que ao longo de seus mais de 60 anos de existência desenha a história do design e da arte em nosso Estado”⁶.

5 O Circuito Liberdade foi criado em 2010, após a inauguração da Cidade Administrativa e a transferência oficial da sede do governo da Praça da Liberdade para a região Norte de Belo Horizonte. A sua criação visava transformar os prédios históricos esvaziados em espaços com vocação para a arte, a cultura e a preservação do patrimônio, reunidos como complexo cultural referência para moradores da capital mineira e visitantes. <http://www.circuito-liberdade.mg.gov.br/pt-br/circuito-liberdade-br/historia> Acesso em 30 out. 2022.

6 <http://circuitoliberalde.mg.gov.br/pt-br/espacos-br/espaco-cultural-escola-de-design-uemg> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 4 - Fotografia da frente do Espaço cultural logo após a conclusão das obras.

Fonte: acervo do autor.

Após a inauguração e abertura da primeira exposição, a coordenação do Centro de Extensão, que já gerenciava os espaços para eventos da antiga sede da Escola de Design na Avenida Antônio Carlos, acabou por assumir também a gestão do Espaço Cultural. Isso ocorreu também devido às características da função extensionista em estabelecer uma relação dialógica com a comunidade nos diversos níveis de interação, e da expertise do seu coordenador naquele momento (designer, produtor cultural e artista de teatro), que buscou uma maior interlocução com os demais gestores dos equipamentos culturais que compunham o Circuito Liberdade, participando também do Comitê Gestor⁷ do Circuito.

⁷ A gestão do Circuito Liberdade apoia-se em quatro comitês temáticos, sendo eles: Comunicação, Patrimônio, Programação e Educação, além do Comitê Gestor. <http://www.circuitoliberalde.mg.gov.br/pt-br/>

2. Inauguração - Mostra Continuum

A solenidade de inauguração (FIG. 5) do Espaço Cultural Escola de Design – UEMG contou com o auxílio financeiro da Fundação de Apoio e Desenvolvimento da Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais – FADECIT e ocorreu na manhã do dia 19 de dezembro de 2018, tendo a presença de jornalistas, profissionais do design, professores, alunos e ex-alunos da Escola, da Reitora da UEMG Lavínia Rodrigues e demais representantes da universidade, de gestores culturais do Circuito Liberdade, representantes do IEPHA e do então Secretário de Cultura de Minas Gerais, Ângelo Oswaldo que, de acordo com o site da UEMG, destacou a importância da universidade na composição do Circuito Cultural: “Temos uma enorme satisfação em chegar aqui, ver as obras no prédio praticamente concluídas, e a presença da UEMG integrando o circuito”⁸, acrescentando que o governo deveria propiciar condições de participação do design na construção de políticas públicas em função de seu papel fundamental na economia criativa do Estado.

[circuito-liberdade-br/gestao](#) Acesso em 30 out. 2022.

⁸ http://2018.uemg.br/noticia_detalhe.php?id=11290 Acesso em 30 out. 2022.



Figura 5 – Parte do público no dia da abertura e entrada do Espaço Cultural.

Fonte: acervo do autor.

O evento também foi a abertura ao público da Mostra Continuum, uma exposição de trabalhos selecionados de designers que tiveram sua formação ligada à Escola de Design – alunos, ex-alunos e professores. O objetivo dessa exposição foi informar sobre a Escola (FIG. 6 e 7), e mostrar o design de forma concreta, objetiva e democrática, revelando à sociedade uma face importante de sua cultura material – o design do passado, do presente e suas prospecções para o futuro.



Figura 6 – Visão geral da Exposição, painéis de informações e publicações.

Fonte: acervo do autor.

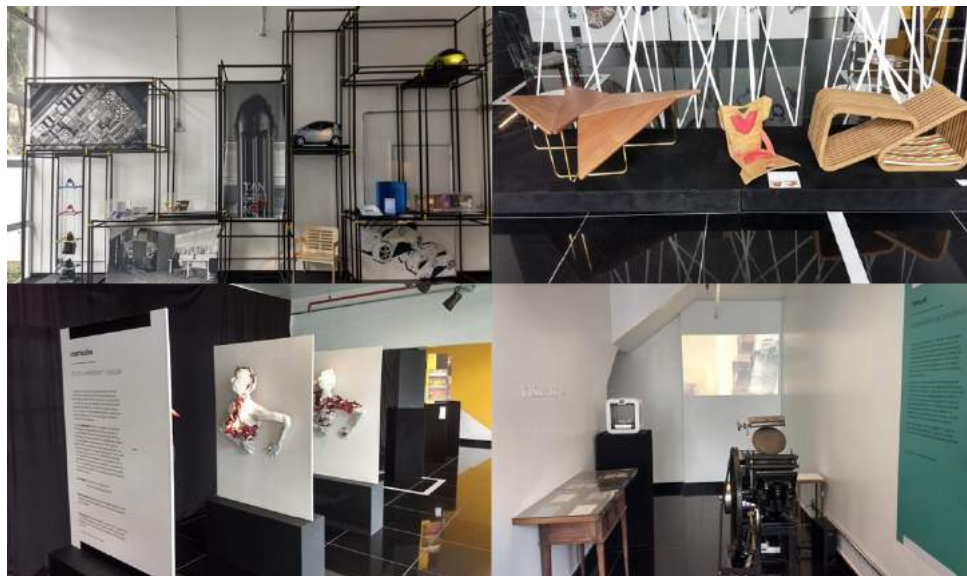


Figura 7 – Quatro protótipos do projeto Sabiá desenvolvidos pela Escola foram expostos.

Fonte: acervo do autor.

A diversidade das peças selecionadas e expostas expressava a amplitude das possibilidades de ação do design e da arte, bem como a multiplicidade das competências desenvolvidas na Escola de

Design, uma singela mostra dos territórios pelos quais transita a sua produção (FIG 8 e 9).



**Figura 8 – Diversos projetos dos quatro cursos ofertados pela Escola de Design:
Design Gráfico, Design de Produto, Design de Ambientes e Artes Visuais
Licenciatura.**

Fonte: acervo do autor.



Figura 9 – Multiplicidade de territórios, projetos comerciais, conceituais e artísticos.

Fonte: acervo do autor.

Em 2018 a Mostra Continuum esteve aberta ao público por apenas dez dias, entre 18 e 30 de dezembro (com pequeno recesso entre os dias 24 a 26), das 13h às 21h. Nesse curto período recebeu, segundo os registros recolhidos no livro de entrada, 1944 visitantes, embora nos momentos de maior movimento o controle não tenha sido muito exigente e nem todos tenham conseguido cadastrar seu nome. Entre os visitantes, a grande maioria foi de Belo Horizonte, mas a exposição também recebeu muitas pessoas de outras cidades de Minas Gerais, e de outros estados do Brasil bem como despertou o interesse de turistas estrangeiros (Alemanha, Argentina, Canadá, Colômbia, Espanha, Equador, Estados Unidos, França, Holanda, Portugal e Rússia) que, ao percorrerem o Circuito Liberdade, foram atraídos pela

movimentação. Entre janeiro e fevereiro, meses de férias escolares e com menos frequentadores na Praça da Liberdade, o movimento de visitantes reduziu significativamente; mesmo assim o saldo foi bastante positivo e a exposição teve, ao todo, 3211 visitantes cadastrados.

3. A continuidade do Espaço Cultural - 2019

Após o término da *Mostra Continuum*, que permaneceu em cartaz até a *Semana de Recepção aos Calouros* em 2019, a equipe do Espaço Cultural teve um novo desafio: captar projetos que ocupassem o espaço durante o ano, não permitindo que ele se apresentasse ocioso. Todos os professores da Escola de Design foram contatados para que propusessem eventos e exposições, sempre a partir de projetos acadêmicos desenvolvidos com os alunos e a comunidade. É importante ressaltar que o Espaço não contou mais com recursos públicos e nenhuma ajuda financeira e que, embora a cessão das instalações fosse gratuita, o Espaço contava apenas com alguns monitores voluntários e um único vigia por turno.

Na sequência à *Mostra Continuum*, o Espaço Cultural sediou as atividades de recepção aos calouros, entre elas uma aula aberta da professora Giselle Safar que, ao descrever a trajetória histórica da Escola de Design, enfatizou os inúmeros obstáculos que a unidade encontrou em se tratando de ocupação de espaços físicos e confirmou que a realização desse momento de acolhimento aos novos alunos tinha um componente político, na medida que era uma forma de “fincar

nossa bandeira no local” e demonstrar a “extrema disposição e gana em reivindicar e pressionar politicamente por soluções”⁹:

EXPOSIÇÃO DA REVISTA TANGERINE #6 E OCUPAÇÃO MULTIUSO DO ESPAÇO

A primeira proposta expográfica para o Espaço Cultural em 2019 foi a dos professores Rogério de Souza e Tatiana Pontes, coordenadores do projeto da Revista Tangerine, publicação digital do Núcleo de Design e Fotografia - NUDEF do Centro de Estudos em Design da Imagem, trazendo para o Espaço uma exposição da edição nº 6 da Revista¹⁰ que havia sido realizada há pouco tempo na galeria do Centro Cultural Nansen Araújo do SESI-MG. A revista tem o objetivo de mapear e divulgar a produção fotográfica dos alunos e professores da Escola de Design/UEMG, bem como fomentar o desenvolvimento de novos projetos autorais no campo da fotografia (FIG. 10) e a realização da exposição representou excelente oportunidade para que mais pessoas a conhecessem.

⁹ <https://uemg.br/noticias-1/918-calouros-da-escola-de-design-sao-recepcionados-na-nova-sede> Acesso em 30 out. 2022.

¹⁰ <https://www.uemg.br/events2/event/escola-de-design-espaco-cultural-recebe-exposicao-da-revista-tangerine> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 10 – Exposição Revista Tangerine #6 e aula de orientação de projetos da Pós-Graduação em Design de Móveis no mezanino do Espaço Cultural.

Fonte: acervo do autor.

Simultaneamente à *Exposição da Revista Tangerine #6*, o grupo de professores da Pós-Graduação Lato Sensu em Design de Móveis solicitou à gestão do Espaço a possibilidade de ocupação do mezanino para ministrar aulas de orientação de projetos. A turma da 9ª edição do curso foi, então, o primeiro grupo de estudantes a ocupar, com aulas periódicas, o novo local¹¹. O espaço do mezanino se tornou um real escritório de projetos (FIG. 11), configurado para o trabalho compartilhado, além de proporcionar uma maior interação entre os

¹¹ <http://ed.uemg.br/pos-graduacao-de-moveis-ocupa-espaco-cultural-com-aulas/> Acesso em 30 out. 2022.

alunos e também a convivência com outros eventos e exposições que aconteciam em paralelo. Além disso, nesse período, o Espaço Cultural recebeu as aulas da turma da disciplina optativa de Design Cênico, ofertada a todos os cursos de graduação da Escola de Design, e diversos professores começaram a elaborar e propor atividades como aulas abertas, lançamento de livros e palestras¹². Configurava-se assim a vertente multiuso do Espaço Cultural.



Figura 11 – Orientação de projetos da Pós-Graduação em Design de Móveis no mezanino do Espaço Cultural.

Fonte: fotos Luiz Gustavo Rocha ASCOM ED-UEMG.

MOSTRA PANORAMA E OUTROS EVENTOS

Após a *Exposição da Revista Tangerine #6*, já no início de abril, outras demandas de professores da Escola de Design e de outras unidades

¹² <https://uemg.br/noticias-1/1804-programacao-variada-movimentou-espaco-cultural-do-novo-predio-da-escola-de-design> Acesso em 30 out. 2022.

do Campus BH da UEMG já tinham sido selecionadas, sempre no intuito de deixar em evidência o Espaço na Praça da Liberdade em uma interlocução constante com outras unidades de UEMG e com a comunidade em geral. O Professor Pablo Gobira, da Escola Guignard e do Programa de Pós Graduação em Artes da UEMG, solicitou a ocupação do Espaço Cultural para a *Exposição Panorama*¹³, evento relacionado ao *5º Seminário de Artes Digitais*, organizado pelo Laboratório de Poéticas Fronteiriças - Labfront - UEMG/CNPq. A *Exposição Panorama* selecionou o trabalho de 16 artistas contando com obras de instalações, instalações interativas, games, vídeos e performances, apresentando um horizonte de possibilidades de relações entre os campos da produção artística e criativa.

O tema da edição, que dialogava perfeitamente com a proposta do Espaço Cultural, resultou das discussões sobre a memória da arte em todas as edições anteriores do congresso, o que permitiu que comunicações de pesquisas (e de produção de obras de arte) de diferentes temáticas pudessem ser apresentadas para toda a comunidade científica.

A visibilidade oferecida pelo *5º Seminário de Artes Digitais* e a *Exposição Panorama* (FIG 12) foi importante para o Espaço Cultural, por ser o primeiro evento que possibilitou o intercâmbio de parcerias com os demais equipamentos do Circuito Liberdade, já que o SAD também se utilizou do auditório do BDMG Cultural para apresentação de trabalhos, do espaço Museu Mineiro para apresentação de

13 <https://uemg.br/noticias-1/1963-aberto-o-5-seminario-de-artes-digitais-de-2019> Acesso em 30 out. 2022.

performances, e de salas do Museu de Minas e Metais - MM Gerda e do Rainha da Sucata para os grupos de trabalho. A partir desse intercâmbio o Espaço Cultural foi se tornando cada vez mais representativo dentro do Circuito. Mesmo com o término do *Seminário de Artes Digitais*, a *Exposição Panorama* permaneceu no Espaço Cultural Escola de Design – UEMG até o dia 11 de maio.



Figura 12 – Visão geral da Mostra Panorama, coquetel de abertura e projeção mapeada na fachada do Espaço Cultural.

Fonte: acervo do autor.

Em maio, dois eventos internos da Escola de Design já estavam com suas datas agendadas para serem realizados no Espaço Cultural. O *1º Fórum de Artes Visuais* (FIG. 13), organizado pela Coordenação do Curso de Artes Visuais – Licenciatura, uma proposta da professora Patrícia Pinheiro coordenadora do curso, que teve como objetivo discutir demandas específicas do curso além de novas diretrizes alinhadas às demais licenciaturas da UEMG¹⁴.



Figura 13 – 1º Fórum de Artes Visuais.

Fonte: acervo do autor.

Na sequência, o evento de *Homenagem aos Professores Aposentados da Escola de Design* entre os anos de 2014/2019¹⁵, organizado pelas Coordenações de Curso de Graduação e Pós-graduação, Coordenação do Centro de Extensão e Direção da Escola de Design. Um evento colaborativo que demonstrou a versatilidade do Espaço Cultural também

14 <https://uemg.br/noticias-design/2499-1-forum-de-artes-visuais-realizado-com-sucesso> Acesso em 30 out. 2022.

15 <http://ed.uemg.br/emocao-e-alegria-na-homenagem-aos-professores-aposentados/> Acesso em 30 out. 2022.

como um local para atividades diversas, com palco para banda de música, *lounge* de recepção e pista de dança (FIG 14).



Figura 14 – Homenagem aos Professores Aposentados da Escola de Design.

Fonte: acervo do autor.

A importância da realização de eventos que não fossem necessariamente abertos ao público externo, e sem características de exposição ou mostras, se dava pela intenção da gestão do Espaço de envolver e motivar os professores a ofertar novas propostas no futuro, embora o local já se preparasse para receber outra grande exposição.

EXPOSIÇÃO: ONDE ESTÁ SEBASTIÃO NUNES?

A exposição *Onde está Sebastião Nunes?* foi uma proposta do professor Ricardo Portilho em colaboração com o Laboratório de Tipografia – TipoLab, que conta também com os professores Sérgio Antônio Silva e Cláudio Santos na sua equipe. O projeto foi realizado em uma parceria de Ricardo Portilho com a Editora Lote 42 de São Paulo que havia realizado, pouco tempo antes, a exposição *Sebastião Nunes: Delirante Lucidez* e lançado dois livros em homenagem ao escritor e artista gráfico com autoria de Ricardo Piqueira: *Sebastião Nunes: delirante lucidez*, título homônimo à exposição, onde o autor discute alguns dos principais trabalhos do artista mineiro, que usa linguagens como fotografia, colagens, poesia, entre outras, para se expressar, e *Um caso liquidado: memórias e desvarios de um poeta inacabado* que reúne três textos inéditos de Sebastião Nunes, cada um com uma proposta estilística singular (FIG. 15).



Figura 15 – Fragmentos da abertura da exposição.

Fonte: fotos de Lorena Nicácio (bolsista do Espaço Cultural).

A exposição em Belo Horizonte¹⁶, além de aproveitar todo esse material vindo de São Paulo, procurou acrescentar, com curadoria do designer Flavio Vignoli (artista gráfico e pesquisador), registros históricos, material de colecionadores, vídeos, além dos bonecos confeccionados pelo Grupo Giramundo para o espetáculo *Antologia Mamaluca* de 1994, a partir da obra de Sebastião Nunes (FIG. 16).

¹⁶ <http://www.circuitoliberalidade.mg.gov.br/pt-br/noticias/254-obra-de-sebastiao-nunes-ganha-exposicao-no-es-paco-cultural-escola-de-design-da-uemg> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 16 – Palestras, oficinas e lançamento de livros.

Fonte: fotos de Lorena Nicácio (bolsista do Espaço Cultural).

Mais do que exposição e lançamento de livros, o evento contou ainda com as palestras: *Projeto autoral - interface entre arte, literatura e design* de Ricardo Portilho; exibição do vídeo documentário *Estética da provocação* com palestra proferida por Anna Flavia Dias Salles, Cristiane Zago e Rodolfo Magalhães (Artistas Audiovisuais); palestra com o tema *Livro 'coisa de louco'* Sebastião Nunes como designer com Lucia Castello Branco (professora e pesquisadora da UFMG); palestra *Vitrines Abertas - Manipulação e discussão das obras originais* com Flavio Vignoli; e recebeu ainda os palestrantes: Marcos Malafaia (Grupo Giramundo) – relatando o processo de montagem do espetáculo *Antologia Mamaluca*; Amir Brito Cadôr (Professor

da UFMG, pesquisador de publicações de artista) – estabelecendo a relação de Sebastião Nunes e a publicidade, no *Somos Todos Assassinos* e Ricardo Aleixo (Poeta e performer). Outras atividades relacionadas ao evento foram a oficina *Estudos Sobre o Livro: edição, produção gráfica e design*, com João Varella, Cecilia Arbolave e Gustavo Piqueira; e a oficina/laboratório *Gráfica Mamaluca* com os professores Claudio Santos e Ricardo Portilho (Tipolab/ED/UEMG).

Simultaneamente à exposição *Onde Está Sebastião Nunes?* o Espaço Cultural recebeu também um ciclo de palestras *Múltiplas faces do Design / Palestras & Rodas de Conversa*¹⁷ no qual alguns professores da Escola de Design foram convidados a compartilhar com a comunidade suas experiências acadêmicas e no mercado de trabalho. A organização ficou sob a responsabilidade da Coordenação de Extensão da Escola de Design como parte da programação do *BH Design Festival* um importante evento que durante muito tempo tem marcado o cenário do design em Belo Horizonte. Palestraram nesse evento os professores: Maria José Canedo com o tema *Modelos de Negócios Guiados pelo Design*, Eduardo Wilke com o tema *Gestão do Design*, Paula Quinaud com o tema *Design, Gerações, Experiência e Modos de Consumo*, Carolina Pagnan com o tema *Design e Prototipagem*, Alencar Ferreira com o tema *Design Efêmero*, Sílvia Rennó com o tema *Design da luz - o lighting designer na contemporaneidade*, e os convidados também da exposição *Onde está Sebastião Nunes?* Anna Flavia Dias Salles, Cristiane Zago e Rodolfo Magalhães com o tema

¹⁷ <http://circuitoliberalde.mg.gov.br/es-es/noticias-es/258-espaco-cultural-da-escola-de-design-promove-ciclo-de-palestras-no-circuito-liberdade> Acesso em 30 out. 2022.

Design e Audiovisual – Exibição do documentário: Estética da provocação e Ricardo Portilho com o tema *Exposição Sebastião Nunes - interface entre arte, literatura e design*.

SEMANA DE PESQUISA EM DESIGN 2019 E EXPOSIÇÃO: CORPO X OBJETO

Em julho, ocorreu no Espaço Cultural, a *II Semana de Pesquisa em Design*¹⁸, evento elaborado pelo Programa de Pós Graduação em Design da Escola de Design – UEMG coordenado, nessa edição, pelas professoras Maria Regina Álvares Correia Dias e Rita da Conceição Ribeiro. Com os objetivos de promover e divulgar o debate sobre as pesquisas em andamento de professores e alunos do doutorado e mestrado, estimular o intercâmbio com outras universidades e pesquisadores nacionais e internacionais e estabelecer interfaces e diálogos com a sociedade, a *II Semana de Pesquisa em Design* ocupou o Espaço com diversas atividades acadêmicas, entre elas uma homenagem ao professor Dijon de Moraes (FIG. 17), palestras, seminários, defesas e exames de qualificação de mestrado e doutorado, além de uma exposição: *Corpo x Objeto: Você está aqui (?)* da multiartista e mestranda do PPGD Maira Gouveia (FIG. 18).

18 <http://ed.uemg.br/semana-de-pesquisa-em-design-2019/> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 17 – Abertura, homenagem e defesas.

Fonte: fotos Luiz Gustavo Rocha ASCOM ED-UEMG.



Figura 18 – Exposição e outras atividades.

Fonte: fotos Luiza Bongir (Acervo de Maira Gouveia).

O trabalho fez parte do encerramento do processo de Residência Artística da designer/artesã pelo Centro de Formação Artística e Tecnológica –da Fundação Clóvis Salgado – CEFART. Ao longo de quase todo o mês de julho, foram realizadas atividades variadas em torno das afetividades possíveis entre corpo e objeto. Maira convidou ainda para participarem da exposição as artistas Luiza Bongir, Lygia Peçanha, Bianca Sanchez, Camila Magalhães, Laura Lopes, Karol Monteiro, Carou Dupin, Ana Rita Nicoletto, Ina Gouveia, Aline Brant, Bárbara Veronez e Daphne Cunha. Foram apresentadas palestras, rodas de conversa, contação de histórias, oficinas, trabalhos de foto, performances, máscaras, cadernos de processos, esculturas, desenhos, gravuras, todos trabalhos que transitam entre o design, o artesanato e a arte¹⁹.

PROJETO CINECLUBE

Uma das propostas da gestão do Espaço Cultural foi levar as sessões do *Projeto CineClube Escola de Design / UEMG*, coordenado pelo professor João Paulo Freitas, a ocuparem, durante todo o segundo semestre de 2019, a pequena área do Espaço onde funcionava o mini-auditório (FIG. 19). Foram realizadas, então, sessões especiais aos sábados, no final da tarde, quinzenalmente. Em agosto o projeto contou com a *Mostra Udigrudi Mundial de Animação – MUMIA*, idealizada pelo cineasta Sávio Leite.

¹⁹ <https://uemg.br/noticias-1/2772-espaco-cultural-ed-exposicao-corpo-x-objeto-voce-esta-aqui-encerra-a-programacao-de-julho> Acesso em 30 out. 2022.

No mês de setembro ocorreram duas sessões em comemoração aos 30 Anos da UEMG com uma seleção de filmes (curta metragem) desenvolvidos pela comunidade acadêmica²⁰. Na primeira sessão foram apresentadas as produções *Pode me chamar* - Victor Hugo Machado de Oliveira, *UEMG 30 Anos* - Eunice Aparecida de Faria, *Tipoema* - Cláudio Santos Rodrigues, *Emigrantes* - André Corrêa Mendonça, *Formação Artista Professor* - Jean Paulo de Jesus Nascimento, *Spice Taste of India: Stop Motions* - Maira Gouveia; e na segunda sessão, as produções *Ontologia da Corda Preta* de Jessica Marroques, Daniel Ferreira e Davi Fuzari, *Faixas* de João Vitor Cardoso e Paulo Moreira, *Tiras Animadas* de Ricardo (Ryot) Tokumoto e alunos da Escola de Design coordenados por Luhan Dias.

Já em outubro o Projeto Cineclube propôs um *Ciclo Terror e Fantasia no Cinema*, com exibição de *Drácula, O Vampiro da Noite* (1958), de Terence Fisher, com a comentarista convidada Professora Rita Ribeiro (Escola de Design / UEMG).

No mês de novembro ocorreram três exibições especiais do projeto CineClube. A primeira, durante o 21º Seminário de Pesquisa e Extensão, com a exibição dos curtas *Lençol Assassino I* (1994) e *Lençol Assassino II* (1995) que contou com a participação dos autores e ex-alunos André Taques, Wenderson Sobreira e José Rocha Andrade atualmente professor da Escola de Design / UEMG. Na segunda exibição foi apresentado o média metragem *À Luz* (2019) com roteiro e direção de Saulo Senra e a presença dos comentaristas Guigo Pádua,

²⁰ https://www.sympla.com.br/cineclube-escola-de-design---30-anos-uemg__644009?fbclid=IwAR3zw9HZpC-CMRhzoPJHUiRtnmNGqpZpPKRNcG8kQbCCa97qoPH9xgeSzcNq Acesso em 30 out. 2022.

Glauber Perktold e mediação do professor Mário Geraldo da Fonseca (Escola de Design / UEMG). Na terceira, em homenagem à *Semana da Consciência Negra*, foi apresentado o longa *Ao Mestre com Carinho* (1967) de James Clavell com a participação dos professores Marcelina das Graças de Almeida e Luiz Henrique Ozanan (Escola de Design / UEMG), e ex-alunos, produtores culturais e artistas visuais Horácus de Jesus e Flaviana Lasan.



Figura 19 – Exibições do projeto CineClube em 2019.

Fonte: acervo do autor.

PARCERIAS, CURSOS E SEMINÁRIOS

Também durante o segundo semestre de 2019, a partir do mês de agosto, a multiplicidade de eventos ofertados pelos professores oriundos de parcerias com outras instituições cresceu no Espaço Cultural. Começando pelo lançamento do Livro – *Mulheres do Vale Substantivo Feminino*, do fotógrafo Lori Figueiró e a mesa redonda

com a presença dos professores José Rocha Andrade e Marcelina Almeida (Escola de Design/UEMG) e Makota Kisandembu, então Diretora de Políticas de Igualdade Racial da Prefeitura de Belo Horizonte²¹.

No mesmo mês, ocorreu o lançamento dos produtos (cartilha, site, vídeo e livro²²) resultantes do trabalho desenvolvido pela parceria de várias instituições para o Observatório das Desigualdades de Gênero e Raça a partir do Termo de Colaboração celebrado entre a UEMG, a extinta Secretaria de Estado de Direitos Humanos, Participação Social e Cidadania e o Instituto Cultural Boa Esperança para a execução do projeto *Por todas as mulheres com igualdade, respeito e autonomia*. O evento contou com algumas presenças emblemáticas na luta pela igualdade de gênero e raça, como a da ex-ministra Nilma Lino Gomes que respondeu pelo Ministério das Mulheres, da Igualdade Racial e dos Direitos Humanos, no governo Dilma Rousseff, a ex-deputada Jô Moraes e o ex-vice-Reitor da UEMG professor Jose Eustáquio de Brito. (FIG. 20)

21 <http://ed.uemg.br/fotografo-do-vale-do-jequitinhonha-lanca-livro-em-belo-horizonte-no-espaco-cultural-da-escola-de-design-da-uemg/> Acesso em 30 out. 2022.

22 <http://ed.uemg.br/desigualdades-de-genero-e-raca-na-agenda-do-espaco-cultural/> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 20 – Apresentação dos projetos para o observatório das Desigualdades de Gênero e Raça.

Fonte: acervo ASCOM-ED.

Já em setembro aconteceu o evento do *Projeto de Formação Inicial e Continuada - FIC no Campus*, proposto pela professora Liliana Borges, então diretora do Campus BH – UEMG²³, e que teve como propósito contribuir para a aproximação das unidades acadêmicas de Belo Horizonte – que hoje não dispõe de um campus comum – e para o intercâmbio cultural e de conhecimento na Universidade. Além disso o Espaço Cultural passou a abrigar diversos Cursos Livres de Extensão da Escola de Design²⁴.

Em outubro o Espaço recebeu uma parte do *Festival de Primavera – FAE*²⁵, como também dois seminários de repercussão nacional (FIG 21): o 1º *Seminário de Moda e Gestão - Desafios e Oportunidades e*

23 <https://uemg.br/events2/event/fic-no-campus-espaco-cultural-da-escola-guignard> Acesso em 30 out. 2022.

24 <https://uemg.br/noticias-1/2914-inscricoes-abertas-para-os-cursos-de-extensao-da-escola-de-design> Acesso em 30 out. 2022.

25 <https://www.facebook.com/festivaldaprimaverauemg/> Acesso em 30 out. 2022.

o 1º Seminário de Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual - NIT-UEMG.

O *1º Seminário de Moda e Gestão - Desafios e Oportunidades*²⁶ para a Indústria da Moda no Brasil foi promovido pelo CPDM – Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Moda e pelo PPGD, Programa de Pós-Graduação em Design da ED-UEMG e contou com a presença de Raul Fanguero (Universidade do Minho, Portugal), Fernando Valente Pimentel (ABIT - Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção), Manoel Bernardes (FIEMG), Professora Julia Baruque Ramos (EACH-USP) e as professoras Heloisa Santos e Rita Engler (Escola de Design - UEMG).

Já o *1º Seminário de Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual - NIT-UEMG*, integrando a programação da Semana Nacional da Ciência e Tecnologia 2019 do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações contou com a participação de Alexandre Túlio Nascimento (SEDE-MG) e da professora Daniela Rocco (FaPP – UEMG)²⁷.

²⁶ <http://ed.uemg.br/1o-seminario-de-moda-e-gestao-desafios-e-oportunidades-para-a-industria-da-moda-no-brasil/> Acesso em 30 out. 2022.

²⁷ <https://www.uemg.br/noticias-1/3081-nit-uemg-seminario-de-inovacao-tecnologica-e-propriedade-intelectual-inscricoes-abertas> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 21 – 1º Seminário de Moda e Gestão e 1º Seminário de Inovação Tecnológica.

Fonte: acervo do autor.

Em novembro ocorreu uma *Oficina Tipográfica / Tipografia Modular*²⁸ – com os professores Cláudio Santos Rodrigues, Ricardo Portilho e Sérgio Antônio Silva (Escola de Design / UEMG) como parte do *IV Fórum Nacional sobre a Formação e a Atuação Profissional do Revisor de Textos*. O Espaço Cultural também se abriu para atividades propostas pelos estudantes e em novembro aconteceu o *Projeto*

²⁸ <https://ivforumdorevisor.wordpress.com/oficinas/> Acesso em 30 out. 2022.

*MUDA - Mostra Unificada de Design e Arte*²⁹, uma iniciativa independente realizada por um coletivo de alunos de Design e Artes: Anna Luiza Militão (design gráfico), Bernardo Ferreira Campos (design gráfico) e Sirlan Monteiro Caldeira (artes visuais licenciatura) apoiados pela Coordenação de Extensão e com supervisão da professora Telma Martins. Para a mostra foram escolhidas atrações de diversas áreas e estilos dos movimentos culturais de Belo Horizonte e região metropolitana. O evento contou com a participação de Dj's, performistas,icineiros e expositores selecionados por meio de edital que tiveram a oportunidade de mostrar seus talentos individuais numa grande diversidade de produtos (FIG. 22).

²⁹ <http://ed.uemg.br/muda-mostra-unificada-de-design-e-artes-e-realizada-com-sucesso-no-espaco-cultural-da-escola-de-design-uemg/> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 22 – Momentos selecionados do MUDA.

Fonte: acervo do autor.

Uma das últimas ações de novembro foi uma proposta do Centro de Extensão em parceria com o Centro de Cultura Memorial do Vale e o Patrimônio e Etnicidade: a *Semana Nacional da Consciência Negra*³⁰. Uma série de ações como performances, palestras e mesas redondas que contribuíram para a discussão em relação às questões étnicas (FIG. 23). No evento se apresentou a performer, multiartista e educadora Sandrinha Barbosa Nogueira em *Corpo na fotografia e corpografia da foto da performance*, onde, a partir de fotos de Lori Figueiró sobre o Vale do Jequitinhonha (que lançou dois livros no

30 <http://ed.uemg.br/comemoracoes-da-semana-consciencia-negra/> Acesso em 30 out. 2022.

evento: *Salve Maria! Os tambores do Rosário e Louvores, louvores!* Os tambores do Rosário), trabalhou o corpo no sentido de tradução de memórias afetivas ou não, além de uma série de rodas de conversas com Lori Figueiró e temas diversos: *Religiosidade e Cultura como Direitos*, com a presença de Gilberto Silva (Presidente da Comissão Estadual de Igualdade Racial da OAB|MG); *Fotografia, Memória e Cultura Material*, com a participação especial de Rubinho do Vale (Cantor, Compositor e Instrumentista); Dra. Josemeire Alves Pereira (gestora da Casa Beco – BH); e a Professora Dra. Marcelina das Graças de Almeida (Escola de Design); e *O Rosário de Maria entre os homens pretos*, com os tamborzeiros das cidades de Araçuaí e Minas Novas, tendo como convidados Clemente Ribeiro Pereira (Capitão dos Tamborzeiros de N. Sra. Do Rosário de Araçuaí) e José Geraldo Pereira dos Santos (Capitão dos Tamborzeiros de N. Sra. Do Rosário de Minas Novas).



Figura 23 – Ações da Semana Nacional da Consciência Negra.

Fonte: acervo do autor.

O segundo semestre de 2019 foi um período muito movimentado para o Espaço Cultural. Além das ações já descritas, quatro grandes eventos foram realizados: o *21º Seminário de Pesquisa e Extensão da UEMG* e as exposições *Corpos, Pronto!!!* e *Sentir Bauhaus*.

21º SEMINÁRIO DE PESQUISA E EXTENSÃO – UM GRANDE EVENTO

Entre o final de outubro e início de novembro o Espaço Cultural Escola de Design UEMG serviu de sede para o Campus-BH na realização da *21º Seminário de Pesquisa e Extensão da UEMG*. As unidades Escola de Design, Escola Guignard, Escola de Música, Faculdade de Educação e Faculdade de Políticas Públicas se reuniram na organização e realização do evento que tem, permanentemente como objetivo, promover o encontro de pesquisadores e extensionistas de suas unidades. Durante quatro dias, uma programação diversificada mesclou atrações culturais, apresentações de projetos e mesas redondas. Foram 214 inscrições antecipadas online, além das mais de 220 inscrições presenciais para apresentação de projetos entre estudantes e professores. Acredita-se que circularam pelo evento mais de 1000 pessoas contando os quatro dias de programação.

No dia 30/10, quarta-feira, duas mesas redondas precederam a abertura oficial. Com os temas *Desconstruindo estereótipos na mediação em artes visuais, na parte da manhã*, e *Fic no campus formação inicial e continuada de professores: ação de comemoração dos 30 anos da UEMG em defesa da Universidade pública*, no período da tarde, professores de todas as unidades, convidados e ouvintes debateram sobre os assuntos apresentados. O grupo Big Band da Escola de Música se encarregou de receber os participantes durante a abertura oficial³¹, que contou com a presença da Pró-Reitora de Pesquisa

31 <http://ed.uemg.br/abertura-da-edicao-2019-do-seminario-de-pesquisa-e-extensao-da-uemg-campus-bh/>

Magda Chamon e do Pró-Reitor de Extensão professor Moacyr Laterza representando a Reitora Lavínia Rodrigues. Após a execução do Hino Nacional, na clarineta, pelo estudante Clayton Andrade da Escola de Música, o palestrante convidado, prof. Mário Santiago (ex-professor da Escola de Design) ministrou uma pequena fala de abertura com uma analogia entre a UEMG nos seus 30 anos e as características da mulher de 30 anos conforme apresentadas pelo escritor francês Honore de Balzac (1799-1850) (FIG. 24).



Figura 24 – Credenciamento e Abertura do 21º P&E.

Fonte: acervo ASCOM-ED.

Além do salão principal que recebeu as atrações culturais, o Espaço Cultural foi dividido em três áreas distintas com funcionamento simultâneo para as apresentações dos projetos de pesquisa e extensão no formato poster digital³² nos períodos da manhã e tarde durante o segundo e terceiro dia do Seminário (FIG. 25).

Acesso em 30 out. 2022.

³² <http://ed.uemg.br/21o-seminario-pe-da-uemg-campus-bh-novo-formato-para-os-trabalhos-e-apresentacoes-musicais-marcam-o-segundo-e-terceiro-dia/> Acesso em 30 out. 2022.

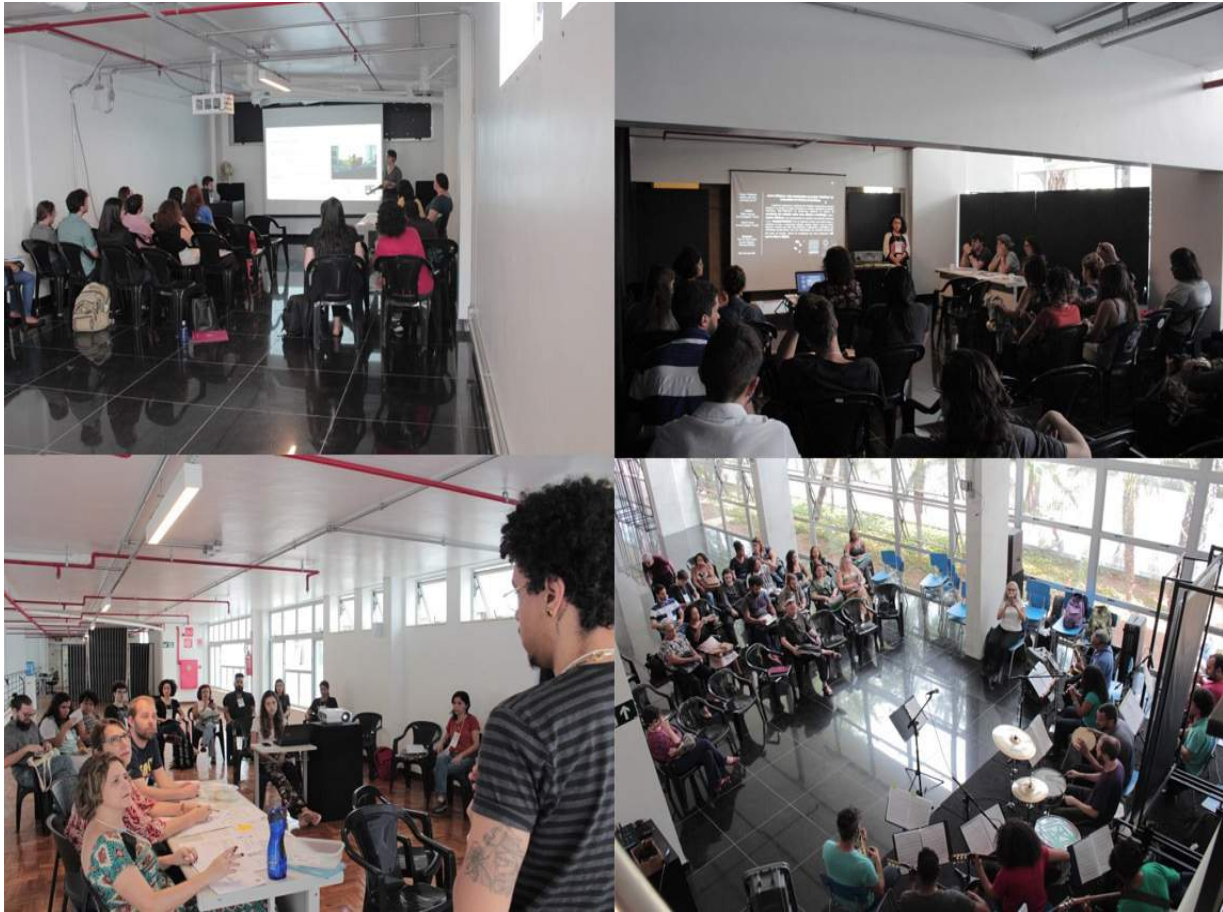


Figura 25 – Divisão do espaço para apresentação de trabalhos.

Fonte: acervo ASCOM-ED.

No dia 31/10, quinta-feira, a programação cultural contou com performances musicais da Escola de Música com o Grupo de Choro ao meio dia, e a Orquestra Sinfônica às 18 horas. No dia 01/11, sexta-feira, foi a vez das apresentações musicais do projeto Circula Música de Câmara ao meio dia, que trouxe o Grupo Acervo, o Grupo de Flauta Doce e o violonista Marlon Nascimento se apresentou em um concerto solo. Paralelamente, o hall do Espaço Cultural foi invadido pelas projeções de vídeo do projeto Vídeo Projeções da Escola de Design (FIG. 26).

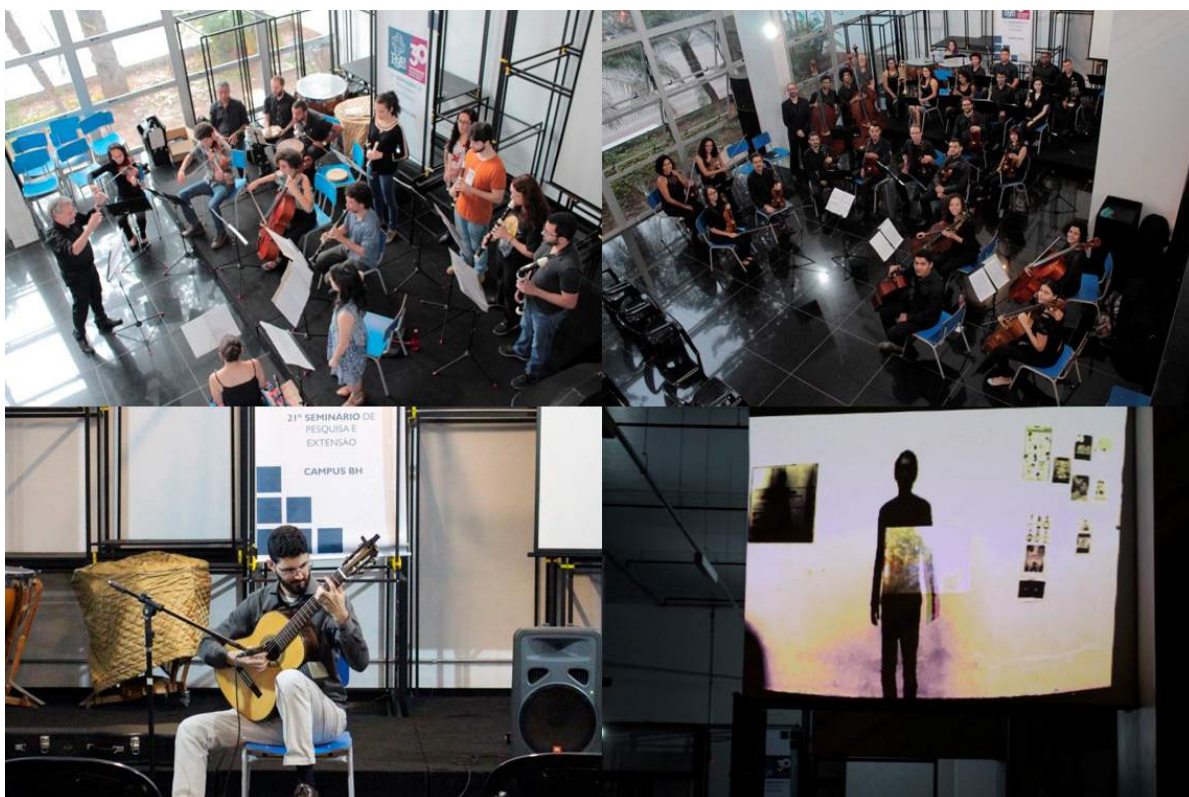


Figura 26 – Apresentações culturais.

Fonte: acervo ASCOM-ED

O encerramento de trabalhos, nos dois dias, foi com mesas redondas: a primeira com o tema *Pesquisa e Universidade* e a segunda com o tema *Extensão e Universidade*. Na parte da tarde de sexta ainda ocorreu a mesa redonda *Outras Realidades – jogos e apropriações poéticas*, e o lançamento de duas coleções de livros *Terra Comum [seminário] / Uma Composição do Comum [entrevistas]* e *Melancolia / Presente*.

No dia 02/11, sábado, o último dia do *21º Seminário de Pesquisa e Extensão – Campus BH*³³ contou com diversas atrações, dentro e fora

³³ <http://ed.uemg.br/21o-seminario-pe-da-uemg-campus-bh-atividades-de-encerramento-da-sexta-e-do-sabado/> Acesso em 30 out. 2022.

do Espaço Cultural. No período da manhã, na área interna, ocorreu o lançamento do livro *Plano de Carreira* e a mesa redonda com o tema *Ainda existe a profissão artista?* Já as calçadas foram preenchidas pelos trabalhos do projeto *Semear – Paisagem (Re) Habitada*, com a distribuição de mudas de alecrim e hortelã e a *Mesa de Thereza* que compartilhou com as pessoas que circulavam pela praça um delicioso café com bolos e biscoitos e que ainda convidava os participantes a interagirem com a ação bordando a toalha da mesa em que se servia o café, além da exposição de um banner de tecido impresso por frotagem - técnica de desenhar numa folha de papel sob superfícies texturadas (FIG. 27).



Figura 27 – Atividades do encerramento.

Fonte: acervo ASCOM-ED.

No período da tarde ocorreu outro lançamento de livro com mesa redonda com o tema *Economia Criativa – práticas para inovação e desenvolvimento* e depois a sessão comentada do projeto CineClube que exibiu os vídeos *Lençol Assassino parte I e parte II*, que completava 25 anos, filmes cult trash realizados nos anos 90 na Escola de Design (na época, FUMA) pelos ex-alunos André Taques, Wenderson Sobreira e José Rocha (atual professor da Escola).

EXPOSIÇÃO: CORPOS E EXPOSIÇÃO: PRONTO!!!

Entre o final do mês de agosto e o início de setembro 2019 a exposição *Corpos*³⁴ preencheu o grande salão expográfico do Espaço Cultural após uma longa temporada no Museu da Moda de Belo Horizonte (Mumo). Foi uma proposta da professora Heloisa Nazaré dos Santos que coordenou uma equipe multidisciplinar de alunos, professores e profissionais na confecção de grandes origamis de corpos de bailarinos em variadas posições de dança. Os quinze manequins exibiam a transição do balé tradicional até o balé brasileiro contemporâneo e foram dispostos em um só ambiente, possibilitando a visualização integral do arranjo cenográfico, flutuando, ocupando e interagindo com os vazios, humanizando os volumes arquitetônicos modernistas, criando uma composição carregada de musicalidade silenciosa. Seja entrando e circulando por entre os corpos dançarinos ou apenas observando-os pelas janelas envidraçadas do Espaço Cultural, o público teve acesso a uma poética concebida em papel (FIG. 28).

34 <http://ed.uemg.br/espaco-cultural-escola-de-design-uemg-recebe-exposicao-corpos/> Acesso em 30 out. 2022.

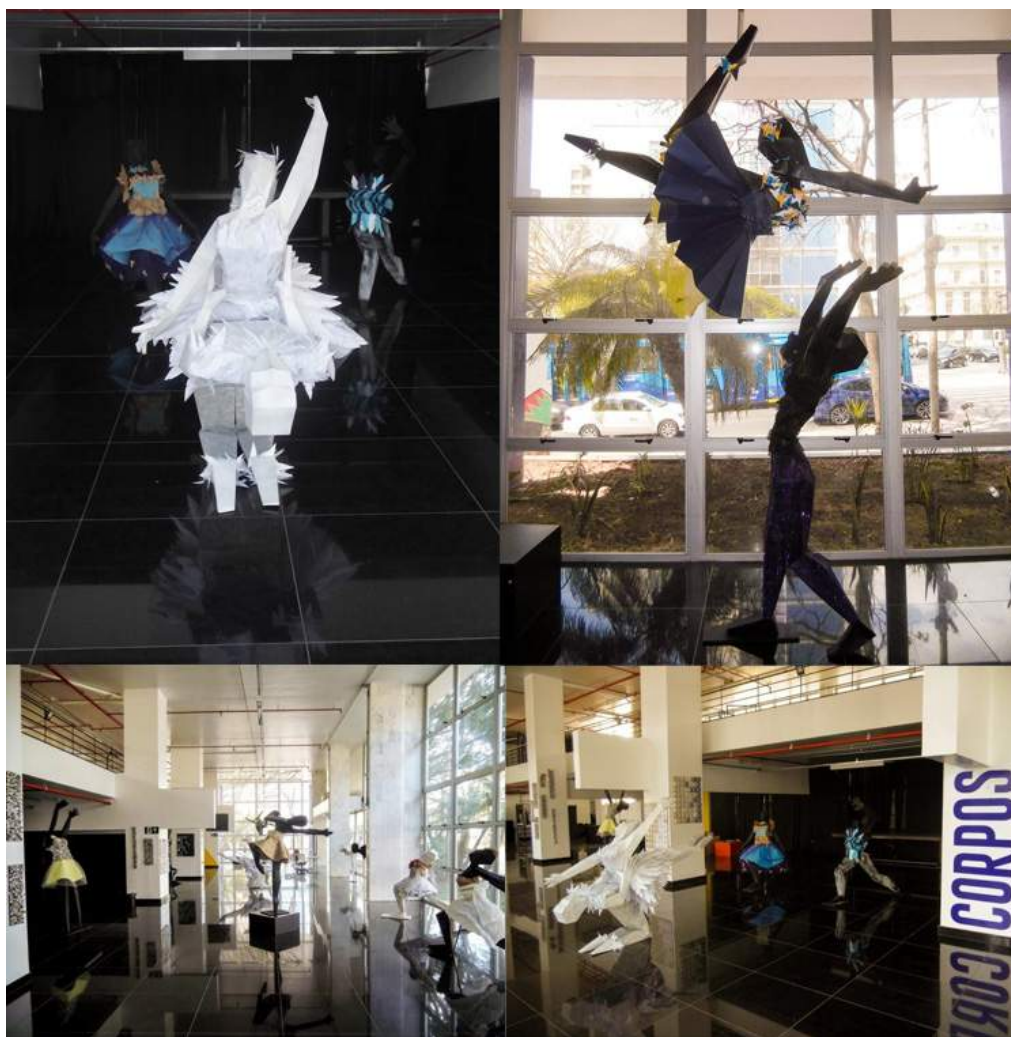


Figura 28 – Relação dos manequins com a arquitetura do Espaço Cultural.

Fonte: acervo do autor.

Já a exposição *Pronto! Design não é só uma boa ideia*.³⁵ ocupou o Espaço Cultural entre os meses de setembro e outubro (FIG. 29), apresentando o resultado de projetos do curso de Especialização em Design de Móveis em sua 9ª Edição. Os móveis expostos foram o resultado de um processo de design que considera a realidade do mercado para a comercialização e consolidação de novos empreendimentos no

³⁵ <http://ed.uemg.br/espaco-cultural-recebe-a-exposicao-pronto-design-nao-e-so-uma-boua-ideia-do-curso-de-especializacao-em-design-de-moveis/> Acesso em 30 out. 2022.

setor: uma diversidade de ideias e de propostas, realizadas por cada aluno em seu projeto final do curso. Projetos técnicos consistentes, com valores estéticos e comunicacionais, com o cuidado da ergonomia para o conforto e segurança e tecnologicamente resolvidos.

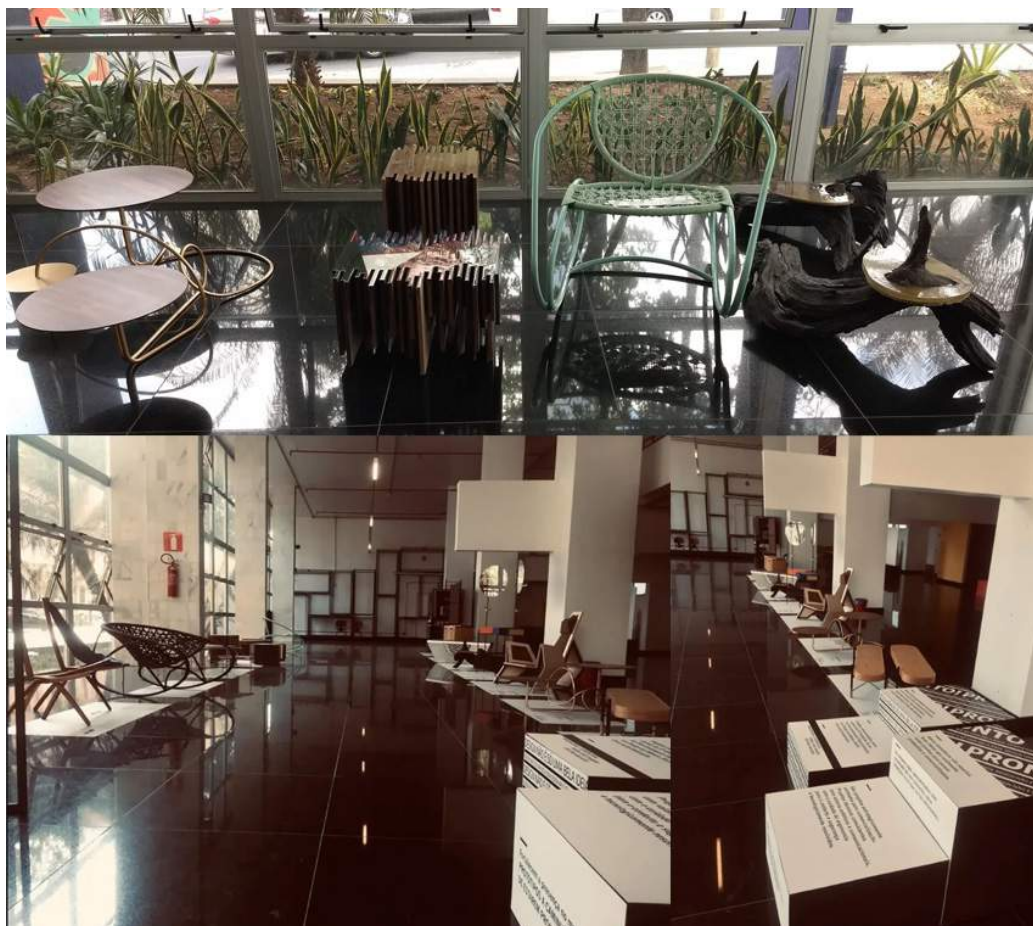


Figura 29 – Disposição dos projetos finalizados na exposição Pronto!

Fonte: Revista Abreu³⁶.

³⁶ <https://www.abreu.digital/pos-graduacao-em-design-de-moveis/> Acesso em 30 out. 2022.

EXPOSIÇÃO SENTIR BAUHAUS E ENCERRAMENTO DO ANO DE 2019

No final de 2019 a equipe de gestão do Espaço Cultural sentiu a necessidade de organizar uma grande exposição para o encerramento do ano. Uma proposta do Centro de Extensão já discutida por alguns professores da Escola de Design, desde o ano de 2018, era comemorar o centenário da Escola Bauhaus, famosa escola alemã de arquitetura e design, que contava com eventos espalhados pelo mundo inteiro durante o ano. Capitaneados pela professora Giselle Safar (responsável pela curadoria) um grupo de professores organizou então a exposição *Sentir Bauhaus*³⁷, apresentando ao público espaços, objetos, imagens e ideias que marcaram aquela instituição (FIG. 30).

³⁷ <http://ed.uemg.br/o-espaco-cultural-escola-de-design-uemg-apresenta-exposicao-comemorativa-do-centenario-da-escola-bauhaus/> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 30 – Fragmentos da exposição Sentir Bauhaus.

Fonte: acervo do autor.

A exposição não teve caráter documental, seu foco não foi narrar a história da Escola Bauhaus, mas sim criar pequenos ambientes de interação nos quais a expografia, proposta pela professora Maria Lúcia Machado, pudesse sensibilizar o público e apresentasse a Bauhaus em uma composição de estratégias com caráter comercial e cultural. Por meio de painéis espalhados por todo o espaço expográfico, com frases de professores e alunos da famosa escola germânica e textos descritivos, o visitante pôde conhecer a diversidade das atividades, a vanguarda do pensamento e a ousadia das propostas didático-pedagógicas (FIG. 31). Os objetos e mobiliários que compuseram parte da exposição foram disponibilizados por colecionadores e lojistas que comercializam réplicas autênticas daquelas produzidas no período, apresentando uma pequena mostra das criações de membros

da escola Bauhaus. Durante todo o período da exposição o especial *100 anos Bauhaus* da Deutsche Weller foi exibido para os visitantes³⁸.



Figura 31 – Fragmentos Sentir Bauhaus.

Fonte: acervo do autor.

Houve, também, durante o evento, diversas atividades paralelas como: exibição em horários específicos do documentário comentado *Construindo o futuro – 100 anos Bauhaus* realizado e cedido pelo Goethe Institut. Projeção mapeada com variações tipográficas, realizada pela equipe do professor Claudio Santos no vidro externo do Espaço Cultural. As palestras *Talentos da Bauhaus que se perderam: Friedl Dicker-Brandeis & Otti Berger* do professor Luiz Henrique

³⁸ <http://ed.uemg.br/escola-de-design-inaugura-exposicao-em-homenagem-a-escola-alema-bauhaus/> Acesso em 30 out. 2022.

Ozanan; *O modernismo e a brasilidade, a soma do imprevisível* com o professor João Caixeta; *O dia que Walter Gropius visitou a Casa de Canoas* – um projeto de quadrinhos e design fiction com o professor Ricardo Portilho. Exibição do longa *Lotte am Bauhaus* – um filme sobre as mulheres da Bauhaus com mediação da professora Giselle Safar e o lançamento da Revista Transverso número 7, pelo editor da revista professor Luiz Henrique Ozanan, cujo tema *Bauhaus – um novo olhar*, além de homenagear a renomada instituição, trouxe conteúdos pouco usuais sobre ela.

A exposição *Sentir Bauhaus*, última de 2019, mostrou a maturidade adquirida pelo Espaço Cultural durante seu primeiro ano de existência, tendo sido divulgada pela mídia em vários jornais e sites. Recebeu apoios importantes como o do Goethe Institut, do consulado Alemão em Belo Horizonte, e de vários empresários e fornecedores (FIG. 32), firmando o nome da Escola de Design que ainda aguardava a entrega definitiva do edifício e o término das obras para iniciar a sua transferência para nova sede.



Figura 32 – Café da manhã aos apoiadores no encerramento da exposição.

Fonte: acervo do ASCOM-ED³⁹.

³⁹ <http://ed.uemg.br/espaco-cultural-escola-de-design-uemg-agradece-aos-parceiros-da-exposicao-sentir-bauhaus-com-tipico-cafe-da-manha-alemao/> Acesso em 30 out. 2022.

A exposição *Sentir Bauhaus* em apenas 15 dias de atividade atraiu quase 1500 visitantes ao Espaço Cultural⁴⁰. Nesse primeiro ano de existência foram mais de 10000 pessoas a passarem pelo espaço, seja participando de seminários, visitando as exposições, assistindo palestras, mesas redondas e sessões de cinema, fazendo cursos, oficinas ou workshops ou apenas conhecendo o novo espaço de arte e cultura aberto em um dos melhores cartões postais de Belo Horizonte: a Praça da Liberdade.

Após o encerramento da exposição *Sentir Bauhaus* em 14 de dezembro o Espaço Cultural foi escolhido também para receber as apresentações públicas de TCCs⁴¹ proposta das coordenações dos cursos de Graduação de Design Gráfico e Design de Produto da Escola de Design / UEMG. Foram realizadas 45 bancas durante o final do mês de dezembro e todo mês de janeiro de 2020 quando então o Espaço Cultural serviu de base de apoio para realização da mudança da escola para a Praça da Liberdade.

40 <http://ed.uemg.br/escola-de-design-inaugura-exposicao-em-homenagem-a-escola-alema-bauhaus/> Acesso em 30 out. 2022.

41 <http://ed.uemg.br/bancas-de-tcc-do-curso-de-design-de-produto/> Acesso em 30 out. 2022.

4. Considerações Finais: Semana Liberdade e a Pandemia – 2020

A *Semana Liberdade*⁴², proposta pelo Centro de Extensão com a colaboração das coordenações de todos os cursos da Escola de Design, foi o último evento a ocupar o Espaço Cultural antes do fechamento dos equipamentos públicos e do comércio de Belo Horizonte devido a pandemia da COVID-19. Constitui uma iniciativa de integração entre professores, estudantes veteranos e os calouros e teve como objetivo maior, além da recepção aos novos estudantes, dar também um suporte a toda a comunidade acadêmica enquanto se aguardava a finalização da mudança para a Praça da Liberdade, já que era impossível naquele momento se cogitar iniciar as aulas na antiga sede da Av. Antônio Carlos. O Espaço Cultural serviu como local de realização para uma série de atividades acadêmicas. Foram oficinas, workshops, visitas técnicas, palestras, encontros e debates (FIG. 33 e 34), entre os dias 09 e 13 de março com previsão de se estender com uma programação diversificada até o dia 20 de março.

42 <http://ed.uemg.br/semana-liberdade-de-recepcao-aos-calouros/> Acesso em 30 out. 2022.



Figura 33 – Atividades da Semana Liberdade na Praça da Liberdade.

Fonte: acervo do autor.



Figura 34 – Atividades da Semana Liberdade na Praça da Liberdade.

Fonte: acervo do autor.

No dia 17 de março, terça-feira, o prefeito de Belo Horizonte, Alexandre Kalil, assinou dois decretos para fazer frente à pandemia de Coronavírus, declarando situação de emergência na capital e serviços considerados não essenciais tiveram suas atividades

interrompidas a partir de 19 de março, por tempo indeterminado⁴³. A possibilidade desse posicionamento da prefeitura já vinha sendo prevista desde a semana anterior, já que as ações de lockdown vi-nham sendo tomadas por governantes em todo o mundo. Todas as atividades do Espaço Cultural, o término da mudança e os últimos trabalhos da reforma do edifício da Praça da Liberdade foram inter-rompidos e as aulas do primeiro semestre de 2020 suspensas até que a Universidade tivesse uma posição mais clara sobre procedimentos e estabelecesse protocolos de segurança para seu retorno presencial.

Com isso algumas poucas ações culturais virtuais começaram a ser levantadas, como o projeto Roda de Conversa Online e projeções ma-peadas⁴⁴ na empena do prédio da Praça da Liberdade em uma ação social coordenada para divulgação do projeto Trama pela Vida (FIG. 35) que tinha por objetivo angariar recursos para ações que minimi-zassem o impacto de comunidades mais carentes durante período da pandemia (máscaras, materiais de higiene, fabricação de álcool gel, distribuição de cestas básicas, etc.). O Espaço Cultural, por suas características arquitetônicas de ser um local amplo e bastante arejado foi também escolhido para posse presencial de alguns pro-fessores durante o período inicial da pandemia⁴⁵, bem como cedido para se tornar uma central de triagem e distribuição do projeto Um

43 <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/prefeitura-adota-medidas-contr-avanco-do-coronavirus-em-belo-horizonte> Acesso em 30 out. 2022.

44 <http://ed.uemg.br/projecoes-trama-pela-vida-na-empena-da-escola-de-design-uemg/> Acesso em 30 out. 2022.

45 <https://uemg.br/noticias-1/4022-novas-posses-de-docentes> Acesso em 30 out. 2022.

Milhão de Máscaras - 1MM⁴⁶, e só voltaria a ser reaberto para eventos presenciais um ano e meio depois, agora sobre nova equipe de gestão e uma nova direção na Escola de Design.



Figura 35 – Projeções Tramas pela Vida.

Fonte: acervo do autor.

Recebido em: 15/09/2022

Aprovado em: 30/09/2022

46 <https://uemg.br/noticias-1/4273-escola-de-design-um-milhao-de-mascaras-contra-a-covid-19-tem-novas-entregas-e-doacoes> Acesso em 30 out. 2022.

DESIGN DE EXPOSIÇÃO – PERCURSOS COLABORATIVOS: ENTREVISTA COM BEBEL E MANAÍRA ABREU

**Exhibition design - collaborative pathways
Interview with Bebel and Manaíra Abreu**

Marina Moraes

Doutoranda em Design na UFPR, mestre em Design pelo PPG-Design UFPR (2020), especialista em Cenografia pela UTFPR (2014) e possui graduação em Design Visual na Universidade Positivo (2011). Desenvolveu projetos multimídia, exposições e cenografia, além de trabalhar na área de arte educação e mediação em museus. Atualmente pesquisa na área de Design de Exposição e projetos colaborativos em âmbito internacional.

Contato: marinamoraes@ufpr.br

Adriano Heemann

Professor Adjunto do Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR); professor permanente do Programa de Pós-graduação em Design nos cursos de mestrado e doutorado em Design; líder do grupo de pesquisa Design Colaborativo e Cocriação (CNPq); docente do curso de bacharelado em Design de Produto; membro do Colegiado e membro do Núcleo Docente Estruturante. Seu interesse de pesquisa é o trabalho colaborativo no campo do Design.

Contato: adriano.heemann@ufpr.br

RESUMO (PT): Entrevista realizada na sede da Mandacaru Design, no dia 07 de dezembro de 2018, a empresa está localizada na cidade de São Paulo, centro comercial e econômico do Brasil. A designer, professora e pesquisadora Marina Moraes encontrou as fundadoras Bebel Abreu e Manaira Abreu para a coleta de dados da dissertação intitulada “A Colaboração no Design de Exposições”, desenvolvida no PPG-Design na Universidade Federal do Paraná (UFPR) orientada pelo Professor Dr. Adriano Heemann. Na entrevista foram abordados os bastidores dos projetos colaborativos: What Design Can e da Exposição Macanudismo, uma retrospectiva do cartunista argentino Liniers, trabalho premiado na Bienal Brasileira de Design.

Palavras chave: design de exposição, colaboração, projetos colaborativos.

ABSTRACT (EN): Interview held at Mandacaru Design headquarters, on December 7, 2018, the company is in the city of São Paulo, the commercial and economic center of Brazil. Designer, Professor, and researcher Marina Moraes met the founders Bebel Abreu and Manaira Abreu to collect data for the master’s research “Collaboration in Exhibition Design”, developed at PPG-Design at the Federal University of Paraná (UFPR) guided by Professor PhD Adriano Heemann (MORAES, 2020). The interview covered the backstage of the collaborative projects: What Design Can and the Macanudismo Exhibition, which is a retrospective of Argentine cartoonist Liniers, work awarded at the Brazilian Design Biennial.

Keywords: exhibition design, collaboration, collaborative projects.

RESUMEN (ES): Entrevista realizada en la sede de Mandacaru Design, el 7 de diciembre de 2018, la empresa está ubicada en la ciudad de São Paulo, centro comercial y económico de Brasil. La diseñadora, profesora e investigadora Marina Moraes se reunió con los fundadores Bebel Abreu y Manaira Abreu para recolectar datos para la disertación titulada “Colaboración en Diseño de Exhibiciones”, desarrollada en PPG-Diseño en la Universidad Federal de Paraná (UFPR) guiada por el Profesor Dr. Adriano Heemann. La entrevista recorrió el backstage de los proyectos colaborativos: What Design Can y la Exposición Macanudismo, una retrospectiva del dibujante argentino Liniers, obra premiada en la Bienal Brasileña de Diseño.

Palabras clave: diseño expositivo, colaboración, proyectos colaborativos.

Mandacaru Design é um estúdio de produção e comunicação, sediada na cidade de São Paulo, que iniciou seus trabalhos em 2005 e é dirigida pelas irmãs Manaira Abreu, diretora de criação e Bebel Abreu, arquiteta. A empresa conta com uma extensa rede de colaboradores prestando serviços de fotografia, ilustração, design de produto, tradução, assessoria de imprensa, entre outros. Realizam a produção completa de exposições, desde a curadoria, produção de palco, coordenação geral até a criação de Identidade Visual e peças de comunicação. A empresa trabalha com projetos culturais no Brasil e no exterior. A entrevista com as fundadoras (FIG. 1) foi realizada na sede da empresa e no percurso do diálogo foram abordados temas como colaboração e bastidores dos projetos que serão descritos, a seguir.



Figura 1 – Manaira e Bebel Abreu durante a entrevista na sede da Mandacaru em São Paulo.

Fonte: Acervo dos autores (2018).

What Design Can Do é uma plataforma holandesa, que entende o design como ferramenta de solução de problemas, divulgando projetos com foco em transformações reais. O evento anual se iniciou no Brasil em 2015 e foi realizado até 2017, e de 2017 a 2022 têm sido realizados *Design Challenges*, premiações para projetos em design e sustentabilidade. Bebel Abreu realizou a produção executiva, que compreendeu o estabelecimento de parcerias para a realização das atividades, desde a tradução simultânea até o desenvolvimento do layout do palco no dia do evento. O design gráfico é de autoria do estúdio holandês *De Designpolitie* sendo posteriormente adaptado à realidade brasileira.

O segundo projeto é a exposição “Macanudismo” de quadrinhos, desenhos e pinturas do artista argentino Ricardo Liniers, que percorreu quatro capitais brasileiras. Em 2012 a Caixa Cultural recebeu a exposição no Rio de Janeiro e em Recife. No ano seguinte foi a vez do Museu Nacional dos Correios de Brasília receber a mostra. Em 2015, no Centro Cultural Correios São Paulo. Todas as cidades somam um público de mais de 100 mil visitantes. Contou com a colaboração do artista quadrinista André Valente na tradução das 500 tiras originais e na inscrição de todas elas nas paredes dos espaços expositivos. O desafio encontrado foi a adaptação da exposição para os diversos espaços da Caixa Cultural pelo Brasil, como por exemplo, na exposição de Recife, quando houve necessidade de adequação da expografia a um prédio tombado pelo patrimônio histórico. Macanudismo foi a segunda exposição com maior público da história da Caixa do Rio, com 52.000 visitantes. A seguir, Bebel e Manaira descrevem os

processos dos projetos, além das curiosidades e desafios dos percursos colaborativos.

Marina Moraes: Podemos iniciar a entrevista com a apresentação de vocês duas?

Bebel Abreu: Eu sou Bebel Abreu, sou arquiteta por formação em graduação e mestrado, sou fundadora da empresa e Diretora de Produção.

Manaira Abreu: Eu sou Manaira Abreu e eu fiz Comunicação na Federal do Espírito Santo, nós estudamos na mesma faculdade no Espírito Santo de Graduação e depois fiz um curso livre, mas foi praticamente uma especialização, na *Miami Ad School*, em Design Gráfico aqui em São Paulo. Eu sou a diretora da área de criação da empresa. Então, somos as duas sócias-irmãs e nossa empresa já tem muitos anos.

Marina Moraes: Vocês poderiam descrever como ocorreu a criação da Mandacaru Design?

Bebel Abreu: Formalmente, ela funciona desde 2005. Eu trabalhava na Editora Abril e Manaira trabalhava na Revista Náutica, e nós nos juntamos fisicamente para fazer a empresa operar como Mandacaru em 2010, quando eu saí da Editora Abril. Em 2007 foi o primeiro projeto de exposição assinado pela Mandacaru, que aconteceu na Caixa Cultural, sobre o designer alemão Pierre Mendell. São várias datas para comemorar, são quase duas décadas de atividade na área de exposições e coisas realizadas em conjunto.

Marina Moraes: Dentro desse contexto, de mais de uma década, como a Mandacaru Design compreende a colaboração em projetos expositivos?

Bebel Abreu: Nós temos formações complementares dentro do que trabalhamos. Sabemos que os projetos que temos desenvolvido, especialmente focando na área de exposições, não são realizados somente dentro de Centros Culturais e Museus, mas também em escolas e shoppings. São projetos de natureza multidisciplinar que, de partida, já têm demandas de áreas muito específicas e diferentes. Nossos conhecimentos se complementam com o mesmo objetivo em comum, mas realmente são muito diferentes. Até no meu mestrado (ABREU, 2014) falei sobre a colaboração entre as equipes, porque não adianta a gente fazer uma exposição linda e maravilhosa com uma arquitetura incrível, com um design gráfico lindo, se não tiver divulgação. Temos que pensar até nesse aspecto. Ou não adianta fazer um projeto sedutor no museio se não pensarmos na usabilidade da criança.

Então muitas vezes é preciso conversar com alguém com experiências prévias, uma consultoria. Dependendo da área nós não temos expertise; em cada projeto que nós fazemos muda a ótica. Nós possuímos um histórico de concentrar muitas coisas, a parte da arquitetura eu faço e a parte da produção também. A Manaira fica responsável pela Identidade Visual e sempre temos muita conversa no decorrer do processo. Não é que há uma etapa após a outra, mas um desenvolvimento em paralelo.

Algumas vezes, realizei projetos de curadoria, então desde o contato com o artista à seleção, o contexto, a compreensão do que pode ser interessante, como um recorte daquela obra como um projeto específico. Curadoria em teoria não seria da minha alçada, enquanto arquiteta, não tenho uma formação específica. A minha curadoria é muito sentimental, empírica mesmo, de querer mostrar para as pessoas as coisas lindas que eu vi. Então é o meu recorte que está ali.

Manaira Abreu: Na verdade a Mandacaru parte de coisas lindas que a gente viu e queria mostrar para as outras pessoas. Com o Pierre foi assim, Bebel falando: “Mana você precisa ver os cartazes maravilhosos do Pierre Mendell, em Munique tem um mobiliário urbano que valoriza a comunicação de maneira muito forte”. Eu falei para ela “traz para o Brasil, vamos fazer uma exposição”, e ela já estava estudando isso. A Mandacaru se iniciou aí, não é que tínhamos o dinheiro e queríamos fazer uma coisa que gostávamos e que queríamos fazer bem, não é que tínhamos o espaço, tínhamos a vontade de fazer.

As histórias podem acontecer de várias formas, mas no nosso caso foi a gente ter coisas que queríamos passar para outras pessoas. Nós viemos de uma família que valoriza muito a arte, nós nascemos numa casa cheia de arte, muitas pessoas compartilhando coisas. Somos irmãs de cinco filhos: um trabalha com vídeo, outra é fotógrafa e empreendedora na área ambiental. Enfim, são pessoas que fazem e dividem, nunca teve televisão no quarto de ninguém, todo mundo ouvindo a mesma música, todo mundo dividindo as mesmas coisas. Então a colaboração corre em nossas veias desde a infância.

Nos nossos projetos, todo mundo do escritório operacionaliza as coisas, nós partimos do pressuposto que todo mundo pode ter ideias.

Bebel Abreu: A Mandacaru é um escritório pequeno, mas temos muita opinião. Na parte de pesquisa, quando estamos concebendo, tem muita influência da equipe. Por exemplo, estamos fazendo a ambientação do SESC Verão da Unidade de Pinheiros – SP. Todo mundo do escritório pesquisa. A Marina, que é designer de produto, desenvolve os modelos 3D dos brinquedos e cada um vai somando na expertise que tem. Ela é uma pessoa muito curiosa, então sempre traz sugestões interessantes. Já a Letícia Marques, que é produtora, tem os olhos muito atentos e consegue trazer coisas legais para a gente, para o projeto. Tem sempre uma gestão dos processos, mas a concepção do projeto acontece com a colaboração de todos.

Quando nós temos necessidades que extrapolam as nossas competências, seja em termos de tempo ou de organograma de designação, de capacidade técnica ou área de atuação, então abrimos a equipe e chamamos para dentro outras pessoas. Nesse mesmo projeto do SESC chamamos um arquiteto que desenha no digital, pois, embora eu tenha a formação de arquiteta, não domino mais o software, fui para uma outra área. Então o João veio somar à equipe para fazer isso. Nesse processo também ligamos para o cenotécnico Albertini que sempre trabalha com a gente, para tirar dúvidas técnicas. A própria equipe do SESC desenvolveu a Identidade Visual em cima de uma identidade que já existe, mas vão adaptar exatamente para aquele lugar. Cada projeto tem sua maneira de ser.

A faculdade de arquitetura não me ensinou a fazer exatamente gestão de projetos, mas hoje a minha atividade principal é de produção. Embora muitas vezes eu desenhe as exposições, eu sou diretora de produção aqui dentro. Poderia dizer de produção e de arquitetura, mas o que eu mais faço aqui é viabilizar as coisas, produzir e realizar. É preciso conviver com pessoas com expertises diferentes para que o projeto saia do papel. Então, se eu como arquiteta, desenhei a casa, eu tenho noção de estrutura, mas se for algo complexo eu tenho que chamar um engenheiro civil para fazer a planta estrutural da casa e a parte hidráulica, um engenheiro eletricitista para fazer a parte elétrica, assim por diante.

Na empresa, muitas vezes, com base na nossa experiência, conseguimos identificar as necessidades do projeto, compreender os agentes, a complexidade dele e definir quem vai fazer o que e em que ordem. A partir disso, fazemos um organograma e definimos qual etapa acontece primeiro. Isso vai ficando mais ou menos complexo de acordo com o tamanho do projeto.

Na exposição “Macanudismo” o projeto foi praticamente todo feito aqui, a não ser as partes do site, do educativo e da assessoria de imprensa. Nós trabalhamos muito tempo com editora, conhecemos muita gente, sabemos que uma pessoa do meio escuta com mais atenção. Por exemplo, eu terceirizei a redação do release, mas eu que enviei. Quando temos projetos de pequeno e médio porte, gostamos de cuidar internamente na empresa, porque temos capacidades diferentes aqui dentro. Somos uma empresa que já está muito “azeitada”,

tem gente que trabalha há muitos anos. A Letícia trabalha com a gente desde 2010, não precisamos nem falar e ela já sabe o que fazer. Quando temos projetos que envolvem equipes terceiras, isso pode ser bem complexo.

Agora no SESC Pompéia nós tivemos uma exposição em que a Mandacaru foi contratada para ser produtora, não tivemos que trabalhar nem na curadoria, nem na cenografia, nem no design. E ser só produtora foi um grande aprendizado, porque até eu entender qual era realmente nosso papel e o que eu esperava disso foi uma coisa muito empírica, não teve método que se sustentasse. Embora tenhamos vindo de dentro de uma equipe que já tinha sido determinada, eu achava que meu papel era de organizar essas equipes, e no fim também se revelou a necessidade de eu fazer o controle de qualidade dessas equipes. Só que isso aconteceu de maneira confusa, infelizmente. As equipes não entregavam o que elas deviam entregar, então eu percebi em uma avaliação posterior que é necessário a gente determinar quais são as responsabilidades de cada um no projeto.

Manaira Abreu: Uma coisa é você ter certeza que cada um vai entregar no prazo certo o seu trabalho. Você, designer, preciso que me entregue isso, vou mandar para a gráfica tal dia e você vai fechar o arquivo assim. Você, arquiteta, eu preciso disso desse projeto, precisa de licitação ou não? Agora... estar bem-feito é outra coisa, e exige tempo. E, como produtora, você quer que as coisas funcionem. Até que nível o olhar do cliente é o mesmo do meu? Às vezes o meu é até mais refinado, mas quem é que vai aprovar no final?

Bebel Abreu: Exato! É bem complexo. Por exemplo, nesse projeto, por conta das mudanças de datas, o arquiteto não acompanhou a execução da obra, e ele não designou ninguém, e deveria ter feito isso. Então, por mais que eu saiba dizer que está mal ou bem-feito, eu entendi que nesse projeto esse papel não era meu, e no fim o cliente quer que a exposição fique perfeita. Se o arquiteto não está lá, mas a produtora está, então ela vai ter que responder sobre isso. Isso gerou um acúmulo de funções pelo fato de eu ser arquiteta e já conhecer muito de design gráfico, então eu acabei tendo que dar conta de muito mais coisa. A designer que fez o projeto, belíssimo, nunca tinha feito uma exposição de fato. Ela fez milhares de catálogos, mas nunca tinha feito um projeto desta escala.

Manaira Abreu: Coisa básica. No catálogo você recebe a prova de cor, mas não veio a prova de cor do lambe-lambe que foi colado.

Bebel Abreu: Eram 110 m² de lambe-lambe, e ela não pediu uma prova de cor. E quando o material impresso chegou lá, era uma coisa completamente diferente. Eu percebi que estava errado, mas ela tinha que estar lá acompanhando, ou alguém que ela designasse. Isso só para falar uma situação. As medidas dos lambes, por exemplo, entre você mandar fazer o projeto, receber da gráfica, depois implementar, muita coisa pode dar errado.

As coisas mudam no meio do caminho, e nem todo mundo avisa que mudou, então você precisa acompanhar com o projeto, por exemplo, os arquivos impressos medir com a estrutura de suporte produzida na marcenaria. E se tiver alguma diferença, você vai tomar uma

decisão consciente para não faltar um pedaço do lambe-lambe na hora de colar, ou faltar um pedaço do painel e você ser obrigada a cortar a arte, que foi o que aconteceu neste caso. E se tiver alguma diferença, você vai tomar uma decisão consciente para não faltar um pedaço do lambe-lambe na hora de colar, ou faltar um pedaço do painel e você ser obrigada a cortar um pedaço, que foi o que aconteceu. Eu não contava que eu teria que fazer isso, que foi o que aconteceu. E foi um super aprendizado, porque em uma próxima situação dessas, não tem problema eu posso trabalhar assim, mas eu vou fazer uma reunião inicial de elaboração de responsabilidades do projeto. Isso foi feito ao longo do percurso, mas não tivemos um contrato assinado estabelecendo que a gente ia acompanhar o serviço e que a execução era nossa responsabilidade. Isso foi um grande aprendizado. Era uma exposição de uma escala muito grande, não era algo que conseguiríamos absorver internamente, e teve muita incongruência entre projeto e execução. O cliente atrasou a licitação, foi super demorado, e o prazo de execução foi bem curto, foi bastante sobrecarga de trabalho enquanto gestora desse projeto.

Demorou a haver uma reunião de fechamento do trabalho, isso que estou te contando foi percebido no decorrer da montagem. O que me pareceu no fim das contas é que as equipes não tinham uma real noção da responsabilidade delas efetivamente. Estamos aprendendo a lidar com isso, como conseguimos nos resguardar, gerenciar e fazer com que todos cumpram o que tem que ser feito. Esses feedbacks foram dados ao longo da montagem, mas tudo isso no calor do momento, do barracão. Essa exposição tinha escultura em silicone

com olho de vidro, cadernos do artista, fac-símiles, a lista de obras é gigantesca.

Na exposição do Pierre eram só 60 cartazes e 30 livros. Os cartazes eram todos do mesmo tamanho, então foi muito mais simples. Aliás, nessa inclusive, nós fizemos o projeto, foi um daqueles que conseguimos fazer todo o projeto no escritório. Tivemos uma colaboração no design, a Manaira fez o design gráfico, mas o Alexandre Wollner foi o nosso consultor, porque ele tinha relação com o artista, nesse caso tivemos uma colaboração de luxo.

A complexidade, ela determina muito das etapas e da maneira como lidar com os projetos, o que sabemos é que é muito bom quando conseguimos ter um time ágil e coeso, pois agiliza muito o processo.

Marina Moraes: Você poderia me falar quem participou da gestão e dos processos colaborativos do projeto *What Design Can Do?*

Bebel Abreu: Esse projeto é uma plataforma que entende o design como uma solução de problemas. Ela nasceu na Holanda, o “carro chefe” é uma conferência anual que acontece lá desde então e que aconteceu no Brasil de 2015 a 2017, portanto três anos seguidos. A partir de 2016 começaram os desafios (Challenges) que cada ano acontecem com um assunto diferente. Eu fui convidada a princípio para ser a produtora do evento, tínhamos um sócio financeiro e um diretor de criação, que é quem detém o conteúdo do evento, o Richard van der Laken (FIG. 2). Ele dirige a fundação de mesmo nome, *What Design Can Do*, na Holanda. Com a saída da pessoa que

seria o diretor financeiro, eu me tornei a sócia do Brasil, então hoje em dia a Mandacaru é a sócia brasileira do *What Design Can Do*.



Figura 2 – Equipe What Design Can Do, Bebel Abreu (vestido azul) e Richard van der Laken (terno amarelo).

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Minhas funções neste projeto eram todas as de produção. Então, desde encontrar o local até fazer visitas técnicas, saber qual projetor usar, saber quantas pessoas vamos receber, quais são as necessidades. Tinha tradução simultânea, precisava saber quanto tempo por palestra, enfim, tudo parte da produção executiva. E nisso a Letícia me ajudou muito, foi a minha assistente.

O Richard fazia parte de curadoria do evento como um todo, o time da Holanda fazia a grade, e eu fiquei responsável por fazer com que o evento não fosse uma nave espacial voando pousando aqui no Brasil, então eu fui curadora da parte Latino-Americana, embora eu não assinasse como codiretora artística, mas eu fazia curadoria dessa parte aqui. Principalmente no último ano, que teve uma participação musical muito forte, fiquei responsável pela direção da comunicação. Sempre tem uma empresa contratada, mas eu supervisiono isso e a direção do evento como um todo.

Toda parte de design gráfico é feita na Holanda, porque o projeto nasceu como um Estúdio de Design Gráfico (*De Designpolitie*) e nós adaptamos para realidade brasileira, adaptamos para o português e as peças que temos que trabalhar, todas as adaptações ficam a cargo da Manaira e da equipe dela (FIG. 3). Também é de minha responsabilidade coordenar as parcerias de mídia.



Figura 3 – Exemplo de aplicação da Identidade Visual do evento.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

O contato entre as equipes geralmente é feito por mim. Obviamente, precisamos ter inglês fluente e é preciso bastante disponibilidade, pois os horários podem ser difíceis. E o planejamento é todo deles, a gente foi percebendo ao longo das edições que o evento tinha no palco principal (FIG. 4) as principais palestras e em um período do dia havia algumas atividades denominadas seções de ativação. Essas são as oficinas e mesas redondas de diferentes naturezas, uma parte do evento que envolve os convidados principais que ministram as palestras, mas sempre com gancho aqui no Brasil.



Figura 4 – Palestra Marcelo Rosenbaum.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

No primeiro ano, isso foi feito a partir da Holanda, mas não fez muito sentido. No segundo ano eles falaram que iriam fazer e eu falei “gente, não deu certo no primeiro ano vamos fazer aqui com mais tempo”, mas eles tinham bastante resistência em entregar para nós a parte de conteúdo.

Só que no final das contas eu que tive de fazer em cima da hora e não funcionou tão bem como gostaríamos realmente. Entendemos, no final da terceira edição, que o que é local tem que ser feito localmente, porque de outra forma não funciona.

Foi um desafio grande trabalhar com uma cultura diferente, em teoria em uma posição de igualdade. Mas tudo bem, estamos representando um evento deles aqui no Brasil. Em termos de colaboração o desenho foi esse, foi bom que fizemos três edições. Esse ano (2018), o que aconteceu é que devido à situação política e econômica do país, seria impossível conseguir grandes patrocínios, é um projeto caro. Inclusive temos patrocinadores de fora, faz parte das atribuições de ambos os sócios tentar levantar dinheiro, o que fizemos aqui no Brasil com menos sucesso do que eles lá. Essa é uma parte que não temos grande expertise, a captação. Então fizemos o projeto muitas vezes com chamadas e editais de ocupação, nessa parte nós percebemos que precisamos de uma empresa para colaborar com a gente.

Marina Moraes (Entrevistadora): Houve alguma dificuldade ou modificações necessárias no processo de desenvolvimento? Existe algum tipo de registro das dificuldades e/ou modificações?

Bebel Abreu (Mandacaru Design): Várias. As coisas foram mudando e sendo alteradas no decorrer do processo. Sempre temos um registro, fazemos uma avaliação do público, mas não sei se adianta muito. O povo holandês tem um pragmatismo impressionante, uma coisa de olhar para a frente. Nós aprendemos, tentamos aprimorar, mas uma coisa que sinto é que toda vez que tem uma coisa que não deu muito certo e que eu tento entender o porquê, eu viro “a chata”. Então é meio difícil porque parece que a gente não aprende o tanto que poderíamos aprender. Essas coisas das oficinas daqui eu sabia que podia dar problema, mas uma gestora de lá falou “eu vou fazer”. A

pessoa não deu conta e acabou caindo nas minhas costas novamente. Apesar de ter uma avaliação, eu penso que falta uma absorção para ter um aprendizado de fato.

Marina Moraes: Como foi a elaboração da exposição Macanudismo?

Manaira Abreu: Para falar sobre essa exposição, primeiro é interessante entender o que é um edital de ocupação. Nesse caso, a Bebel teve a oportunidade de conhecer a obra do artista, depois o artista pessoalmente, e a gente propôs para a Caixa Cultural um recorte que acreditávamos ser muito fofo, agradável, universal e lindo. E, ao mesmo tempo, essa questão de arte aplicada, porque aprendemos a gostar muito dessa coisa de arte contemporânea e outras linguagens e é uma coisa muito fácil e acessível. Na Caixa Cultural, nos editais tem uma burocracia muito rígida e muito séria, mas ao mesmo tempo tem uma liberdade. Porque dentro daquela planilha toda você faz ali o que você quiser. No sentido de aprovação principalmente. Vai existir uma marca, vai existir um banner, mas como isso é feito, temos total autonomia.

E isso fez muito bem para a gente, porque em 11 anos fizemos mais de 25 projetos para a Caixa Cultural, foi a nossa grande oportunidade nos primeiros anos da empresa e somos muito gratas por isso. Porque tivemos essa oportunidade de gerir os projetos, inventar, produzir, de entregar e de integrar o material educativo e de ficar feliz em falar dele. Isso fez a gente ter uma segurança muito grande naquilo que fazemos, foi uma escola muito boa.

Bebel Abreu: São projetos de um porte confortável, por isso conseguimos realizar de uma maneira fluida e simples. É muito legal esse tamanho, gostamos. Já havíamos realizado outros projetos nesse tamanho e complexidade.

Manaira Abreu: Outra coisa interessante foi que, no primeiro momento, dominamos a natureza complexa das tirinhas. Como pregar elas na parede, como colocar a fita, o que cai e o que não cai, como fica bonito, como fazer para não refletir a luz.

E obviamente que cada equipe que nos recebe é uma equipe, uns valorizam uma coisa, outros valorizam outras. Uns são mais rígidos, outros são mais abertos para receber você com tudo que você pode contribuir com aquele lugar, outros são mais restritas no sentido do entendimento de um espaço expográfico. Enfim, achamos que dominamos a exposição, mas aí chegamos na Caixa Cultural de Recife, que estava abrindo o espaço de uma parede em um prédio tombado. A parede não podia ser furada e tivemos que solucionar esse problema específico. Eu domino um processo, mas chegando em outro ambiente, ainda que seja Caixa Cultural como as outras, é completamente diferente e precisamos desbravar esse espaço. Então obviamente itinerar é muito legal porque você já domina boa parte e já sabe o que funcionou em outro lugar ou o que pode melhorar. Por outro lado, sempre vão ser necessárias adaptações para cada ambiente expográfico (FIG. 5).



Figura 5 – Fotos da Exposição Macanudismo.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Bebel Abreu: O trabalho é novo quando vamos montar em um outro lugar, mas você parte de um ponto mais desenvolvido. E isso é muito legal! Trabalhar com o artista foi maravilhoso, tivemos uma grande colaboração dele não só na criação da marca (FIG. 6), que foi feita especificamente para cá. E Manaira trabalhou em toda a adaptação da marca, escolha de fonte e afins. Manaira é que é designer gráfica, mas o formato do leporello¹ eu criei e ela trabalhou em cima. A gente sempre tem uma troca muito grande, e nós adoramos quando tem esse perfil de projeto com interações.

¹ Leporello é uma proposta de encadernação no formato de sanfona, utilizado para propor ludicidade ao conteúdo, as páginas dobradas favorecem a apresentação de maneira contínua e o desdobramento das páginas pode ser variável, tanto na direção vertical como na horizontal. A aplicação de alta gramatura do papel, no projeto gráfico, permite que o livro seja exposto em uma superfície plana horizontalmente (MAGALHÃES; ROCHA, 2021).

O projeto do SESC Pompéia que comentei antes não teve uma interação muito grande porque era mais produção mesmo.



Figura 6 – Catálogo da exposição.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Manaira Abreu: Às vezes eu nem participo, e vice-versa. Acabaram de chegar os catálogos de uma mostra de cinema para Caixa Cultural do Rio que eu colaborei com outro designer, que a Bebel nem viu. Existem projetos que fazemos bem distintos, mas também é muito bom quando conseguimos fazer juntas.

Bebel Abreu: No Macanudismo, nós contratamos um artista quadrinista, o André Valente, para traduzir todas as tiras, são 500 tiras, depois ele escreveu na parede todas elas (FIG. 7). É uma questão de

cuidado, porque não é sempre que isso acontece. Nós não tínhamos essa obrigação, mas a gente gosta sempre de entregar uma coisa bem-feita e mais acessível.



Figura 7 – Ricardo Liniers.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Manaira Abreu: Tanto na parte educativa quanto na programação paralela, não somos obrigadas a fazer, ninguém está te obrigando a fazer nada além de uma exposição. E nós fizemos três lançamentos de livros, quatro mesas redondas, cinco oficinas... Nós entregamos mais porque acreditamos ser uma oportunidade, estamos colocando aquele assunto em pauta. Vamos trazer o artista e fazer com que ele faça uma oficina? Sim! E por mais que as vinte vagas sejam super

disputadas, queremos dar essa oportunidade para que o público interaja com o artista.

Bebel Abreu: Geralmente são projetos feitos com dinheiro público, então temos uma preocupação enorme de fazer valer o máximo possível. A nossa meta é que cada exposição seja a mais visitada de todas. O Macanudismo foi a segunda exposição mais cheia da história da Caixa do Rio, teve 52.000 visitantes (FIG. 8). Nós nos esforçamos muito para fazer com que tenha realmente um público imenso. Se conseguirmos negociar o dinheiro do ônibus e tivermos direito a mais duas viagens, isso quer dizer que mais oitenta crianças vão lá assistir, e a gente vai fazer. Então sempre negociamos com os fornecedores, obviamente sem sangrar, trabalhamos muito em colaboração com eles. Nós tiramos ao máximo o que o recurso pode dar. A gente entende que o dinheiro é do contribuinte, dinheiro do povo brasileiro, e tem que ser tratado com muita seriedade.



Figura 8 – Visitação, recorde de público.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Manaira Abreu: E nós temos um desejo pessoal que é sempre querer entregar o melhor, é um compromisso muito sério para a gente. Se pudermos conseguir uma gráfica que será apoiadora do projeto, então ela vai pagar os 2.000 lambe-lambes e a gente vai fazer. Eu tenho a obrigação de fazer lambe? Não, e muito menos de ficar fazendo parceria. Mas se na hora de rodar meu postal eu perguntar para a gráfica quantos ele vai rodar de uma vez, se ele fala que vai rodar quatro ou oito, então eu posso rodar oito artes ao invés de uma só? Para ele não faz a menor diferença. Para mim vai dar mais trabalho, mas meu público vai ver mais imagens, vai ver mais carinho. Isso é o DNA da Mandacaru. A gente vai se preocupar e vai ter mais trabalho,

mas vamos fazer entregas mais carinhosas e cuidadosas, tanto para o cliente quanto para o público.

Bebel Abreu: Nós entendemos que o ganho que vale a pena não é o ganho financeiro, porque somos pouco remuneradas por essas coisas. Nós sempre fazemos os relatórios muito bem cuidados, por exemplo. Acredito que você vai gostar de ver. Esse daqui foi o relatório do Macanudismo. Tem cliente que recebe e fica emocionado, um relatório completo como o nosso é algo muito raro na área de exposições. Fazemos o registro de tudo.

Marina Moraes: Nessa parte da memória, alguém da equipe é designado para realizar esse relatório ou vocês mesmas que realizam essa etapa?

Bebel Abreu: Uma coisa que eu não gosto de fazer é manutenção, pois o processo como um todo para mim já é desgastante. Quando eu entrego a exposição, aquilo encerrou. Fazemos o relatório e encerramos. Nós temos uma base de partida, o que é maravilhoso porque conseguimos fazer as coisas de maneira mais ágil. Maneira invariavelmente faz a parte da diagramação ou coordena alguém da equipe. E temos todas as métricas. Entregamos junto com a prestação de contas. Sempre fazemos um formulário para as pessoas dizerem o que elas acharam da participação das atividades, sempre tem fotografos, o uso das #tags e divulgação em nossos canais. Essa exposição teve 780 posts com a #macanudismos. A gente realmente se preocupa com o projeto como um todo. Mesmo o registro das peças gráficas e da programação paralela (FIG. 9). Esse material do relatório não é

algo que deixamos disponível. Dá muito trabalho fazer esse relatório, vai uma semana dedicada do estúdio nessa função, mas é muito importante como memória.



Figura 9 – Sessão de autógrafos com Liniers.

Fonte: Acervo Mandacaru Design

Marina Moraes: Quais as vantagens e desvantagens que você percebe na colaboração em projetos expositivos?

Manaira Abreu: Vamos deixar claro que uma coisa é a colaboração que a gente elege de um projeto aqui dentro, processo interno: eu pego o projeto e escolho os players, quem vai jogar comigo. Outra coisa é eu ter que conviver com outros players escolhidos por outros. Aqui dentro a vantagem é que a gente assume que gosta de colaborar,

então sempre teremos pessoas com esse perfil. Acreditamos que as pessoas podem complementar o projeto além da sua função principal. Isso já está claro para a gente, mas ao abrir isso e colaborar com outras equipes por demanda de terceiros e do cliente pode ser bem difícil.

Bebel Abreu: As vantagens são você conseguir fazer coisas mais amplas e variadas. Nós gostamos de ter o projeto sob o nosso controle, porque nós sabemos que temos um compromisso grande com a entrega e com a qualidade. Quando não temos essa autonomia, fica bem difícil. Agora no *What Design Can Do* não tivemos mais conferências, somente desafios, e tivemos que trabalhar com uma empresa de comunicação eleita pela Holanda. Eu não tive nenhuma autonomia para interferir no processo do primeiro challenge, foi péssima a entrega, horrível, bem, bem ruim. Acho que teve uma influência grande no resultado, mas eu não podia fazer nada, pois embora eu estivesse coordenando, não era eu que estava pagando, então é muito difícil. Acredito que na colaboração nós sabemos muito bem do nosso compromisso e entregamos aquilo que prometemos, mas isso nem sempre acontece. Como estava contando anteriormente do caso no SESC, foi um grande aprendizado. Eu conversei muito com a designer e ela entendeu que, em uma próxima vez, ela tem que fazer a prova e medir. Podia ter sido menos dolorido, mas vamos lá. Você vai desenvolvendo relações.

Manaira Abreu: Temos que ser minimamente práticas, estamos aqui para trabalhar e aqui é um trabalho, colocamos todo o coração junto, mas precisamos ter calma. Tem uma grande colaboradora nossa que trabalha remoto, está em Vitória, que eu falei “olha, a cliente não está pagando uma marca super inovadora, ela até gosta da marca dela antiga. Então vamos falar que a marca dela passou por duas designers e ficou melhor? Calma que é isso que vamos fazer”. Tem que ter paz de espírito para entender a cliente. Ela reduziu o orçamento pela metade, disse que só pode pagar isso. Então vamos dar um “tapa” tendo isso em conta, entregar o restante que ela precisa, especificamente as embalagens e é isso.

Bebel Abreu: Entregar menos que o pacote completíssimo. Eu tenho um amigo ilustrador que fala “eu faço uma ilustração por R\$2.000,00 e uma por R\$200,00. Mas a de duzentos eu vou fazer em cinco minutos”. Então isso para a gente é um grande aprendizado. As tarefas, as responsabilidades, e sempre que possível conseguir trabalhar com atores responsáveis e comprometidos pois, por mais que você esteja gerenciando um arquiteto, você está gerenciando uma pessoa. Então, gerenciar projetos é gerenciar pessoas na verdade, os problemas serão em grande maioria de caráter humano. Então acredito que esse seja o grande desafio do trabalho em equipe. Você precisa compreender aquele grupo e tirar dele o melhor resultado possível dentro daquele grupo.

Voltando ao SESC, o projeto foi um grande aprendizado e teve uma entrega muito legal. Pretendo continuar fazendo essa parte de

produção, agora também com isso evoluindo para uma organização mais formalizada. Nós nunca tínhamos feito um projeto desse tamanho em termos de complexidade, nem de orçamentos, nem de obra, nem de equipe. Ficamos muito felizes com a confiança em fazer o que entregamos, além de ter um aprendizado muito interessante. Isso vai ser avaliado independente de tudo, mas precisamos estar abertos a desenvolver outros formatos, não podemos trabalhar somente com o formato do Macanudismo, em que fizemos tudo do começo ao fim. Se não estivéssemos abertos para trabalhar com equipe externa, nós nunca teríamos trazido o Design Can Do para o Brasil e é assim o trabalho. É lógico que vai ter divergências de opiniões, ainda mais quando se trabalha com duas culturas diferentes. Então tudo é aprendizado e é importante ficarmos atentas para tirar lições disso.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. À empresa Mandacaru Design pela colaboração neste artigo - Bebel Abreu, Manaira Abreu e Livia Aguiar pela revisão, curadoria e seleção das imagens que ilustram este texto.

Referências

ABREU, B. **Expografia brasileira contemporânea: Rio São Francisco navegado** por Ronaldo Fraga. 2014. 192 fl. Dissertação (Mestrado em Projeto, Espaço e Cultura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MAGALHÃES, M; ROCHA, D (orgs.). **Livro infantil: Arte, mercado e ensino.** Jundiaí-SP: Paco Editorial, 2021.

MORAES, M. (2020). **A colaboração no design de exposições.** 2020, 156 fl. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná - UFPR, Curitiba, 2020.

ABREU, B; ABREU, M. São Paulo, SP. **Entrevista concedida** a Marina Soares em dezembro de 2018.



RESENHA

Michel C. Souza

Designer por formação (UEMG), com Mestrado em Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual (UFMG) e Especialização em Gestão de Negócio pelo IBMEC. Atualmente, atua como consultor em desenvolvimento de negócio e gestor do Clube da Arte – Boteco D'Arte.

Contato: contato@michelsouza.com.br



Figura 1 - Capa do livro Arquitetura de Exposições: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães.

Fonte: <https://issuu.com/edicoessescsp/docs/arquitetura-trecho-livro-2>

Para César Augusto Sartorelli, até então, a visão sobre a arquitetura no Brasil ficava restrita ao espaço construído, desconsiderando a potencialidade da influência dos objetos no espaço e a simbologia expressada em sua exposição. Este foi o ponto de partida para o autor dedicar seus estudos, no que se denominou, a arquitetura de exposições, sendo utilizado como título de sua obra.

Sartorelli, graduado e doutor em arquitetura e urbanismo, possui uma expressiva trajetória como curador e gestor cultural, tendo trabalhado em diversas instituições, como Sesc Pompeia, Casa das Rosas, Centro Cultural da Fiesp, Centro Cultural São Paulo, entre outros. Com seu olhar de arquiteto, o autor identificou nos projetos de exposições uma oportunidade para analisar o papel da arquitetura para

além das edificações. Um espaço cuja apropriação está diretamente ligada à disposição dos objetos e à narrativa proposta, tornando assim, uma nova mídia com múltiplas possibilidades e com produções cada vez mais sofisticadas.

O livro apresenta de forma didática e clara, no primeiro capítulo, a relação entre a história da museografia com a arquitetura expositiva. O autor apresenta argumentos que contribuem para uma percepção diferente do espaço e/ou objetos evidenciando a influência e o papel dos arquitetos nos projetos de exposições. Desta forma, fomenta uma ampla discussão sobre esta vertente da arquitetura que se assemelha com o design de ambientes e a expografia. Assim, compreende-se que exposição tem por finalidade ressignificar os objetos expostos a partir de uma narrativa proposta, das diferentes interações com espaço, da circulação das pessoas e da representação simbólica do conjunto das obras.

Para ilustrar toda a discussão são analisadas as trajetórias de duas grandes referências de arquitetas curadoras no Brasil: Lina Bo Bardi (1914-1992) e Gisela Magalhães (1930-2003). São apresentadas as principais exposições, em ordem cronológica, com os registros do processo criativo e de concepção dos projetos até sua materialização no espaço, de maneira fluida, a partir de um acervo de imagens e depoimentos de profissionais que tiveram a oportunidade de trabalhar nos projetos.

Entre as observações do autor e os trechos das entrevistas, se revelam os detalhes de um processo complexo e recheado de simbolismo,

com a participação de diversos profissionais para entregar ao público uma experiência efetiva e moderna (diante dos objetos e artes expostas) em um espaço, nas perspectivas de Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães. Ambas, apresentam como característica em seus trabalhos a valorização e a ressignificação da cultura popular e a riqueza de suas origens. Essa sensibilidade e percepção sobre as obras, evidencia uma visão de vanguarda, afinal, se percebe comumente a prática nos projetos de exposições atualmente. Porém, o autor demonstra as particularidades de cada uma das arquitetas ao longo de suas trajetórias.

Apesar da linguagem do livro se ancorar nos fundamentos e linguagem da arquitetura, é uma riquíssima publicação para todos os profissionais que atuam no desenvolvimento, concepção e/ou projeto de exposição, sendo eles: curadores, artistas, designers, arquitetos, produtores executivos, colecionadores etc. Sendo uma fonte de estudo para pesquisadores da área, mas também, para os profissionais que estão no campo, por concentrar um volume considerável de imagens de croquis e fotografias de diversas exposições das arquitetas curadoras.

Ao longo da leitura do livro, se percebe um convite para um olhar além do óbvio. A percepção de um simples lugar totalmente branco e vazio ou com uma pedra ao centro, denota uma compreensão completamente diferente do espaço. Há um significado e uma intenção diante da ausência de um objeto no espaço ou na presença de um único objeto ao centro. A provocação para as interpretações e

questionamentos, característica de uma obra de arte, está presente ali, no espaço. Algo bastante estudado por designers na concepção e projeção de seus projetos, seja do âmbito gráfico, produto ou ambiente. Sendo assim, o livro é uma leitura que agrega bastante para aqueles que tem interesse por exposições, arte contemporânea, museologia e expografia.

Referência

SANTORELLI, César Augusto. **Arquitetura de exposições: Lina Bo Bardi e Gisela Magalhães**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019, 196 p.

Recebido em: 23/08/2022

Aprovado em: 06/09/2022

CAPAS ARQUIVADAS: SUBSÍDIOS PARA A HISTÓRIA DO DESIGN EDITORIAL BRASILEIRO NA COLEÇÃO JOSÉ OLYMPIO DA BIBLIOTECA NACIONAL¹

Archived covers: the national library's José Olympio collection as a source for Brazilian editorial design studies

Carla Fernanda Fontana

Editora e pesquisadora, é bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Editoração pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, mestre em Literatura Brasileira pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas e doutora em Design na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da mesma universidade, com pesquisas sobre artes gráficas e história da edição no Brasil. Desde 2004 trabalha na Editora da Universidade de São Paulo (Edusp), exercendo o cargo de editora-assistente. Com capas e livros que projetou, venceu o Prêmio Jabuti da Câmara Brasileira do Livro e o Prêmio da Abeu (Associação Brasileira de Editoras Universitárias).

Contato: carlaff@usp.br

¹ Este artigo origina-se da tese de doutorado Padrões e Variações: Artes Gráficas na Livraria José Olympio Editora, 1932-1962, defendida em dezembro de 2021 no Programa de Pós-graduação em Design da FAU -USP, sob a orientação da profa. Dra. Priscila Lena Farias. O texto é um trecho do primeiro capítulo da tese, adaptado e reescrito para esta publicação.



RESUMO (PT): Este artigo examina a série “Projetos Gráficos” da Coleção José Olympio da Biblioteca Nacional, que abriga parte do arquivo da editora – uma das mais importantes do Brasil no século XX, sendo reconhecida tanto pelos autores que publicou como pela qualidade gráfica de suas edições. A série apresentada é composta de projetos, esboços, artes-finais e provas de capas e ilustrações, entre outros materiais originados do processo de produção gráfica dos livros, constituindo-se como um acervo valioso para pesquisas no campo do design gráfico e da história editorial, entre outros. O texto aborda a formação do arquivo, detalha os tipos de materiais ali reunidos e exemplifica as análises que pode ensejar.

Palavras chave: design gráfico; artes gráficas; Livraria José Olympio Editora; arquivo; história do design.

ABSTRACT (EN): This paper examines a series of documents preserved in the Brazilian National Library. Originating from the archive of the publisher José Olympio, one of the most important Brazilian publishers of the 20th century, the series encompasses sketches, layouts, original artworks and proofs of covers and illustrations, among other materials related to the book editing process. The documents constitute a valuable collection for researches in the fields of graphic design and book history, among others. The text addresses the formation of the archive, details the different types of materials it gathers and exemplifies the analyzes the documents can engender.

Keywords: graphic design; graphic arts; Livraria José Olympio Editora; archive; design history.

RESUMEN (ES): Este artículo examina una serie de documentos conservados en la Biblioteca Nacional de Brasil. Con origen en el archivo del editor José Olympio, una de las casas editoriales más importantes del país en el siglo XX, la serie abarca bosquejos, proyectos, maquetas y pruebas de portadas e ilustraciones, entre otros materiales relacionados con la producción de los libros. Los documentos constituyen una valiosa colección para investigaciones en los campos del diseño gráfico y la historia del libro, entre otros. El texto aborda la formación del archivo, detalla los tipos de materiales reunidos allí y da ejemplos de los análisis que los documentos pueden generar.

Palabras clave: diseño gráfico; artes gráficas; Livraria José Olympio Editora; archivo; historia del diseño.

Introdução

No dia a dia do trabalho em uma editora, em meio a prazos e metas a cumprir, é pouco provável que os esforços para a formação e conservação de um arquivo ultrapassem as necessidades mais imediatas de organização do próprio processo de produção editorial, registrando-se informações úteis para o andamento das publicações e guardando-se materiais que podem ser reaproveitados em reimpressões ou reedições. Assim sendo, os registros armazenados nesse contexto são, em geral, deixados de lado; no entanto, são subsídios valiosos para pesquisas diversas, podendo contribuir para a compreensão da história de uma editora, os meandros de suas produções, seus contatos com escritores, tradutores, artistas e designers, a definição de linhas editoriais e gráficas, etc.

Com o passar do tempo, no entanto, seja pelo encerramento das atividades das editoras, por mudanças societárias ou de endereço, condições precárias de conservação, entre outros fatores, os acervos editoriais tendem a se dispersar e/ou a se perder, desaparecendo com eles inúmeros caminhos de estudo e investigação.

Ainda que haja exemplos de arquivos sendo formados e organizados com vistas à preservação da memória editorial, como o *Institut Mémoires d'édition contemporaine*, fundado em 1988, em Paris, que reúne documentos de aproximadamente uma centena de profissionais do livro da França, é raro encontrar-se acervos de casas editoriais preservados e em condições para pesquisa.

Este artigo, por isso, apresenta o histórico e informações sobre a composição e organização do arquivo da Livraria José Olympio Editora, um dos poucos disponíveis para pesquisa no Brasil, com potencial para investigações de diversas áreas de estudo, tanto pela quantidade como pela variedade de materiais preservados. Em mais detalhes, o texto foca a série “Projetos Gráficos”, de especial interesse para pesquisadores do campo do design gráfico e editorial.

1. O arquivo da Livraria José Olympio Editora

O arquivo da José Olympio, com documentos que remontam à fundação da empresa, no decênio de 1930, encontra-se parcialmente preservado em duas instituições cariocas, o Arquivo-Museu de Literatura Brasileira da Fundação Casa de Rui Barbosa e a Fundação Biblioteca Nacional.

A parte que se encontra na Casa de Rui Barbosa foi doada ainda em vida por José Olympio Pereira Filho em 1974, doação que foi posteriormente complementada pelo filho do editor, Geraldo Jordão Pereira (VASCONCELLOS e XAVIER, 2012, p. 122). Por sua relevância para as letras nacionais, a conservação de documentos dos autores cujos livros foram editados pela J.O. relaciona-se ao próprio estabelecimento do Arquivo-Museu de Literatura Brasileira, idealizado por Carlos Drummond de Andrade e Plínio Doyle. Lá está preservada

sobretudo a correspondência da casa editorial com escritores, além de documentos administrativos¹.

A outra parcela remanescente do arquivo, na qual se encontram itens relativos ao cotidiano de produção editorial, passou por trajeto mais tortuoso até chegar a seu local de guarda definitiva. Esta parte foi doada à Biblioteca Nacional em 2006 pelos herdeiros de José Olympio Pereira Filho e de Henrique Sérgio Gregori (BN RECEBE..., 2007, p. 88), empresário que assumiu a editora em 1984, quando foi leiloadada pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (XEROX FICA..., 1984, p. 6). O BNDES controlava a empresa desde 1975, ano em que fora socorrida de crise financeira pelo governo federal (BARBARA, 1975).

Por muitos anos, o responsável por cuidar do acervo da José Olympio foi Altamir Alves da Silva, que, de acordo com Gustavo Sorá, “inventariava, rotulava e classificava” os materiais com meticulosidade (SORÁ, 2010, p. 22). Altamir foi funcionário da empresa desde os primeiros anos de funcionamento, tendo exercido a função de gerente da livraria e fazendo também trabalhos de revisão (SOARES, 2006, pp. 48-49), mas não se sabe quando iniciou suas funções de arquivista.

Nos trinta anos que antecederam a construção da sede própria da editora em Botafogo, inaugurada em 1964 na Rua Marques de Olinda, a José Olympio passou por uma série de endereços alugados no Rio de Janeiro (SORÁ, 2010, p. 247), para onde se mudara em 1934, cerca

¹ Uma descrição completa do acervo da José Olympio na Fundação Casa de Rui Barbosa e de sua organização encontra-se em NASCIMENTO, 2012.

de três anos após sua abertura como livraria em São Paulo. A loja carioca foi instalada na Rua do Ouvidor, importante centro do comércio livreiro da cidade desde o século XIX, e permaneceu no mesmo endereço até 1955, quando o prédio foi demolido. Já na segunda metade do decênio de 1930, no entanto, o escritório de José Olympio Pereira Filho, junto do qual era feito o trabalho editorial, mudou-se para um local separado da livraria, à rua Primeiro de Março, onde também funcionava o depósito da editora (ONDE SE FAZEM..., 1939, pp. 61-62) (FIG. 1) e onde chegou a funcionar uma segunda loja da J.O.



Figura 1 – Reportagem publicada na revista O Cruzeiro em janeiro de 1939 mostrando diversos ambientes da José Olympio. Na fotografia do editor localizada no canto inferior esquerdo da publicação é possível ver, sobre sua mesa, artes-finais de capas de Santa Rosa.

Fonte: acervo do autor.

Entre o início dos anos de 1940 e 1957, o escritório do editor funcionou em um prédio na Praça XV de Novembro (SOARES, 2006, p. 168), também no centro do Rio de Janeiro, mas ao menos quatro locais abrigaram a J.O. no período que antecedeu a instalação em Botafogo. São poucas as informações acerca da organização física de seu arquivo durante esse período. Já no novo prédio, tem-se notícia de como o arquivo foi configurado:

[...] o arquivo e a biblioteca foram instalados no quarto andar, núcleo de nobreza cultural da Casa. Em um amplo salão de uns quinze metros de comprimento estava disposta, em posição central, uma grande mesa para as reuniões dos conselhos editorial e financeiro. [...] Dois flancos estavam cobertos pela biblioteca, que continha os volumes encadernados, numerados e ordenados cronologicamente de todas as edições e reedições que o selo publicou desde sua origem. A outra das laterais dava lugar ao arquivo (SORÁ, 2010, p. 22).

Este teria sido, portanto, o local do arquivo por cerca de vinte anos. A partir de 1983, porém, ainda de acordo com Sorá, o espaço passou a ser comprimido, e a “biblioteca foi armazenada em caixas e o arquivo despejado para o subsolo”. Mais tarde, a José Olympio se mudou para um espaço menor, e o arquivo e as caixas com os exemplares da biblioteca foram enviados para o depósito da editora, no bairro da Penha, também no Rio de Janeiro, onde permaneceram, semiabandonados, até a doação para a Biblioteca Nacional.

Sorá, que realizou sua pesquisa no arquivo quando ainda se encontrava no depósito da Penha, em 1996, assim descreve a situação:

[...] duas dezenas de móveis-arquivos metálicos, com quatro gavetas para pastas flutuantes cada um, formam um corredor transversal. Em um canto, seis fichários armazenam detalhes das edições de cada um dos cinco mil títulos publicados por este selo entre 1933 e 1996. Em outro canto, grandes pastas já em desuso contêm descrições daquilo que certa vez foi a ordem desse arquivo (SORÁ, 2010, p. 17).

Na época da pesquisa de Sorá, o arquivo estava aos cuidados de Sebastião Macieira, antigo funcionário da empresa e próximo da família Pereira. Na execução desse trabalho, Sorá escreve que ele selecionava documentos e eliminava os que, segundo seu juízo, eram descartáveis.

Dez anos ainda se passaram até que o acervo da José Olympio finalmente chegou à Biblioteca Nacional, em 2006. Depois, houve um novo intervalo de mais de um decênio entre a Biblioteca receber o arquivo, começar a organizá-lo e liberar parte do material para pesquisa, e o acervo ainda não está integralmente catalogado e disponível.

Considerando esse histórico, não é possível saber com exatidão o quanto do arquivo original encontra-se hoje na Biblioteca Nacional, nem porque determinados documentos foram preservados e outros não. Ainda que a editora tratasse com cuidado do arquivo – ao menos em parte de sua trajetória –, não é de se estranhar que documentos

se extraviassem. Muitos podem ter sido deixados para trás nas mudanças de endereço, nas transferências do arquivo, ou se deteriorado ao serem armazenados em condições inadequadas. Ainda assim, as informações que se obtêm ao consultá-los são muitas, mesmo porque a quantidade restante é enorme, o que possibilita diversas pesquisas em diferentes áreas.

2. A Coleção José Olympio da Biblioteca Nacional

Na organização do material recebido pela Biblioteca Nacional, diferentes tipos de documentos foram destinados a seções diferentes da instituição e encontram-se em estágios diversos do processo de tratamento, tombamento, catalogação e registro na base de dados.

Cerca de seis mil livros que faziam parte da biblioteca da editora (FIG. 2) foram incorporados à Seção de Obras Gerais da FBN, preservando-se o registro de sua procedência. Estes livros, como mencionado por Sorá, eram encadernados e numerados sequencialmente pela José Olympio. A maior parte dos livros, no entanto, foi encadernada mantendo-se a capa da brochura, o que nem sempre ocorre em outros acervos. A preservação das capas favorece, portanto, o estudo de aspectos gráficos e materiais das publicações.

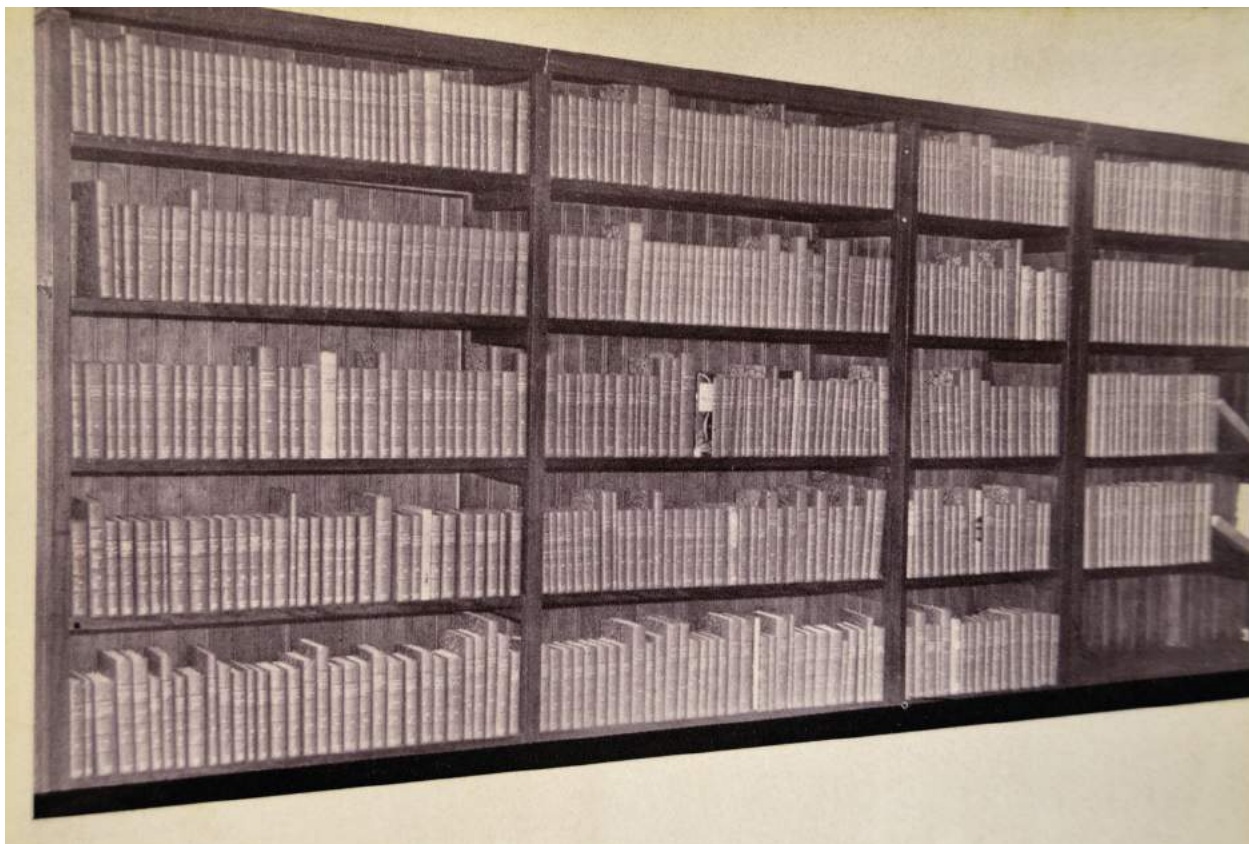


Figura 2 – Coleção encadernada de obras da José Olympio na sede da editora – possivelmente o escritório da Praça XV. A foto foi publicada em livreto promocional de 1942, no qual se lê que a coleção continha todos os livros editados até julho daquele ano: 566 edições em 577 volumes (AMADO et. al., 1942, p. 7).

Fonte: acervo do autor.

Os materiais oriundos da produção editorial da José Olympio foram destinados à Seção de Manuscritos da Biblioteca Nacional, totalizando cerca de cem mil itens (PEREZ, 2018, p. 358). Nessa seção, no processo de catalogação, os documentos foram divididos em séries, como, por exemplo, “Correspondência”, “Divulgação” e “Projetos Gráficos”. Posteriormente, uma parcela desse material foi transferida para a Seção de Iconografia, sendo que esta parte ainda se encontra

inacessível, por não estar catalogada ou por não ter recebido o tratamento técnico necessário para sua conservação. É possível, portanto, que existam documentos relacionados à produção gráfica e ilustração dos livros nesta situação.

A série “Projetos Gráficos”, de qualquer forma, concentra materiais remanescentes do processo de produção das capas da J.O. São aproximadamente 1500 pastas, cada uma referente a um título, com materiais datados desde o decênio de 1930 até os anos de 1980. Os documentos, portanto, abrangem um longo período de atividades da José Olympio, ainda que sua representatividade no arquivo não seja proporcional à produção da editora ao longo de toda sua trajetória². São poucos, por exemplo, os itens anteriores ao decênio de 1940, de modo que é possível que o arquivo com os materiais relacionados às capas tenha sido organizado após a mudança do escritório para a Praça XV, ou que os documentos anteriores tenham sido descartados.

Nas pastas encontram-se sobretudo esboços, projetos, artes-finais e diversos tipos de provas das capas; em menor quantidade, encontram-se também originais e provas de textos de orelha e de quarta capa; projetos para o miolo dos livros; originais e provas de ilustrações; layouts de anúncios; orçamentos de produção e ordens de impressão de obras.

² Durante a pesquisa realizada, o conteúdo de todas as pastas da série foi examinado, compilando-se informações e registrando-se imagens referentes a cerca de quinhentos títulos editados do decênio de 1930 ao início dos anos de 1960, período delimitado para análise na tese (FONTANA, 2021). Nas primeiras visitas à Biblioteca Nacional, as pastas ainda não estavam registradas na base de dados da instituição, não sendo possível fazer qualquer tipo de busca no sistema para seleção prévia do material a ser consultado. Posteriormente, os registros foram aos poucos incorporados à base de dados, porém, não são detalhados; assim, o método utilizado no início da pesquisa possivelmente não teria se alterado, pois apenas com o manuseio das pastas é possível saber o que cada uma contém.

Em geral, as pastas não contêm informações bibliográficas precisas sobre as obras a que se referem, sendo necessárias pesquisas adicionais para sua melhor identificação e datação³. Há pastas com centenas de documentos e outras que contêm apenas um ou dois. Obras que permaneceram em catálogo por muitos anos às vezes contam com documentação que acompanha toda sua trajetória, mas há casos em que estão mal representadas ou totalmente ausentes do arquivo.

No que se refere aos capistas, também não há um padrão. Há os que estão muito presentes e os que mal aparecem. Por exemplo, do pernambucano Luís Jardim, um dos colaboradores mais assíduos da José Olympio, há mais de uma centena de artes-finais originais preservadas; já de Santa Rosa, não chegam a dez, mesmo se sabendo que projetou cerca de trezentas capas para a J.O. No caso de Raul Brito e G. Bloow, dois capistas basicamente desconhecidos, foi a presença de seus trabalhos na série “Projetos Gráficos” que chamou a atenção para sua importância na história gráfica da editora⁴.

Entre os artistas gráficos com originais de capas conservados na série “Projetos Gráficos” podem ser citados também Napoleon Potyguara Lazzarotto (Poty), Danilo Di Prete, Manuel Segalá, Teresa Nicolao, Aluísio Magalhães e Eugênio Hirsch. E há uma grande quantidade de trabalhos anônimos, que não puderam ser identificados por meio

3 Alguns documentos preservados apresentam uma anotação a caneta ou a lápis sobre a autoria e/ou o ano de produção das imagens (um exemplo pode ser visto na parte inferior da fig. 3). Esses apontamentos podem ajudar na identificação de capistas e edições, porém em certos casos se mostraram incorretos, de modo que as informações necessitam de confirmação em outras fontes, tal como o crédito do capista fornecido no livro impresso, ou por outros métodos, como a análise das imagens em busca de características compatíveis em trabalhos diversos de um mesmo artista gráfico.

4 Para mais detalhes sobre a produção desses e de outros artistas para a José Olympio, ver FONTANA, 2021.

dos documentos do arquivo ou de outras fontes.

Considerando as disparidades mencionadas, a série “Projetos Gráficos” não serve de base para análises quantitativas da produção da J.O. e dos artistas gráficos. A partir do material que nela se encontra é possível, todavia, estudar diversos aspectos do catálogo da editora, processos utilizados pelos artistas em seus projetos, as técnicas então disponíveis nas artes gráficas, entre outros temas. A seguir apresentamos, como exemplo, o conteúdo de uma das pastas da série.

3. Caçadores de Micróbios

A pasta da obra *Caçadores de Micróbios*, do microbiologista americano Paul de Kruif, é um exemplo do que se encontra na série “Projetos Gráficos”. O livro teve vida longa no catálogo da J.O., com cinco edições entre 1939 e 1956, e da pasta constam originais de capas de três dessas edições: a primeira, de 1939; a segunda, de 1941; e a quarta, de 1949. Além disso, há esboços da capa da quarta edição e provas de cor da quinta, de 1956. Com esses documentos como ponto de partida e o auxílio de pesquisas complementares, é possível reconstituir a trajetória visual da obra em todo o período em que esteve em catálogo.

A capa da primeira edição é de Tomás Santa Rosa. O original preservado – um dos raros dos anos de 1930 e um dos poucos de Santa Rosa – consiste em uma arte-final desenhada a nanquim sobre cartão, na mesma dimensão do livro impresso (14,5 × 23 cm). O projeto

inclui apenas o desenho da primeira capa e de parte da lombada, deixando os outros elementos em aberto. No original, além dos traços a nanquim, há indicações a lápis para a impressão das cores, porém a análise do material permite afirmar que essas indicações não são referentes à primeira edição, mas à quinta, de 1956, quando o layout foi reaproveitado, trocando-se as cores.

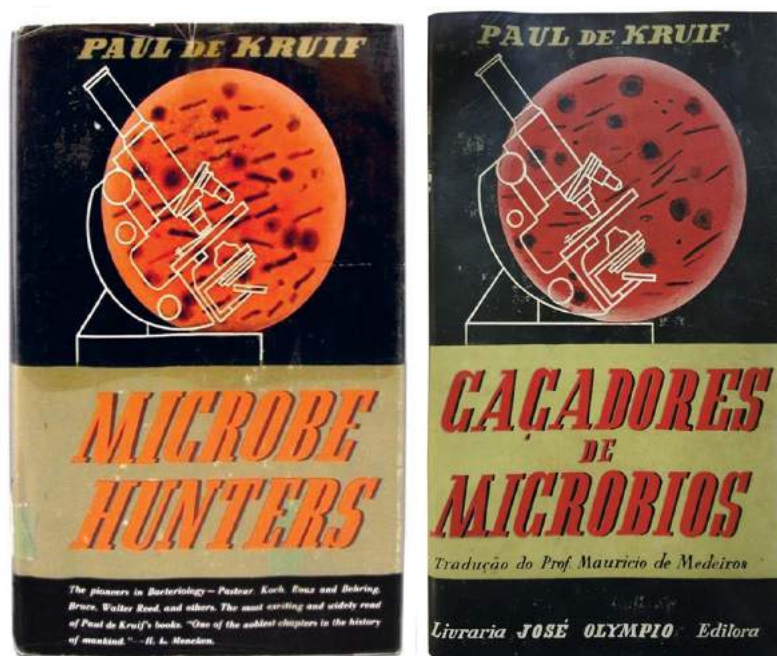
Considerando que as indicações a lápis não se referem à impressão da primeira edição, ao se analisar conjuntamente a arte-final e a capa impressa surge a questão de como teriam sido estabelecidas as cores e a delimitação das áreas do layout em que cada uma delas deveria ser aplicada. Há casos no arquivo em que essas instruções são passadas por meio de anotações manuscritas na própria arte-final, porém na maior parte dos originais não há indicações. Por isso permanece a dúvida: as áreas de cada cor seriam estabelecidas em algum outro documento ou item do projeto, que por algum motivo não é preservado nas pastas? Poderia ser, por exemplo, um bilhete para o clichêrista ou um overlay – como se faria posteriormente. Ou as cores seriam indicadas por outro método, talvez acompanhando pessoalmente o processo de gravação dos clichês?

Observando-se a arte-final (FIG. 3) e a capa impressa da primeira edição (FIG. 5), nota-se que do original não consta qualquer preenchimento na área vermelha da parte superior da capa, representando uma placa de Petri para cultura bacteriana. Em que momento do processo, então, determinou-se que esta área seria vermelha, com um leve dégradé nas bordas? E quem fez o desenho desta mancha,

de modo que fosse gravada com retículas no clichê para a impressão em vermelho, junto com o título?

Questões como essas e muitas outras podem ser feitas em relação aos originais presentes no arquivo – os quais, ao mesmo tempo que permitem elucidar etapas do processo então utilizado pelos artistas gráficos em seus projetos, levam à proposição de novas questões, sugerindo inclusive que outros agentes talvez participassem do desenho das capas.

No caso específico da primeira edição de *Caçadores de Micróbios*, foi possível resolver parcialmente a questão com a localização de uma edição em inglês do livro (FIG. 4) (KRUIF, 1939), cuja capa é igual à da edição da J.O. A versão brasileira copiou também o esquema cromático do livro que lhe serviu de modelo, com adaptações, tendo sido impressa em três cores: preto, vermelho e amarelo ocre no lugar do dourado da capa americana. O livro em inglês pode, então, ter sido utilizado como modelo para a definição e separação das cores, e esta parte do processo pode ter sido executada na empresa que confeccionou os clichês e não pelo capista.



Figuras 4-5 – Capas impressas das edições americana e brasileira da obra de Paul de Kruif, 1939.

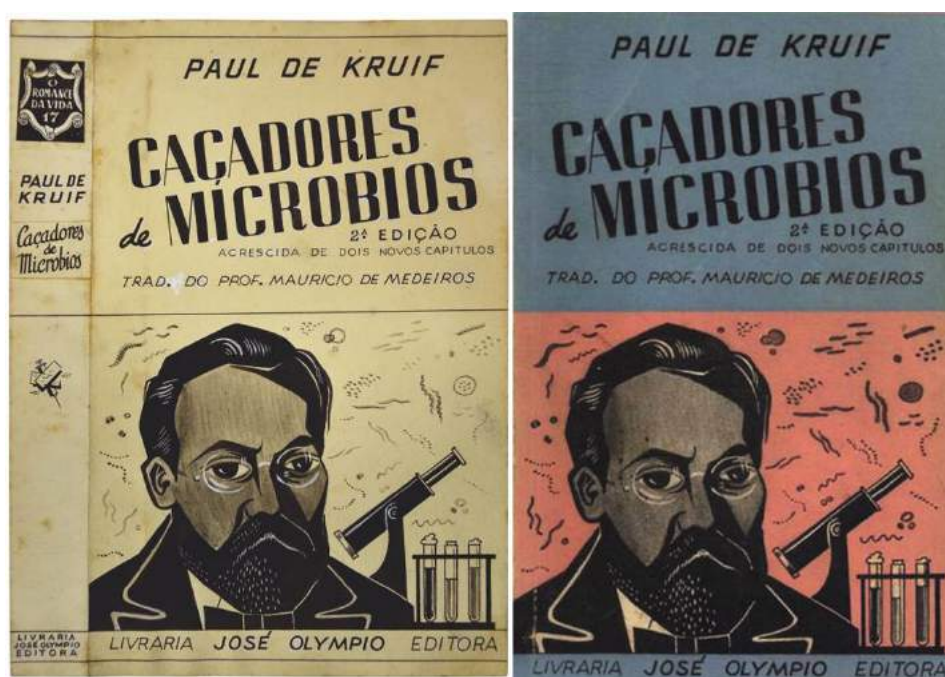
Fonte: acervo do autor.

A localização do livro em inglês, neste caso, acaba por colocar em xeque a autoria de Santa Rosa – informada na página de rosto da edição brasileira –, uma vez que o trabalho deste consistiu na cópia – aliás bastante próxima – de um projeto existente. Como ficou evidente ao se examinar o arquivo, no entanto, adaptar as sobrecapas dos exemplares que serviram de base para publicação de obras traduzidas era prática comum na José Olympio, e a capa dos Caçadores de Micróbios não é exceção⁵.

Quando da publicação da segunda edição dos Caçadores de Micróbios, em 1941, a obra, que narra a vida de cientistas cujas descobertas

⁵ Para detalhes, ver o capítulo “Apropriação, Adaptação, Cópia, Recorta e Cola: As Capas de Obras Traduzidas nos Anos de 1940 e de 1950”, em FONTANA, 2021, pp. 137-158.

contribuíram para o avanço do conhecimento sobre os micro-organismos, passou a integrar a coleção O Romance da Vida, que havia sido criada no ano anterior pela J.O. e era dedicada à publicação de biografias e autobiografias. Uma nova capa foi então encomendada a Santa Rosa, seguindo o layout padrão adotado na coleção. A capa da segunda edição também foi desenhada com nanquim sobre cartão, nas mesmas dimensões da impressão, e inclui a lombada (FIG. 6-7). Não há indicações para a aplicação de cores. As áreas a serem impressas em meio-tom, como a pele do rosto, foram preenchidas com aguadas. Em meio às áreas escuras, como o cabelo e a barba, os pontos que deveriam permanecer sem impressão foram abertos com traços brancos, possivelmente feitos com guache, por cima do preto.



Figuras 6-7 – Arte-final medindo 17,2 × 22,7 cm e capa impressa da segunda edição da obra, de 1941. A autoria é de Santa Rosa.

Fonte: acervo do autor.

A terceira edição da obra continuou a fazer parte de O Romance da Vida, porém a capa padronizada foi abandonada pela José Olympio cerca de dois anos depois do início da coleção. Assim, a terceira edição dos Caçadores de Micróbios foi publicada em 1945 com um novo layout, feito por Luís Jardim, que optou por retratar Anton van Leeuwenhoek, um dos cientistas biografados no livro (FIG. 8). O original desta versão não se encontra na pasta da obra na série “Projetos Gráficos”.

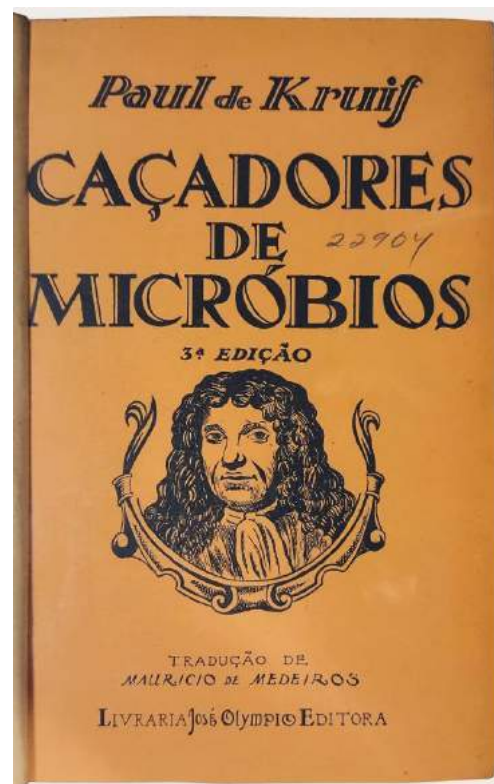
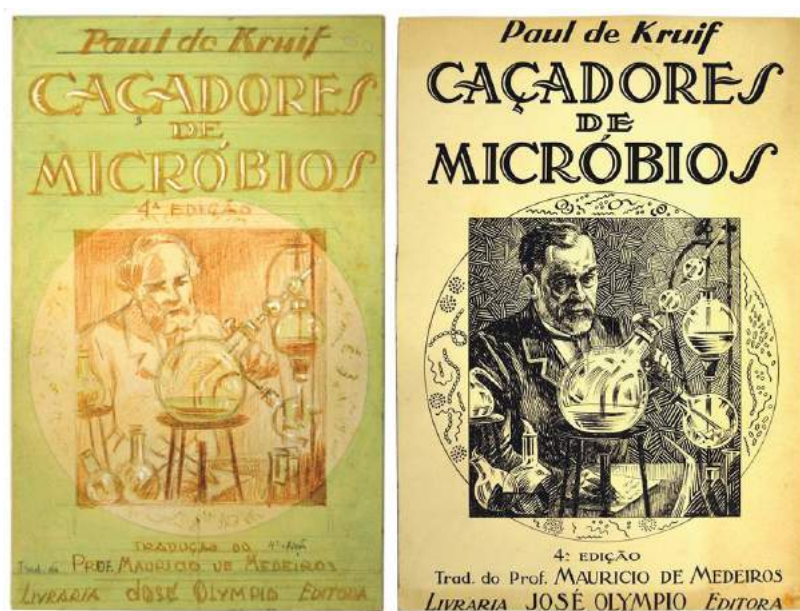


Figura 8 – Capa impressa da terceira edição dos Caçadores de Micróbios, de 1945, projetada por Luís Jardim.

Fonte: acervo do autor.

Mais quatro anos se passaram e em 1949 uma nova capa foi produzida para a quarta edição do livro, desta vez projetada por G. Bloow. Deste layout o arquivo guarda um esboço a lápis (FIG. 9), a arte-final (FIG. 10) e provas em diversas cores (FIG. 11). A arte-final de G. Bloow, também em nanquim sobre cartão, foi feita em dimensões maiores que a do livro impresso, necessitando, portanto, de redução para a gravação do clichê. O esboço, talvez apresentado pelo capista ao editor para aprovação, traz os rudimentos do layout, com elementos mais ou menos próximos de como ficariam na versão final. O título e o nome do autor já aparecem no esboço grafados com letras semelhantes às desenhadas na versão final; já o cabelo, a barba e o rosto do cientista são diferentes.



Figuras 9-10 - Esboço e arte-final da capa da quarta edição dos Caçadores de Micróbios, de 1949. O projeto é de G. Bloow. O esboço mede 14,5 × 23,2 cm, e a arte-final, 22,5 × 33,5 cm.

Fonte: acervo do autor.



Figura 11 - Provas em diferentes cores da capa da quarta edição dos Caçadores de Micróbios. A versão escolhida para figurar no livro foi a vermelha. As provas medem 17,5 × 25,7 cm, incluindo as margens, que foram refiladas no livro impresso.

Fonte: acervo do autor.

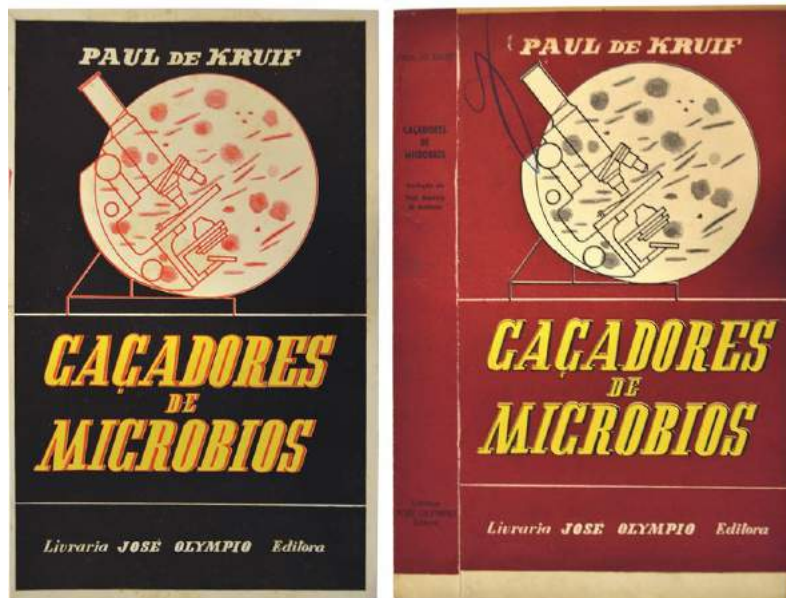
É possível, também, que o esboço servisse de referência para o trabalho de preparação dos clichês. No manual *As Artes Gráficas*, o autor ensina que, no original de um desenho a ser impresso em cores, “para cada uma das cores componentes se faz o respectivo desenho em preto” (RUBLI, 1944, p. 16-17) – o que não ocorre em nenhum dos originais aqui apresentados –, ou que, alternativamente, o original poderia ser feito como um único desenho em preto, juntando-se a ele um esboço colorido que serviria de referência para a gravação separada dos clichês.

A capa de G. Bloow foi impressa em duas cores. Considerando-se o esboço e a arte-final, o que no esboço aparece em marrom foi impresso em preto e as áreas em verde foram impressas na segunda cor, não necessariamente a mesma do esboço. Como é comum no arquivo, a pasta contém provas da capa em diversas cores, que neste

caso são cinco: verde – como no original –, azul, rosa, laranja e vermelho – a cor escolhida.

A arte-final de G. Bloow não traz nenhuma cor além do preto e, portanto, a separação de cores foi definida posteriormente.

Para a quinta e última edição da obra, de 1956, a José Olympio reaproveitou o layout de capa da primeira edição, como mencionado. Desta versão, a pasta contém duas provas, uma com o fundo preto e outra com o fundo vermelho (FIG. 12-13). Além de trocar as cores utilizadas na impressão, esta versão apresenta outras diferenças em relação à de 1939: enquanto nesta as linhas horizontais do original serviram para marcar a divisão do fundo em áreas de cores diferentes, na quinta edição o fundo é todo em uma única cor e as linhas aparecem na capa, sem impressão; a área que na primeira versão era preenchida com a mancha vermelha, aqui permanece em branco; e o nome do tradutor foi eliminado. A capa selecionada para a edição foi a de fundo vermelho, cujas três cores correspondem às indicações presentes no original (FIG. 3).



Figuras 12-13. Prova de cor com fundo preto e capa impressa da quinta e última edição de Caçadores de Micróbios, publicada em 1956 reutilizando o layout da primeira. Note-se a diferença nas cores, que na capa impressa, a de fundo vermelho, correspondem às anotações a lápis presentes na arte-final.

Fonte: acervo do autor.

Conclusões

A análise detalhada do conteúdo de uma das cerca de 1500 pastas da série “Projetos Gráficos” mostra um pouco do que se pode conhecer a partir do que restou do arquivo da José Olympio: dos artistas gráficos envolvidos na produção dos livros ao ciclo de vida de uma obra no catálogo, das técnicas utilizadas nos projetos pelos capistas às práticas adotadas pela editora em diversos momentos do processo de edição.

A análise indica, ainda, possíveis caminhos para o estudo das capas e de outros aspectos gráficos e materiais das publicações facultados pelos documentos: busca, questionamento e identificação de autoria; produção, utilização e reaproveitamento de layouts em edições e reedições; comparação das técnicas e meios adotados por diferentes artistas; elucidação dos processos de transformação de imagens e textos presentes nas artes-finais em artefatos impressos por meio de diferentes métodos de reprodução, entre outras considerações pertinentes a obras ou conjuntos de obras a serem estudados.

As artes-finais originais, as provas e outros materiais reunidos na série “Projetos Gráficos” guardam informações que não se encontram em outras fontes de investigação e que se perdem nas capas impressas, auxiliando na recuperação e no esclarecimento do cotidiano da produção gráfico-editorial no período ali abrangido. O conhecimento assim obtido pode, ainda, ser complementado com outros documentos do arquivo, a exemplo de cartas trocadas entre os artistas, a editora e as gráficas. Considerada em seu todo, a Coleção José Olympio da Biblioteca Nacional pode, sem dúvida, fornecer subsídios para inúmeros trabalhos, e não apenas nos campos do design e da edição.

Referências

AMADO, Genolino et. all. **3 de julho: Uma Data do Livro Brasileiro**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1942 [folheto].

BARBARA, Danusia. Editora José Olympio: Uma Opção pela Cultura Nacional. **Jornal do Brasil**, 25 out. 1975.

BN RECEBE Coleção Original da José Olympio. **Revista de História da Biblioteca Nacional**, n. 16, p. 88, jan. 2007.

FONTANA, Carla Fernanda. **Padrões e Variações: Artes Gráficas na Livraria José Olympio Editora, 1932-1962**. 2021, 502 p. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2021.

KRUIF, Paul de. **Microbe Hunters**, Nova York: Harcourt, 1939.

NASCIMENTO, Francisco José Tavares. **A Livraria José Olympio Editora no Arquivo-Museu de Literatura Brasileira**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2012. Disponível em: <http://rubi.casaruibarbosa.gov.br/handle/fcrb/193>.

ONDE SE Fazem Livros e Escritores. **O Cruzeiro**, ano XI, n. 11, pp. 6-7 e 61-62, 14 jan. 1939.

PEREZ, Eliane (org.). **Guia de Coleções da Divisão de Manuscritos da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2018.

RUBLI, Willy. **As Artes Gráficas: Compêndio para a Fácil Compreensão das Espécies Fundamentais de Impressão e da Técnica Moderna dos Processos de Reprodução Gráfica**. Rio de Janeiro: Serviço Gráfico do IBGE, 1944.

SOARES, Lucila. **Rua do Ouvidor, 110**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

SORÁ, Gustavo. **Brasileiras: José Olympio e a Gênese do Mercado Editorial Brasileiro**. São Paulo: Edusp, 2010.

VASCONCELLOS, Eliane e XAVIER, Laura Regina. **Guia do Acervo do Arquivo-Museu de Literatura Brasileira**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2012.

XEROX Fica com a José Olympio. **Jornal do Commercio**, p. 6, 29 fev. 1984.

Recebido em: 27/07/2022

Aprovado em: 10/09/2022

COSTURANDO VIDAS, TECENDO HISTÓRIAS: RELATOS DA UTILIZAÇÃO DE UMA MÁQUINA DE COSTURA

Sewing lives, weaving stories: reports of the use of a sewing machine

Douglas Moreira Santana da Silva

Graduando em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Ubá; graduado em Ciências Biológicas pela Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Ubá. Professor e Coordenador Pedagógico do Ensino Médio Integral da Escola Estadual Senador Levindo Coelho, em Ubá, Minas Gerais. Atuou como supervisor no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência entre os anos 2020 e 2022.

Contato: douglas.santana@educacao.mg.gov.br

Orcione Aparecida Vieira Pereira

Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF); graduada em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e Mestre em Meio Ambiente e Sustentabilidade pelo Centro Universitário de Caratinga (UNEC). Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Unidade Acadêmica de Ubá, e atua nos cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas, Licenciatura em Química e Bacharelado em Design. Desenvolve pesquisas nas áreas de Sociologia da Educação, Ensino de Sociologia, Divulgação Científica, Políticas Educacionais e Educação Ambiental.

Contato: corcione.pereira@uemg.br

RESUMO (PT): Este artigo objetiva apresentar os resultados de uma atividade da disciplina Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos ministrada em um curso de Design de uma universidade pública de Minas Gerais. Trata-se de uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa que retratou as histórias de vida de duas entrevistadas de uma mesma família e sua relação com uma máquina de costura que passou de geração para geração. Os seus relatos revelaram que as relações vividas com a máquina contribuíram para a construção de identidades dos membros da família, principalmente da filha primogênita, e de valores que foram e são transmitidos aos netos. Assim, conclui-se que um objeto deve ser entendido no contexto de sua utilização para a compreensão dos seus significados.

Palavras chave: artefato; cultura material; histórias de vida; significados; construção de identidades.

ABSTRACT (EN): This article aims to present the results of an activity of the discipline Design and its Philosophical and Anthropological Foundations taught in a Design course at a public university in Minas Gerais. This is a descriptive research with a qualitative approach that portrayed the life stories of two interviewees from the same family and their relationship with a sewing machine that was passed from generation to generation. Their reports revealed that their experiences with the machine contributed to the construction of the identities of the family members, especially the eldest daughter, and values that were and are transmitted to the grandchildren. Thus, it is concluded that an object must be understood in the context of its use in order to understand its meanings.

Keywords: artifact; material culture; life stories; meanings; construction of identities.

RESUMEN (ES): Este artículo tiene como objetivo presentar los resultados de una actividad en la disciplina de Diseño y sus Fundamentos Filosóficos y Antropológicos, impartida en un curso de Diseño en una universidad pública de Minas Gerais. Se trata de una investigación descriptiva con enfoque cualitativo que retrata las historias de vida de dos entrevistadas de una misma familia y su relación con una máquina de coser que fue pasando de generación en generación. Sus relatos revelaron que las relaciones vividas con una máquina de coser contribuyen para la construcción de identidades por parte de los miembros de la familia, especialmente la primogénita, y valores que fueron y son transmitidos a los nietos. Por ello, se concluye que un objeto debe ser entendido en el contexto de su uso para que se pueda comprender sus significados.

Palabras clave: artefacto; cultura material; historias de vida; significados; construcción de identidades.

Introdução

Este artigo objetiva apresentar os resultados de uma das atividades avaliativas da disciplina Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos, ministrada no quinto período de um Curso de Design de uma universidade pública de Minas Gerais.

A proposta do trabalho consistia na seleção de um artefato que fosse especial ou único e, a partir da escolha, cada estudante deveria, de uma forma geral, demonstrar por que o escolheu, explicando sua importância e seu significado.

A atividade objetivou promover reflexões no âmbito filosófico e a imersão em conceitos antropológicos que foram estudados durante a disciplina, além de ampliar a visão dos estudantes sobre a relação entre estes aspectos e a área de atuação enquanto futuros designers, na qual estes conhecimentos serão fundamentais para a elaboração dos diversos projetos.

Também, este artigo discorre sobre algumas premissas que buscam mostrar a relação entre o homem e o objeto/artefato em um dado momento histórico, de maneira a possibilitar a compreensão das relações estabelecidas entre indivíduos e a atribuição de seus significados sobre um artefato específico, no caso deste estudo, sobre uma máquina de costura passada de geração a geração de uma família.

Analisando não só o presente, mas igualmente o passado, poder-se-á dizer que a presença do ser humano no planeta Terra tem sido

acompanhada pela proliferação de artefatos dos mais variados tipos (RODRIGUES, 2016). De acordo com o Dicionário Online de Português, intitulado Dicio, artefato é um objeto que resulta do trabalho de um indivíduo, ou seja, é um “instrumento ou mecanismo” inventado com um objetivo definido. Para a Arqueologia, o artefato representa um aspecto único da cultura material¹.

Não há um conceito exato para cultura material, mas sabe-se que ela representa a coletividade de um dado grupo social e congrega símbolos, crenças e valores que a torna, desta forma, algo único, específico, particular desse grupo. Mura (2011, p. 111) afirmou que a cultura material representa a materialização das técnicas, isto é, ela compreende o conjunto de objetos e/ou artefatos que transmitem informações sobre o grupo de indivíduos envolvido em sua elaboração e utilização, bem como todo um sistema simbólico e identitário. Nas palavras deste autor, “[...] a cultura enquanto fenômeno seria caracterizada pelo fato de produzir continuidade e variações constantes de conteúdo”.

Ademais, destaca-se que os objetos são capazes de significar alguma coisa por meio de sua aparência e, portanto, as pessoas os utilizam como recurso para passar mensagens claras e eficazes sobre sua individualidade (CARDOSO, 2012).

Nesse contexto, o Design permite identificar quais valores ou interesses permeiam a escolha e/ou o desenvolvimento de um determinado artefato e inibem a criação de outro. Assim, a incorporação de

¹ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/artefato/>. Acesso em: 16 dez. 2021.

um conjunto de valores durante o processo de criação do design é determinante, pois é nessa fase que se decide aquilo que será desenvolvido, como também qual será seu público-alvo. Como resultado, no dia a dia, diante de qualquer artefato, os usuários interpretam e identificam de modo instantâneo qual é a natureza física do objeto, o conceito por trás dele, sua serventia, sua origem, seu valor, suas relações com outros objetos e assim por diante (CARDOSO, 2012).

Dessa maneira, a elaboração e a utilização dos artefatos só são possíveis devido aos estoques de conhecimentos culturais presentes em uma organização social e cultural, o que permite que, em conjunto com as experiências e as expertises dos indivíduos, traduzam e transmitam informações entre os diversos grupos humanos (MURA, 2011).

Para Dias Filho (2007, p. 1), “[...] todo artefato é resultante de um processo cultural, o qual institui a sua finalidade”, além de possuir duas características básicas: a primeira é a intenção que envolve o prolongamento dos atos dos indivíduos; e a segunda é a “materialização de valores” da sociedade na qual o artefato foi criado, o que lhe confere materialidade de fato.

De acordo com Leitão e Pinheiro-Machado (2010, p. 244), ao pesquisarem sobre objetos e cultura material, apontam que:

[...] não existe cultura sem objetificação. Concebemo-nos enquanto humanos alicerçados, não apenas no plano simbólico, mas na relação deste com [o] mundo material que nos rodeia. Na antropologia é amplamente aceitável que nós interpretamos, modificamos e criamos materialidades. Os estudos multidisciplinares da cultura material, por seu turno, acrescentam que essa relação é sempre dialética: esse mundo também informa, media, cerca. Sujeitos e objetos [aqui no caso, artefatos] são indissociáveis: pessoas fazem e usam coisas e coisas fazem pessoas.

Assim, “[...] a cultura material é vista como um meio de comunicação e expressão que pode condicionar e, eventualmente, controlar a ação social [...]”. No âmbito da Antropologia, então, pode-se inferir que os artefatos constituem representações materiais dos aspectos de uma cultura e sintetizam as crenças, os valores, os significados, as atitudes e os comportamentos passados e presentes de um grupo social humano. Eles também “[...] servem como ‘a parte visível da cultura’ por ‘fazerem firme e visível’, um conjunto particular de julgamentos no processo fluido de classificar pessoas e eventos [...]” (BEAUDRY; COOK; MROZOWSKI, 2007, p. 77;79).

Neste sentido, como a construção de identidades culturais é um processo público e os comportamentos são efêmeros e fluidos, permeados de ações simbólicas, os artefatos ganham um contorno importante enquanto documentos destes aspectos culturais e sociais (BEAUDRY; COOK; MROZOWSKI, 2007).

Desta forma, selecionou-se como objeto para a análise uma máquina de costura antiga, da marca José Pimenta de Mello, bem como será apresentada sua história, as memórias e reflexões evocadas por ela, os valores e as crenças que ela transmite, bem como seu produto familiar principal.

Além desta introdução, este artigo se divide em três partes. A primeira expõe os percursos metodológicos da pesquisa realizada; a segunda demonstra os resultados obtidos e a discussão com base na literatura e, para finalizar, as considerações finais serão apresentadas.

1. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa descritiva com abordagem qualitativa.

O levantamento de dados foi realizado na cidade de Ubá, localizada na região da Zona da Mata do estado de Minas Gerais. O artefato selecionado para a realização desta pesquisa foi uma máquina de costura antiga da marca José Pimenta de Mello, conforme já mencionado. O artefato foi herdado por uma mulher de 57 anos (primogênita) e está armazenado em sua residência (FIG 1).



Figura 1 – Máquina de costura antiga da marca José Pimenta de Mello.

Fonte: Foto do autor de objeto da entrevistada.

Além de retratar a história do artefato, também foram entrevistadas duas usuárias para constatar suas experiências e histórias construídas ao longo de suas interações com o artefato em destaque, além de seu produto que foi brevemente citado, sendo uma mulher de 75 anos e outra, sua filha mais velha, de 57 anos. A técnica da história de vida foi utilizada para averiguar as experiências relatadas pelas entrevistadas.

No que concerne à história de vida, podemos compreendê-la como um método que possibilita obter dados relativos à 'experiência íntima' de alguém que tenha significado importante para o conhecimento

do objeto em estudo (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 223). A título de exemplo, o objeto de estudo desta pesquisa, se vale deste método para a compreensão da história da máquina de costura de uma família.

Acrescenta Kruppa (2016, p. 231) que a história de vida “[...] é uma entrevista em que o entrevistador busca o depoimento com maior profundidade [...]”. E para que se alcancem relatos de experiências mais detalhados, recomenda-se ter cuidado com o roteiro, o local e o tempo necessários para o seu desenvolvimento.

“[...] A história de vida pode trazer uma carga emocional maior ao entrevistado e seu desenvolvimento caminha, em geral, numa espiral, na qual o depoimento inicial mais fechado vai se alargando no correr da entrevista, que pode incluir a busca de documentos antigos pelo depoente, como a apresentação de fotos ou outros objetos, que devem receber a atenção cuidadosa do entrevistador.” (KRUPPA, 2016, p. 231).

Durante as entrevistas realizadas, foi analisado o artefato exposto anteriormente, o que possibilitou construir uma narrativa contendo sua história e suas funções. Estas informações foram anotadas em diário de campo, com o intuito de contextualizar e ilustrar os resultados obtidos. Também foi realizado registro fotográfico de um dos produtos desta máquina (FIG 2) feito pelas entrevistadas.

Após a realização das entrevistas, começou-se a transcrição das informações relatadas, passando pela revisão e validação pelas pessoas envolvidas no estudo, até chegar a uma série de descobertas que serão

apresentadas na próxima parte deste artigo. As entrevistadas serão identificadas como “Entrevistada, 75 anos” e “Entrevistada, 57 anos”.

2. Resultados e Discussão

A história da máquina de costura da marca José Pimenta de Mello, artefato destaque deste trabalho, foi inicialmente contada pela mulher de 75 anos, matriarca de uma família de 10 filhos, a qual teve sua trajetória de vida marcada pela utilização deste artefato para prover a criação de seus filhos. Assim, ela estabeleceu uma relação especial com a máquina, atribuindo ao artefato um significado importante tanto para ela, como para sua família.

Segundo relatos da entrevistada, a máquina de costura mencionada pertenceu à bisavó de seu marido. Estima-se que tenha sido adquirida há mais de 100 anos, aproximadamente na década de 1920, com a finalidade de realizar os cuidados com as roupas e com os panos da casa naquela época.

O artefato demonstrado tem sua importância, primeiramente, por ter sido herdado pelas mulheres da família ao longo das gerações, possuindo, portanto, um grande valor afetivo. Nota-se também que, sua natureza funcional foi útil ao longo das gerações para atender às demandas da família, no que se refere ao uso de artigos de confecção.

Ressalta-se que, historicamente, as máquinas de costura têm grande importância, enquanto objeto de design, uma vez que podem servir de referência para certos grupos culturais. Observa-se que, através da existência e da utilização do artefato mencionado, é possível compreender características de um grupo, ao mesmo tempo em que é possível identificar os vínculos com uma determinada sociedade/cultura (TAVARES, 2011).

Nesse contexto, destaca-se que as máquinas de costura foram importantes objetos tecnológicos no contexto sociocultural do século XIX e início da centúria do século XX. Naquela época, desejava-se que as mulheres soubessem realizar os afazeres domésticos, como cuidar da roupa da casa, sendo designadas a tais funções desde a infância. Portanto, costurar, lavar e cuidar das roupas era um dos mais importantes trabalhos domésticos, paralelos aos trabalhos da cozinha (FEDERICI, 2019; MONTELEONE, 2019). Pautado em um discurso ideológico de que a “costura” é “coisa de mulher”, o trabalho doméstico esteve historicamente associado à figura feminina, imputando-lhe papéis sociais rígidos (FRASQUETE, 2017).

Diante disso, vale enfatizar que a usuária de 75 anos relatou que, durante a infância de seus filhos sua família passou por crises financeiras significativas e o atendimento das necessidades básicas com a alimentação era prioridade, ficando as necessidades relacionadas com o vestuário e confecção em geral, em segundo plano. Em contrapartida, a falta de recursos para adquirir esses tipos de bens não limitou o atendimento das necessidades básicas dos filhos, uma vez

que, com a máquina de costura muito se podia fazer, conforme suas palavras:

Eu fazia roupas para os meus filhos, ainda crianças, com retalhos que ganhava dos vizinhos, fazia colchas de retalhos, reformava roupas velhas que ganhava, utilizei muito a máquina de costura para esses tipos de trabalho. Nós utilizamos durante muito tempo as colchas de retalhos, no entanto, quando a situação financeira permitiu comprar cobertores realizei a doação das colchas de retalhos para pessoas que necessitavam. Hoje em dia, tenho apenas algumas guardadas (Entrevistada, 75 anos).

Assim, em épocas frias do ano, por exemplo, a máquina de costura descrita era utilizada pela usuária para costurar colchas e roupas para seus filhos a partir de retalhos que ganhava (FIG 2).



Figura 2 – Colchas de retalho costuradas com as máquinas de costura das entrevistadas.

Fonte: foto do autor de objeto da entrevistada.

Atualmente os filhos da entrevistada de 75 anos estão criados, saudáveis e vivem com conforto, consequência da batalha vencida por sua matriarca ao longo de toda uma vida. Os mesmos podem assim, retribuir todo o cuidado recebido, diante da vitória que essa criação representa.

De acordo com as entrevistadas, a máquina foi herdada por sua filha primogênita que relatou ter guardado com muito zelo o artefato, uma vez que o mesmo representa uma época difícil na história dessa família, que foi vencida com muita resistência.

Considero a máquina de costura uma relíquia e tem um grande valor sentimental para nossa família. Ela me traz boas lembranças, pois remete à minha infância, onde eu observava mamãe costurando os retalhos para fazer colchas e reformando as roupas dos meus irmãos mais novos. Passamos por muitas dificuldades e por algum tempo não era possível comprar cobertores, portanto, a máquina foi muito útil na confecção das colchas de retalhos (Entrevistada, 57 anos).

Em relação às colchas de retalho mencionadas, ressalta-se que durante muito tempo foram utilizadas pela família e, ainda hoje, restam algumas peças que são utilizadas pelos netos. No entanto, como mencionado na entrevista com a matriarca da família, grande parte das colchas serviu a um propósito nobre, pois foram doadas para pessoas em situação de vulnerabilidade social.

Constatou-se, por meio da entrevista com a filha que herdou a máquina, que, atualmente, o artefato não é mais utilizado e continuará armazenado devido a sua importância. Ademais, percebe-se que a história descrita, quando é compartilhada com as novas gerações da família, promove reflexões importantes sobre a valoração dos objetos/artefatos em geral.

Pensamento este presente em Sarti (2004), que afirma a importância de se escutar a história das famílias, as quais são contadas aos indivíduos e por eles reafirmadas e ressignificadas. Assim, a família torna-se um campo privilegiado para se pensar a relação entre os valores sociais da riqueza atribuídos aos artefatos.

Em um contexto semelhante, Sousa (2016) infere que o lugar e/ou a organização a qual se inserem os indivíduos contribuem diretamente na construção de competências que envolvem conhecimentos, aptidões, atitudes e habilidades. Portanto, entende-se que as famílias promovem a construção e reconstrução sociocultural, daquilo que os indivíduos destacam como sendo suas preferências.

Destaca-se a influência que a máquina de costura e as histórias atreladas a ela tiveram na construção da identidade da filha primogênita, a qual herdou o artefato, os valores associados a ele e a habilidade para realizar costuras. Ademais, revela-se na entrevista que os mesmos valores foram e são transmitidos aos netos que tomaram conhecimento das histórias relacionadas ao objeto.

Meus filhos sabem valorizar o que realmente importa na vida. Vivemos em um mundo que valoriza mais o ter do que o ser. Mas, através da minha história de vida e de minha mãe, como exemplo e a história dessa máquina, posso mostrar a eles as dificuldades da vida e fazê-los refletir sobre os valores que precisamos cultivar (Entrevistada, 57 anos).

Assim, percebe-se que a família é responsável pelo repasse de um sistema de valores que podem ser profundamente interiorizados pelas novas gerações (SOUSA, 2016).

Considerações finais

O registro material, ou ao menos uma porção dele, adiciona uma textura, uma realidade para as superfícies do passado que são reveladas em momentos e situações que contam uma história sobre as identidades e relações vividas.

O fato de a máquina de costura em destaque ter servido ao propósito de auxiliar a família no trabalho, em momentos de dificuldade financeira, agrega valor ao objeto mencionado. A partir disso, avalia-se a importância que o mesmo tem para a história da família. Em especial, o objeto contribuiu para a construção da identidade da filha primogênita que desenvolveu a habilidade de costurar e estabeleceu uma relação de afeto com o artefato, devido às lembranças que ela evoca.

Percebe-se, então, que os objetos de uma casa podem ser um caminho interessante para a compreensão das relações que ali se dão e de como as pessoas constroem suas identidades a partir deles.

Dessa forma, expõe-se nas entrelinhas desta pesquisa a ideia de que se deve ir além da esfera econômica, cronológica e espacial na análise dos artefatos da vida cotidiana, como a máquina de costura antiga que foi objeto de estudo. Esses artefatos são ricas fontes documentais, filosóficas e antropológicas carregadas de simbologias, signos e valores que podem ser utilizados na interpretação dos significados na cultura material e conectados com a experiência e observação. Portanto, essa combinação nos permite construir e relacionar a contextos mais abrangentes.

Nesse ponto, me coloco em primeira pessoa, para registrar a satisfação que sinto em compartilhar um fragmento de história com elevado valor afetivo. Entende-se que o ensaio exposto aqui garante um tipo de aprendizado significativo na esfera das relações pessoais. Ademais, torna-se importante enfatizar que as reflexões no âmbito filosófico e a imersão em conceitos antropológicos contribuíram efetivamente para minha formação pessoal e acadêmica.

Referências

BEAUDRY, Mary C.; COOK, Lauren J.; MROZOWSKI, Stephen A. Artefatos e vozes ativas: cultura material como discurso social. **Vestígios** - Revista Latino-Americana de Arqueologia Histórica, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 72-114, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/vestigios/article/view/11928>. Acesso em: 10 out. 2021.

DIAS FILHO, C. S. Design numa perspectiva cultural. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3., 2007. **Anais...** Salvador: Faculdade de Comunicação/UFBA, 2007. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2007/ClovisdosSantosDiasFilho.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2021.

FEDERICI, Silvia. **O ponto zero da revolução: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista**. Editora Elefante, 2019.

FRASQUETE, Débora Russi; SIMILI, Ivana Guilherme. A moda e as mulheres: as práticas de costura e o trabalho feminino no Brasil nos anos 1950 e 1960. **História da Educação**, v. 21, p. 267-283, 2017. Disponível em: Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2236-3459/60209>. Acesso em: 20 out. 2021.

KRUPPA, S. M. P. **Sociologia da Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

LEITÃO, Débora K.; PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Tratar as coisas como fatos sociais: metamorfoses nos estudos sobre cultura material. **Mediações**, Londrina, v. 15, n. 2, p. 231-247, jul./dez. 2010. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/8237/7166>. Acesso em: 3 nov. 2021.

MONTELEONE, Joana de Moraes. Costureiras, mucamas, lavadeiras e

vendedoras: o trabalho feminino no século XIX e o cuidado com as roupas (Rio de Janeiro, 1850-1920). **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 27, n.1, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n148913>. Acesso em: 4 dez. 2021.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MARCONI, Marina A.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MURA, Fábio. De sujeitos e objetos: um ensaio crítico de Antropologia da técnica e da tecnologia. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 17, n. 36, p. 95-125, jul./dez. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832011000200005>. Acesso em: 2 dez. 2021.

RODRIGUES, Paula Maria de Azevedo Ferreira. **Design e Conhecimento: uma leitura antropológica dos artefactos**. 2016. 279 f. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/orcio/Downloads/282302.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2021.

SARTI, Cynthia Andersen. A família como ordem simbólica. **Psicologia USP** [online], v. 15, p. 11-28, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-65642004000200002>. Acesso em: 24 mar. 2022.

SOUSA, Cássia Fernanda Cutrim. **Profissão e identidade: uma análise sociológica dos fatores que influenciam na escolha profissional e a consequente construção de identidades profissionais**. 2016. 65 f. Monografia. (Graduação) – Curso de Ciências Sociais, Universidade Estadual do Maranhão, 2016.

Disponível em: <https://repositorio.uema.br/bitstream/123456789/821/1/MONOGRAFIA%20DE%20CASSIA%20COMPLETA.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2022.

TAVARES, Ana Margarida Pereira Lima. **Evolução do design das máquinas de costura Oliva no contexto da sociedade feminina portuguesa entre 1948 e 1972**. 2011. 140 f. Dissertação (Mestrado em Design de Equipamento) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal, 2011. Disponível em: file:///D:/PASTAS%20DE%20USU%C3%81RIO/downloads/ULFBA_TES442.pdf. Acesso em: 2 dez. 2021.

Recebido em: 14/08/2022

Aprovado em: 24/08/2022



Esta revista foi diagramada utilizando a família de fontes *Roboto* e *Roboto Slab*. A ilustração de capa foi composta por meio de imagens com *royalty free* baixadas do site pixabay.com