

ISSN: 2184-0180

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31

VOLUME XVI (31)

31 de maio, 2023

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31

EDITORIAL BOARD

Ficha Técnica

Editors-in-Chief

Daniel Raposo
School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco,
Portugal.

Contributing Editors

Francisco Pinho, João Neves & José Raimundo
School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco,
Portugal.

Content and Design Management

Daniel Raposo, Rogério Ribeiro & Rita Cruz Tavares
School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco,
Portugal.

Property

Edições IPCB
School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco,
Portugal.

Associate Editors

Alain Findeli
School of Industrial Design of the Faculty of Environmental
Design of the University of Montreal, Canada.
University of Nimes, France.

Amic G. Ho
School of Arts and Social Sciences, The Open University of
Hong Kong / China.

Fernando Moreira da Silva
Faculty of Architecture, University of Lisbon, Portugal

Francesca La Rocca
University of Campania "Luigi Vanvitelli", Italy

José Silva
University of Évora, Portugal

Lampo Leong
University of Macau, China

Maravillas Díaz
University of the Basque Country, Spain

Nuno Martins
Polytechnic Institute of Cávado and Ave, Portugal
Pole of ID+ – Research Institute for Design, Media and Culture

Gary Munch
University of Bridgeport, United States of America

Salwa El-Shawan Castelo-Branco
New University of Lisbon, Portugal

Portuguese linguistic review and reference styles

João Machado & Maria Eduarda Rodrigues
School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco,
Portugal.

Editorial Design and Pagination

Rita Cruz Tavares
Group Rethink, Portugal

Founded In 2008

ISSN: 2184-0180
E-ISSN: 1646-9054
This work is licensed under a Creative Commons Attribution
DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31

International Scientific Board

Albert Young Choi
Hanyang University, South Korea

Cátia Rijo
Lisbon Polytechnic, Portugal

David Bihanic
University Paris 1 Pantheon-Sorbonne, France

David Cubby
Western Sydney University, Australia

Eduardo Manuel Alves Duarte
University of Lisbon, Portugal

Elizete de Azevedo Kreutz
Univates

Emília Duarte
IADE - European University, Portugal
UNIDCOM/IADE - Research Unit in Design and Commu-
nication

Fernando Iazzetta
São Paulo State University, Brasil

Fernando Oliveira
IADE - European University, Portugal

Gothenburg University, Sweden
HDK-Valand - Academy of Art and Design

Hassan Sadeghi Naeini
University of Science and Technology (IUST), Iran

Helena Barbosa
University of Aveiro, Portugal

Iván Rincón Borrego
Universidad de Valladolid, Spain

Joana Lessa
University of Algarve, Portugal

João Plácido
São Paulo State University, Brasil

Juan Ramón Martín San Román
Faculty of Communication from Pontifical University of Sa-
lamanca, Spain

Krasimira Drumeva
St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Tarnovo,
Bulgaria

Laura de Miguel Alvarez
International University of La Rioja, Spain

Marisa Galbiati
School of Design of Fondazione Politecnico di Milano (Po-
limi), Italy

Mário Barros
Aalborg University, Denmark

Maria Antonietta Sbordone
University Of Campania “Luigi Vanvitelli”, Italy

Maria Luísa Costa
Instituto Superior Miguel Torga, Portugal

Marina Garone Gravier
National University Autonomous of México

Marizilda Menezes
Faculty of Architecture, Arts and Communication of the Paulista State University "Júlio de Mesquita Filho", Brasil

Maurício Molina
Centre International de Musiques Médiévales—Paul Valéry University of Montpellier, France
International course on Medieval Music Performance of Besalú, Catalonia, Spain.

Mónica Romãozinho
University of Beira Interior, Portugal

Nadia McGowan
Universidad: Universidad Internacional de la Rioja (UNIR), Spain

Noemy Berbel Gómez
University of the Balearic Island, Spain

Paula Tavares
Polytechnic Institute of Cávado and Ave, Portugal

Paulo Chagas
University of California, Riverside, United States of America

Pedro Moreira
Institute of Ethnomusicology - Research Center of Music and Dance Studies (INET-md), Portugal

Prajakta Parvatikar
University of Mumbai, India

Rita Almendra
University of Lisbon, Portugal

Ricardo Silva
Polytechnic Institute of Castelo Branco, Portugal

Sandra Ribeiro Cameira
Senac University Center - Santo Amaro, Brazil

Sandra Regina Rech
Santa Catarina State University – UDESC, Brazil

Silvia Nuere Menéndez-Pidal
Universidad Politécnica de Madrid, Spain

Sofia Leal Rodrigues
University of Lisbon

Yurima Blanco
University of Valladolid, Spain

Evaluation systems

Avaliação Qualis Capes (B4) (Revised later to A4)

Agenzia Nazionale Di Valutazione del Sistema Universitario e della Ricerca

MIAR (ICDS = 4.1)

Latindex (Quality Criteria: 34 in 36)

Clasificación Integrada de Revistas Científicas – CIRC (B)

International databases and search engines

REDIB— Ibero-American Network for Innovation and Scientific Knowledge

SciELO

DOAJ (Directory of Open Access Journals)

Google Scholar

BASE (Bielefeld Academic Search Engine)

OAIster® database (Mundial)

CiteFator

International Standard Serial Number - International Centre / The Global Index for Continuing Resources

Library catalogues

Jisc Library Hub Discover (UK)

International Organizations Collaboration

Convergências has an alliance with Design Behaviors journal

Portuguese scientific repositories

Repositório IPCB

PUBLICATION ETHICS AND MALPRACTICE STATEMENT

*Princípios de Ética e declaração de negligência**

* This statement follows the recommendations of Elsevier, SciELO and of the Best Practice Guidelines for Journal Editors from Committee on Publication Ethics - COPE.

* Esta declaração segue as recomendações da Elsevier, SciELO e do Best Practice Guidelines for Journal Editors do Committee on Publication Ethics - COPE.

Declaração Geral

A Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes tem um compromisso com a ética e direitos capazes de garantir a qualidade das publicações, extensíveis a todas as partes associadas a esta revista: autores, editores, reviewers e Edições IPCB. Assumimos uma política de antiplágio para garantir a originalidade dos artigos ou evitar outros comportamentos antiéticos. Esta política está associada a um conjunto de procedimentos que visam assegurar a originalidade, proteger a autoria e detetar coincidências ou semelhanças entre nas submissões para publicação. Propostas ou artigos que constituam plágio serão descartados da publicação.

Originalidade

Somente trabalhos originais que não tenham sido submetidos ou publicados em outra publicação podem ser submetidos à Convergências. É uma exceção a publicação de diferentes artigos sobre diferentes componentes do mesmo estudo ou pesquisa, desde que não tenham ou venham a ser publicados em outro periódico.

Taxas de submissão e publicação

Convergences - Journal of Research and Teaching Arts, é uma revista de acesso aberto, gratuita (não cobra nenhuma taxa) na leitura, submissões, avaliações, publicações, distribuição ou download.

Plágio

Considera-se plágio o uso de trabalhos ou ideias de outro(s) sem a sua permissão ou referência de autoria e origem, utilizando-os como seus próprios e para benefício próprio.

Colaboração

Os trabalhos podem ser assinados por no máximo cinco autores. Em ambos os casos, os artigos têm um autor principal que vem primeiro e age como autor correspondente, ao qual segue o seguinte. Esta ordem é definida pelos autores no momento da submissão. A carta de consentimento para publicar e garantia de originalidade é assinada pelo autor correspondente (autor principal ou que surge em primeiro lugar) em nome dos outros autores e colaboradores.

Fraude

Considera-se como Fraude o uso de informações enganosas a propósito de procedimentos, condições de pesquisa, sobre a invenção/conceção ou a adulteração de dados de pesquisa, incluindo dados quantitativos, imagens, tabelas, gráficos ou outros. Também a exclusão de dados que são considerados inconvenientes. Nesse sentido, o processo de revisão por pares cega implica a seleção de avaliadores que não se conhecem, nem a pesquisa em questão.

Conflito de interesses

Há um conflito de interesses quando o editor ou o avaliador tem uma relação pessoal ou profissional com o autor do manuscrito, passível de beneficiar ou prejudicar o mesmo durante o processo de avaliação. Os conflitos para o autor do manuscrito podem resultar de relações laborais, bolsas, patentes, direitos de autor, consultoria, propriedade, acordo ou relações pessoais que possam influenciar o sentido e resultados da pesquisa.

Deveres dos Editores da Convergências

É dever dos Editors-in-Chief tomar decisões sobre as políticas editoriais da Convergências ouvidos os Contributing Editors e Associate Editors. A responsabilidade última sobre decidir que artigos são publicados compete ao Editors-in-Chief com fundamento nas indicações dos International Scientific Board e após assegurar o cumprimento dos Princípios de Ética e de boas práticas.

General statement from Convergências Journal

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes is committed to the ethics and rights able to guarantee the quality of the publications, which can be extended to all parties associated with this journal: authors, editors, reviewers and IPCB Editions. We take an antiplagiarism policy to ensure the originality of the papers or avoid other unethical behavior. This policy is associated with a set of procedures aimed at ensuring originality, protecting authorship and detecting coincidences or similarities between submissions for publication. Proposals or articles that constitute plagiarism will be discarded from publication.

Originality

Only original papers that have not been submitted or published in another publication can be submitted to Convergências. It is an exception the publication of different papers about different parts of the same study or research, with the condition that they do not have or will be published in another periodical.

Submission and publication fees

Convergences - Journal of Research and Teaching Arts, is an Open Access journal, free (does not charge any fees) in reading, submissions, evaluations, publications, distribution or download.

Plagiarism

It is considered plagiarism the use of works or ideas of another (s) without permission and reference of authorship and origin, using them as their own and for their own benefit.

Collaboration

Papers can be signed by a maximum of five authors. In either case, the articles have a main author who comes first and acts as corresponding author, to which the following follow. This order is defined by the authors at the time of submission. The letter of Consent to Publish and guarantee of originality is signed by the corresponding author (main or first author) on behalf of the other authors.

Fraud

It is considered fraudulent the use of misleading information about research procedures, conditions, the invention/design or tampering with search data such as images, tables, graphs or other. Also the exclusion of data that are judged to be inconvenient. In this sense, the blind peer review process implies the selection of evaluators who do not know each other, nor the research in question.

Conflict of Interest

There is a conflict of interest when the publisher or the reviewer has a personal or professional relationship with the author that could benefit or harm the author during the evaluation process. Conflicts for the author of the manuscript may result from labor relations, grants, patents, copyrights, advice, property, agreement or personal relationships that may influence the direction and results of the research.

Duties of Convergence Editors

It is the duty of the Editors-in-Chief to make decisions about the editorial policies of Convergences after considering the opinion of the Contributing Editors and Associate Editors. The ultimate responsibility for deciding which articles are published is up to the Editors-in-Chief on the basis of the International Scientific Board's reviews and after ensuring compliance with the Principles of Ethics and good practice.

Decisão de publicação: os Editors-in-Chief são responsáveis por decidir que artigos são publicados, após a avaliação feita pelo International Scientific Board a partir das submissões de artigos, obedecendo à legislação em vigor sobre difamação, violação de direitos autorais e plágio. As decisões dos Editors-in-Chief podem incluir parecer dos Contributing Editors e Associate Editors.

Transparência, respeito e igualdade: a avaliação dos manuscritos submetidos é feita sem considerar o gênero, a raça, a orientação sexual, a crença religiosa, a origem étnica, a nacionalidade ou a filosofia política do(s) autor(es).

Confidencialidade: os Editors-in-Chief, Contributing Editors e Associate Editors estão impedidos de divulgar informações sobre autores e manuscritos submetidos, excetuando os dados ao trabalho do International Scientific Board em sistema Double-Blind Peer Review.

Divulgação e conflitos de interesse: os Editors-in-Chief, Contributing Editors e Associate Editors estão impedidos de usar ou divulgar materiais inéditos divulgados de terceiros e obtidos pelos manuscritos submetidos sem o consentimento expresso e por escrito do(s) autor(es). Os Editors-in-Chief, Contributing Editors e Associate Editors devem abster-se da avaliação dos manuscritos em que tenha conflitos de interesse por questões competitivas, colaborativas ou outros relacionamentos ou ligações com qualquer um dos autores, empresas ou (possivelmente) instituições ligadas aos manuscritos.

Envolvimento e cooperação em investigações: compete aos Editors-in-Chief promover as medidas necessárias cabíveis quando foram apresentadas reclamações éticas relativas a um manuscrito submetido ou artigo já publicado. Os Editors-in-Chief asseguram que os autores entregam a Consent to Publish.

Deveres dos membros do International Scientific Board da Convergências

Ao aceitar integrar o International Scientific Board, todos os membros assumem cumprir estes deveres.

Contribuir para a qualidade das publicações: os Reviewers têm o dever de ler e analisar os manuscritos submetidos de forma imparcial, redigindo recomendações claras para que os autores melhorem as suas propostas e de modo a auxiliar os Editors na tomada de decisões editoriais e na comunicação com os autores. Os Reviewers asseguram que os manuscritos cumprem as normas de colaboração (número máximo de autores) e as guidelines for papers.

Pontualidade: os Reviewers devem identificar se estão qualificados e se têm condições de assegurar a tarefa, em tempo útil, para avaliar as submissões que lhe são confiadas. Os Reviewers devem realizar a leitura e avaliação e remeter o parecer aos Editors-in-Chief dentro do prazo estipulado, modo a não comprometer a notificação e retificação do artigo pelo(s) autor(es).

Transparência, respeito e igualdade: a avaliação dos manuscritos submetidos é feita sem considerar o gênero, a raça, a orientação sexual, a crença religiosa, a origem étnica, a nacionalidade ou a filosofia política do(s) autor(es).

Confidencialidade: os Reviewers estão impedidos de divulgar informações sobre autores e manuscritos submetidos, excetuando o envio do parecer aos Editors-in-Chief para notificação ao(s) autor(es). As submissões são por isso confidenciais e não devem ser mostradas ou discutidas com terceiros externos ao sistema Double-Blind Peer Review.

Padrões de objetividade: os pareceres dos Reviewers devem ser redigidos de forma objetiva e clara, para expressar pontos de vista e críticas com base em dados e argumentos.

Sobre as fontes: os Reviewers são responsáveis por verificar o cumprimento da norma de referência bibliográfica, detetar indícios de más práticas e por indicar outros trabalhos publicados que sejam relevantes para consideração e citação nos manuscritos submetidos. É dever dos Reviewers reportar aos Editors-in-Chief casos de semelhança substancial ou overlap

Publication decision: Editors-in-Chief are responsible for deciding which articles are published, following an evaluation by the International Scientific Board of article submissions, in compliance with the current legislation on defamation, copyright infringement and plagiarism. Decisions of the Editors-in-Chief may include opinions of Contributing Editors and Associate Editors.

Transparency, respect and equality: the evaluation of submitted manuscripts is done without regard to the gender, race, sexual orientation, religious belief, ethnic origin, nationality or political philosophy of the author (s).

Confidentiality: Editors-in-Chief, Contributing Editors, and Associate Editors are barred from disclosing information about submitted authors and manuscripts, except the use of data to needed to the International Scientific Board in Double-Blind Peer Review system.

Disclosure and conflicts of interest: Editors-in-Chief, Contributing Editors and Associate Editors are prohibited from using or disclosing unpublished material disclosed by third parties and obtained from submitted manuscripts without the express and written consent of the author (s). Editors-in-Chief, Contributing Editors, and Associate Editors shall refrain from evaluating manuscripts in which they have conflicts of interest for competitive, collaborative or other relationships or connections with any of the authors, companies or (possibly) manuscripts.

Involvement and co-operation in investigations: It is incumbent upon the Editors-in-Chief to take the necessary measures when ethical complaints have been submitted regarding a submitted manuscript or article already published. Editors-in-Chief ensure authors submit to Consent to Publish.

Duties of the members of the Convergences International Scientific Board

When joining the International Scientific Board, all members assume these duties.

Contributing to the quality of publications: Reviewers have a duty to read and analyze submitted manuscripts impartially, making clear recommendations for authors to improve their proposals and to assist Editors in making editorial decisions and communicating with the authors. The Reviewers ensure that the manuscripts comply with the rules of collaboration (maximum number of authors) and guidelines for papers.

Punctuality: Reviewers must identify whether they are qualified and able to ensure the task in a timely manner to evaluate the submissions entrusted to them. The Reviewers must perform the reading and evaluation and submit the opinion to the Editors-in-Chief within the stipulated time limit, so as not to compromise the notification and rectification of the article by the car (s).

Transparency, respect and equality: the evaluation of submitted manuscripts is done without regard to the gender, race, sexual orientation, religious belief, ethnic origin, nationality or political philosophy of the author (s).

Confidentiality: Reviewers are prohibited from disclosing information about submitted manuscripts and manuscripts, except for sending the opinion to the Editors-in-Chief for notification to the car (s). Submissions are therefore confidential and should not be shown or discussed with third parties external to the Double-Blind Peer Review system.

Standards of objectivity: Reviewers' opinions must be written objectively and clearly, to express points of view and criticism based on data and arguments.

On the sources: Reviewers are responsible for verifying compliance with the bibliographic reference standard, detecting evidence of bad practices and for indicating other published works that are relevant for consideration and citation in submitted manuscripts. It is the duty of the Reviewers to report to Editors-in-Chief cases of substantial similarity or overlap

posição entre o manuscrito avaliado e outras publicações ou trabalhos existentes, bem como outras práticas que constituam problemas de originalidade, plágio, fraude ou de colaboração.

Divulgação e conflitos de interesse: os Reviewers estão impedidos de usar ou divulgar materiais inéditos divulgados de terceiros e obtidos pelos manuscritos submetidos sem o consentimento expresso e por escrito do(s) autor(es). Os Reviewers não podem avaliar os manuscritos em que tenham conflitos de interesse por questões competitivas, colaborativas ou outros relacionamentos ou ligações com qualquer um dos autores, empresas ou (possivelmente) instituições ligadas aos manuscritos. Os conflitos de interesse dos Reviewers devem ser reportados aos Editors-in-Chief logo que sejam detetados.

Deveres dos Autores que publicam na Convergências

Normas gerais: Os autores devem submeter propostas de acordo com as tipologias de artigos – Artigo Original, Caso de Estudo ou Artigo de revisão da literatura – e de acordo com as Linhas orientadoras para Artigos. A submissão de qualquer manuscrito implica que o autor assuma as melhores práticas e códigos de conduta e ética estabelecidos por organizações e leis nacionais e internacionais.

Os manuscritos inscritos devem constituir um relato preciso do trabalho realizado, seguindo as guidelines for papers da Convergências. O manuscrito deve conter as informações e referências que permitam compreender e disseminar ou que outros sejam capazes de replicar ou ampliar o processo investigativo. A manipulação de dados, declarações fraudulentas ou intencionalmente imprecisas constituem um comportamento antiético inaceitável que implica a rejeição da submissão de manuscrito ou a sua eliminação da publicação, bem como demais ações legais.

Originalidade e Plágio: o autor(es) garante que os textos submetidos são originais / não publicados, isto é, não foram publicados anteriormente, independentemente da sua estrutura. É compreendido que a publicação de diferentes artigos relacionadas a diferentes componentes do mesmo estudo ou investigação correspondem a artigos diferentes e originais. Ademais, o autor garante que não licenciou ou transferiu direitos autorais do artigo que submete a ninguém, e que este é o autor único (ou que ele e os co-autores listados no artigo são os seus únicos autores), que geralmente tem o direito de fazer concessões à Convergências. O autor que submete o artigo representa o autor listado no manuscrito (até a um máximo de cinco autores), tomando responsabilidade pela conformidade com a lei de direitos de autor, nomeadamente por garantir que o manuscrito é inteiramente original, e que os textos citados ou parafraseados estão referenciados. Plágio em todas as suas formas constitui comportamento editorial antiético e é inaceitável.

Publicação múltipla, redundante e simultânea: Um autor não deve publicar manuscritos semelhantes sobre a mesma pesquisa em mais do que uma revista. Entende-se que a publicação de diferentes artigos relacionados com diferentes componentes do mesmo estudo ou pesquisa corresponde a artigos diferentes e originais. Por outro lado, o envio ou publicação do mesmo manuscrito para mais do que uma revista constitui um comportamento editorial anti-ético inaceitável.

Transparência, respeito e igualdade: O autor certifica que os seus textos não difamam ninguém, que não prejudica outros direitos autorais, que não compromete o direito à informação e à proteção da identidade e que não invade a privacidade de ninguém, nem de outra forma viola qualquer direito comum de qualquer pessoa. O autor concorda em indenizar a Convergências contra qualquer reclamação ou ação que alegue fatos que, se forem verdadeiros, constituam uma violação de qualquer das garantias referidas. Sobre as fontes: o autor assegura que o trabalho de terceiros é sempre reconhecido com indicação referencição bibliográfica em textos (citação ou paráfrase), figuras, imagens, tabelas, quadros, gráficos e outros. Todas as fontes devem ser referenciadas corretamente. Informações provenientes de publicações ou comunicações de domínio público devem seguir a norma

between the manuscript evaluated and other publications or existing works, as well as other practices that constitute problems of originality, plagiarism, fraud or collaboration.

Disclosure and conflicts of interest: Reviewers are prohibited from using or disclosing unpublished material disclosed by third parties and obtained from submitted manuscripts without the express written consent of the author (s). Reviewers may not evaluate manuscripts in which they have conflicts of interest due to competitive, collaborative or other relationships or links with any of the authors, companies or (possibly) institutions attached to the manuscripts. Reviewers' conflicts of interest should be reported to the Editors-in-Chief as soon as they are detected.

Duties of the Authors that publish in Convergências

General rules:

Authors must submit proposals according to the typologies of articles - Original Article, Case Study or Literature Review Article - and according to the Guidelines for Articles. Submission of any manuscript implies that the author assumes the best practices and codes of conduct and ethics established by national and international organizations and laws.

The submitted manuscripts must constitute an accurate report of the work carried out, following the guidelines for papers of Convergências. The manuscript should contain information and references that allow understanding and dissemination or that others are able to replicate or broaden the investigative process. The manipulation of data, fraudulent or intentionally imprecise statements constitute unacceptable unethical behavior that implies the rejection of manuscript submission or its elimination from publication, as well as other legal actions.

Originality and plagiarism: the author (s) guarantee that the texts submitted are original / unpublished, that is, they have not been published before, regardless of the form. It is understood that the publication of different articles relating to different components of the same study or research corresponds to different and original articles. In addition, the author warrants that he has not licensed or transferred to anyone the copyright of the article he submits and that he is its sole author (or that he and the coauthors listed in the article are their sole authors), who generally have the right to make concessions to Convergências. The author who submits the article represents the co-authors listed in the manuscript (up to a maximum of five authors), taking responsibility for compliance with copyright law, namely ensuring that the manuscript is entirely original, and that cited or paraphrased texts are referenced. Plagiarism in all its forms constitutes unethical editorial behavior and is unacceptable.

Multiple, redundant, simultaneous publication: An author should not publish similar manuscripts on the same search in more than one journal. It is understood that the publication of different articles relating to different components of the same study or research corresponds to different and original articles. On the other hand, sending or publishing the same manuscript for more than one journal constitutes unacceptable unethical editorial behavior.

Transparency, respect and equality: The author certifies that his texts do not defame anyone, that does not prejudice other copyrights, that does not compromise the right to information and protection of identity and does not invade the privacy of anyone, nor otherwise violates any common law of any person. The author agrees to indemnify Convergências against any claim or action alleging facts that, if true, constitute a breach of any of the warranties referred to. On the sources: the author ensures that the work of third parties is always recognized with reference bibliographical reference in texts (citation or paraphrase), figures, images, tables, pictures, graphs and others. All fonts must be referenced correctly. Information from publications or communications in the public domain must follow the standard of reference, while the data obtained

de referência, enquanto que os dados obtidos em particular implicam a autorização explícita por escrito da fonte. São exemplo de fontes obtidas em particular: conversas, correspondência, discussões com uma ou mais pessoas. A informação ou dados de terceiros devem ser usados com permissão explícita por escrito do autor ou visado, ou de alguém por este responsável, mantendo um comportamento ético que assegure a confidencialidade e preserve a identidade e a salvaguarda de direitos de terceiros.

Autoria: a autoria do trabalho deve ser limitada a quem contribuiu de modo significativo para a realização da pesquisa, projeto, execução ou interpretação do estudo relatado no manuscrito. A ordem de autor e coautores deve seguir o contributo de cada um para a concretização do estudo na origem do manuscrito. Podem ser incluídos como colaboradores aqueles que participaram em certos aspetos isolados e técnicos, devendo surgir nos agradecimentos junto com todas as fontes de apoio financeiro ao processo investigativo ou inerentes ao manuscrito (por exemplo traduções). O autor deve certificar-se que todos os coautores e colaboradores viram e aprovaram a versão final do manuscrito, concordando com sua submissão para publicação na Convergências.

Divulgação e conflitos de interesses: o manuscrito deve incluir conflitos de interesse financeiro ou de outra natureza, considerando todos os autores, capaz de influenciar os resultados ou a interpretação do manuscrito. Deve indicar todas as fontes de apoio financeiro ao processo investigativo ou inerentes ao manuscrito.

Erros fundamentais em artigos publicados: caso um autor descubra um erro significativo ou imprecisão que conste de um artigo publicado tem o dever de informar imediatamente os Editors-in-Chief da Convergências de modo a corrigir o artigo.

Deveres das Edições IPCB

Zelar pela qualidade dos conteúdos publicados e pelo respeito dos Princípios de Ética e de boas práticas da Convergências. Assegurar que nenhuma fonte de receita comercial tem impacto ou influência as decisões editoriais, particularmente na idoneidade do processo de revisão paritária duplamente cega, que garante a qualidade da publicação científica.

in particular imply explicit written authorization from the source. They are examples of sources obtained in particular: conversations, correspondence, discussions with one or more people. Information or data of third parties must be used with explicit written permission of the author or visa, or of someone by this person, maintaining an ethical behavior that assures the confidentiality and preserves the identity and the safeguard of the rights of third parties.

Authorship: the authorship of the work should be limited to those who contributed significantly to the research, design, execution or interpretation of the study reported in the manuscript. The order of author and coauthors should follow the contribution of each to the completion of the study at the origin of the manuscript. Those who participated in certain isolated and technical aspects may be included as collaborators and should appear in the acknowledgments along with all sources of financial support for the investigative process or inherent in the manuscript (for example translations). The author should make sure that all co-authors and collaborators have viewed and approved the final version of the manuscript, agreeing to its submission for publication in Convergences.

Disclosure and conflicts of interest: the manuscript should include conflicts of financial or other interest, considering all authors, able to influence the results or interpretation of the manuscript. It should indicate all sources of financial support for the investigative process or inherent in the manuscript.

Fundamental errors in published articles: if an author discovers a significant error or imprecision that appears in a published article, he must inform immediately the Editors-in-Chief of Convergences, so that the article can be corrected.

Duties of IPCB Editions

Look after the quality of the published content and respect the Principles of Ethics and good practices of the Convergences. Ensure that no source of commercial revenue has impact or influence editorial decisions, particularly on the adequacy of the double-blind peer review process, which ensures the quality of scientific publication.

ABOUT US

Sobre nós

A Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes é uma publicação de Acesso Livre, com E-ISSN e avaliação paritária cega, que publica artigos nas áreas do design, da música e artes visuais.

A Revista Convergências publica gratuitamente em acesso aberto os resultados originais avaliados por pares, que explanam experiências e resultados oriundos da investigação e da prática nas áreas do design, da música e das artes visuais. Através de Artigos Originais, Caso de Estudo ou Artigo de revisão da literatura, escritos por profissionais, investigadores e académicos, promove o conhecimento relativo às atividades do design, da música e de outras artes visuais, em todos os seus domínios de aplicação, bem como da sua história, do seu ensino e aprendizagem.

Os autores e leitores deste jornal são sobretudo profissionais, estudantes, investigadores e estudiosos de todos os campos do design, da música e artes visuais a nível internacional. É publicada nos meses de Maio e Novembro de cada ano e aceita artigos escritos em português, inglês e espanhol.

A chamada de trabalhos decorre em permanência até ao último dia do mês de março e de setembro de cada ano.

Objeto e âmbito

Atuar como uma interface internacional onde seja possível a discussão entre investigadores académicos e profissionais da indústria, relatando novas pesquisas, teorias, princípios, procedimentos ou técnicas relevantes para o design, artes visuais e musicologia / música.

Nosso objetivo é disseminar novas perspectivas teóricas, novas práticas, processos, métodos e técnicas que resultam de pesquisa fundamentada em projetos, teoria e experiência de ensino ou de outras relações entre dados existentes, com resultados aplicáveis nas áreas de design, artes visuais e musicologia / música.

Convergences – Journal of Research and Arts Education, has Open Access journal and is a scientific research journal with E-ISSN and blind peer review, which publishes papers in the areas of design, music and visual arts.

The Convergences Journal publishes free of charge, in open access, the original results evaluated by peers, which explain experiences and results from research and practice in the areas of design, music and the visual arts. Through Original papers, Case Reports or Review Papers, by professionals researchers and scholarly contributors, it promotes knowledge related to the activities of design, music and other visual arts in all its domains of application, as well as its history, its teaching and learning.

The authors and readers of this journal are mainly professionals, students, researchers and scholars from all fields of design, music and visual arts at an international level.

Convergences is published in May and November of each year and accepts papers written in Portuguese, English or Spanish.

Call for papers is permanently open until the end of March and September of each year.

Aim and scope

Act as an international forum for discussion between academic researchers and industry practitioners, reporting new research, principles, procedures or techniques relevant to design, visual arts and musicology/music.

We aim to disseminate new theoretical perspectives, new practices, processes, methods and techniques that result from project-grounded research, theory and teaching experience or from other relations between existing data, with applicable results in the areas of design, visual arts and musicology/music.

ÍNDEx

Índice

Foreword	11
<i>Prefácio</i>	
O paradoxo do barco de Teseu: Identidade e diferença no projeto gráfico de livros	13
<i>The paradox of 'Theseus' boat: Identity and difference in graphic design project for printed books</i>	
Isabel Lopes de Castro	
Designing network visualizations for genetic literary criticism	25
<i>Diseño de visualizaciones de redes para la crítica literaria genética</i>	
Tommaso Elli, Andrea Benedetti, Valentina Pallacci, Elena Spadini, Michele Mauri	
Restauração e Conservação de obras de arte: Implementação de soluções técnicas para a salvaguarda do patrimônio cultural	39
<i>Restoration and Conservation of works of art: Implementation of technical solutions to safeguard cultural heritage</i>	
Ilda Monteiro	
Op Art e o Design de Produto	51
<i>Op Art and Industrial Design</i>	
João Pedro Manaia	
E-Music: Uma Harmonia (In)Familiar	61
<i>E-Music: an (un)heimlich harmony</i>	
Benito Eduardo Araújo Maeso, Tarik Vivan Alexandre	
Joseph Kosuth and ethics as a mediator between meaning and emptiness	75
<i>Joseph Kosuth e a ética enquanto mediadora entre o significado e o vazio</i>	
Pedro Fonseca Jorge	
Desenvolvimento do Pensamento Crítico: Questões de Género no Contexto da Formação em Artes no Ensino Superior	85
<i>Critical Thinking Development: Gender Issues in the Context of Arts Training in Higher Education</i>	
Ana Maria Garcia Nolasco da Silva, Jorge Manuel Garrido Bárrios, Kátia Couto de Sá Sabino dos Santos	
O trabalho imaterial na obra de Jum Nakao	97
<i>The immaterial labor in Jum Nakao's work</i>	
Larissa P. Giuriatti, Olympio José Pinheiro	
A Arte como suporte de criatividade no design da moda contemporânea	105
<i>Art as a support for creativity in contemporary fashion design</i>	
Ilda Monteiro	
Klara Hartoch, Anni Albers e referências indígenas no design têxtil moderno	119
<i>Klara Hartoch, Anni Albers and indigenous references in modern textile design</i>	
João Victor Brito dos Santos Carvalho, Antonio Takao Kanamaru	

**Trajetória do Design de Interiores sob a perspectiva da profissionalização
– uma revisão**

129

Interior Design trajectory from the perspective of professionalization – a review

Paula Glória Barbosa, Giselle Hissa Safar, Edson José Carpintero Rezende

**A literature review on “friction” as a method for reflection
in design interventions**

139

Una revisión de la literatura sobre la “fricción” como método de reflexión en las intervenciones de diseño.

Andrea Benedetti, Michele Mauri

FOREWORD

Prefácio

No trigésimo primeiro número da *Convergências*, diversos assuntos são abordados tais como: A apresentação de um caso de estudo sobre a identidade visual no projeto de design editorial; Uma investigação que pretende criar um novo modelo visual de análise e apresentação de dados críticos na visualização de dados no âmbito do design de informação; Um artigo de revisão da literatura sobre técnicas de restauro e conservação de obras de arte; um estudo sobre o conceito Op Art no design de produto; perspectivas sobre a relação entre a música eletrónica com as imagens técnicas de Flusser e Benjamin e o infamiliar freudiano; um estudo ensaístico sobre os valores éticos na obra artística na correlação entre Signo, o Significado e o Significante, a partir da posição do artista Joseph Kosuth; uma análise ao desenvolvimento do pensamento crítico sobre questões de género no contexto da formação no ensino superior, no âmbito de um projeto transdisciplinar; um artigo de revisão da literatura que cruzar correlaciona o trabalho imaterial do design de moda através da performance “A Costura do Invisível, de Jum Nakao (2004)”, com a produção de roupa (material) concreta e tangível, do design de moda; Uma revisão baseada sobre a influência da arte no processo criativo do design da moda contemporânea; um estudo sobre o uso de referências a culturas indígenas latino-americanas no design têxtil do século XX; Um artigo que procura contribuir para a história do design de interiores; e por fim, um artigo de revisão da literatura sobre o modo como o design pode levar as pessoas a reflectir quando utilizam produtos de design.

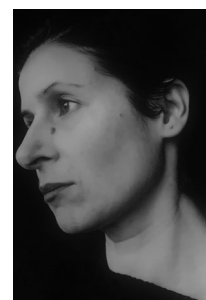
In the thirtieth issue of *Convergências*, diverse themes are addressed, such as: The presentation of a case study on visual identity in editorial design; An investigation that intends to create a new visual model for the analysis and presentation of critical data in data visualisation in information design; A literature review article on restoration and conservation techniques of artworks; a study on the Op Art concept in product design; perspectives on the relationship between electronic music with Flusser's and Benjamin's technical images and the Freudian infamiliar; an essay on the ethical values in the artistic work in the correlation between Sign, the Signified and the Signifier, from the position of the artist Joseph Kosuth an analysis of the development of critical thinking about gender issues in the context of higher education training, within a transdisciplinary project; a literature review article that cross-correlates the immaterial work of fashion design through the performance "The Sewing of the Invisible, by Jum Nakao (2004)", with the production of concrete and tangible (material) clothing, of fashion design; A review based on the influence of art in the creative process of contemporary fashion design; a study on the use of references to Latin American indigenous cultures in 20th century textile design; An article that seeks to contribute to the history of interior design; and finally, a literature review article on how design can lead people to reflect when using design products.

Case Report

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.164

O PARADOXO DO BARCO DE TESEU: IDENTIDADE E DIFERENÇA NO PROJETO GRÁFICO DE LIVROS

The paradox of 'Theseus' boat: Identity and difference in graphic design project for printed books

**ISABEL LOPES DE CASTRO^{1/2}**

Author

ORCID: [0000-0003-2306-6558](https://orcid.org/0000-0003-2306-6558)

RESUMO

Supõe-se que a identidade visual assume importância no desenvolvimento do projeto gráfico de livros impressos, sobretudo no caso das coleções e dos volumes, quando garante, a cada edição, o reconhecimento de pertença a um conjunto e também a necessária diferenciação da edição anterior. No âmbito do presente estudo foram adotadas metodologias não intervencionistas e o estudo de caso de tipo exploratório. O estudo de caso consistiu numa componente de investigação ativa, com o desenvolvimento de um projeto gráfico de volumes, resultantes do projeto de investigação em pintura de José Quaresma A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu. Foi utilizado como método de pesquisa o estudo de caso único descritivo, que incidiu sobre a criação de identidade visual.

PALAVRAS-CHAVE

Identidade visual, Tipografia, Projeto gráfico de livros impressos, Volumes

ABSTRACT

It is supposed that visual identity assumes importance in the development of the graphic design of printed books, especially in the case of collections and volumes, when it ensures, in each edition, the recognition of belonging to a group and also the necessary differentiation from the previous edition. In this study, non-interventionist methodologies and an exploratory case study were adopted. The case study consisted of an active research component, with the development of a graphic design project of volumes, resulting from José Quaresma's research project in painting A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu (Contemporary Painting in the Ship of Theseus). The research method used was the descriptive single case study, which focused on the creation of visual identity.

KEYWORDS

Visual identity, Typography, Graphic design project for printed books, Volumes

¹ Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA)

² Instituto Politécnico de Castelo Branco, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco Unidade Técnico-Científica de Arte e Design

Correspondent Author:

Isabel Lopes de Castro
Faculdade de Belas-Artes,
Universidade de Lisboa
Largo da Academia Nacional de Belas-Artes
1249-058 Lisboa, Portugal
isabellopescastro@gmail.com

Submission date:

29/07/2022

Acceptance date:

15/02/2023

1. INTRODUÇÃO

O projeto de investigação em pintura de José Quaresma, denominado *A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu*, “consiste numa reflexão sobre diversas tipologias de pintura contemporânea, com as respetivas diferenças e afinidades, (...), [e] das possibilidades de coexistência deste domínio a par de outros (...), a saber: Instalação, Vídeo, Performance, Arte Pública, *Urban Screening*, *Videomapping*, outros” (Quaresma, 2016, p.27) [1]. Uma das teses que sustenta o projeto geral de investigação é a de que “A natureza multimoda da pintura (*elemento pictural*) contemporânea é mais facilmente compreensível à luz do paradoxo do Barco de Teseu” (Quaresma, 2016, p. 30) [1] e do par ontológico da *identidade* e da *diferença*.” (Quaresma, 2016, p. 31) [1]. O navio com que Teseu regressou são e salvo a Atenas, depois de ter morto o Minotauro em Creta, foi, segundo Plutarco *et al.* [2] conservado até ao tempo de Demétrio de Falero, pois os atenienses retiravam o madeiramento velho e substituíam-no por novo. Para alguns filósofos o navio continuava a ser o mesmo e para outros já não o era (Plutarco *et al.*, 2008) [2]. Identidade e diferença são dois tópicos importantes no desenvolvimento de um projeto gráfico de livros impressos, sobretudo quando diz respeito a volumes, que Faria & Pericão (2008, p. 1236) [3] definem como “unidade material que reúne, sob uma mesma capa, um certo número de folhas, formando um todo ou fazendo parte de um conjunto”. Os volumes devem de estar ligados por um conceito comum, que se materializará na criação de identidade visual.

A necessidade de identidade e de diferenciação dos volumes foi tida como objetivo para o projeto gráfico e formulou-se a seguinte questão de investigação: Que identidade visual criar que garanta identidade e simultaneamente diferença?

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para Ruder (1959, p. 136) [4] “todas as publicações que são constituídas por várias páginas, tais como catálogos, brochuras, revistas e livros, requerem uma conceção ‘global’ sistemática (...) o que consequentemente, exige uma reflexão lógica e planeamento por parte do tipógrafo”.¹ (...), ou designer gráfico, nos dias de hoje.

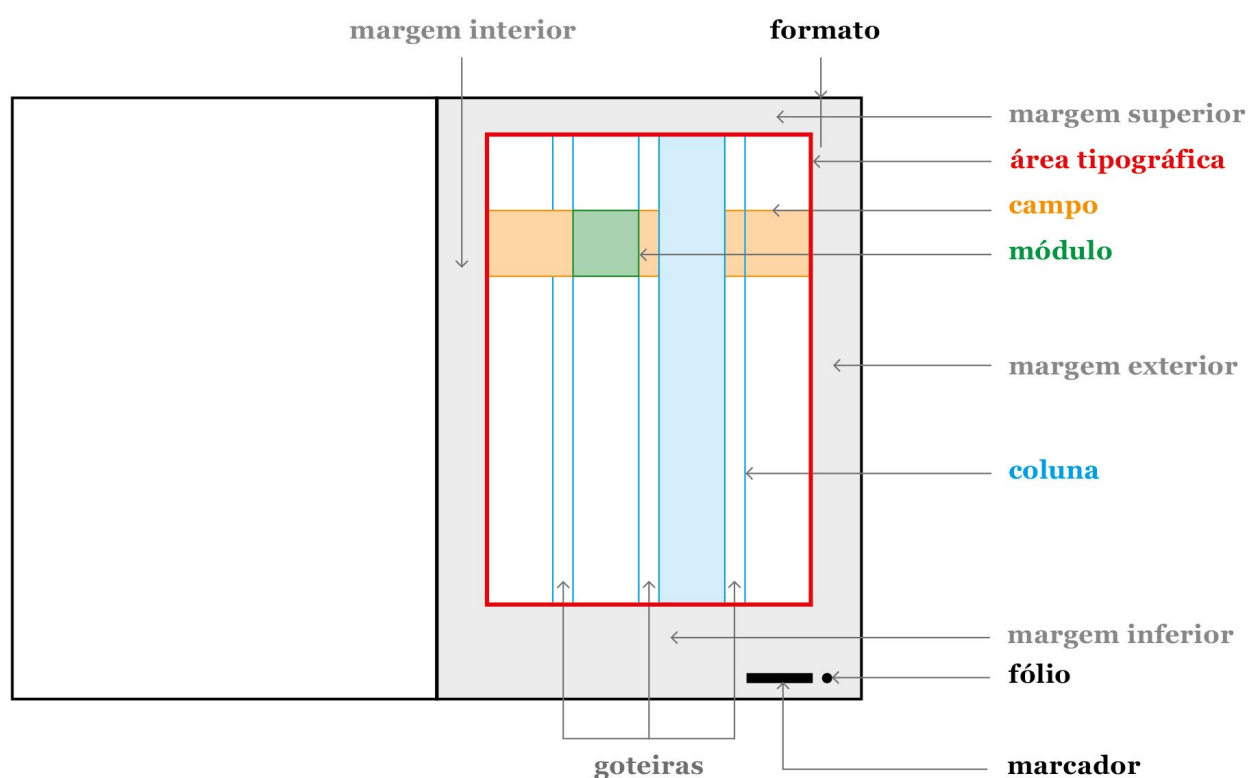
Segundo Haslam (2010, p. 23) [5] “os designers experientes desenvolvem livros por meio de várias abordagens (...) que podem ser classificadas em quatro grandes categorias: documentação, análise, conceito e expressão”. O que constitui o ponto de partida de um livro é a documentação, que pode ser usada como principal abordagem editorial e de design, pois qualquer projeto de design gráfico regista e preserva as informações por meio do texto e da imagem, sendo também fundamental à tipografia, à imagem, à ilustração, a bem dizer, a todos os componentes de um livro. No que diz respeito à análise, “o pensamento analítico está presente no design de todo e qualquer livro” (Haslam, 2010, p. 25) [5], quando os designers quebram a totalidade do conteúdo em unidades menores. Ao configurar grupos de informação, o designer prioriza e ordena esses grupos, com o objetivo de estruturar, sequenciar e hierarquizar o conteúdo. Uma abordagem conceitual procura a “ideia gráfica que retém em si a mensagem” e que “é definida pelo pensamento reduzido, no lugar de expandido”. “O termo conceitual pode ser usado para descrever uma abordagem mais ampla (...) quando um diretor de arte é responsável pelo visual de uma coleção de livros (...)” (Haslam, 2010, p. 27) [5]. Esta abordagem mais ampla também faz sentido no projeto gráfico de volumes. No que diz respeito à expressão, “uma abordagem possível ao design é motivada pela visualização das emoções do autor ou do designer” (Haslam, 2010, p. 26) [5]. Esta abordagem considera o conteúdo como início de uma interpretação pessoal permitida ao designer e que se vai traduzir na criação da identidade visual do livro.

Para Caldwell & Zapatterra (2014) [6] os elementos que se unem para formar uma identidade visual de uma nova publicação são logotipos, paletas de cores, fontes, fotografias e ilustração, devendo de ser criadas regras que rejam a sua utilização. A cada edição, a identidade visual deve garantir o estilo reconhecível da publicação, bem como que cada nova edição seja diferente da última.

Haslam (2010) [5] considera que a paleta do designer de livros é composta pelos seguintes tópicos: formato, grelha, tipo de letra e paleta tipográfica, tópicos estes que se consideram relevantes para a criação de identidade visual.

O projeto gráfico de um livro pode optar por um dos três formatos seguintes: retrato, paisagem e quadrado. O formato do livro permite definir as proporções externas da página, enquanto a grelha permite definir as divisões internas.

Para Lupton (2004, p. 113) [7] uma “grelha eficaz é (...) uma estrutura flexível e resiliente, um esqueleto que se move em concertação com a massa muscular da informação”². A grelha é um sistema de organização de elementos numa página. Levando-se em conta a natureza do conteúdo e formato da página, a área é dividida em segmentos contra os quais tudo é alinhado. O texto ao ser integrado na grelha de acordo com múltiplas possibilidades ao nível da tipografia (corpo de letra, disposição) cria hierarquia na leitura. A figura 1 apresenta os componentes da grelha: formato, margens (superior, inferior, interior e exterior), área tipográfica, colunas, goteira, campo, módulo, fôlio e marcadores.



A divisão da área tipográfica do livro impresso pode ser feita considerando três tipos de grelha: manuscrita, servindo essencialmente como moldura para áreas de texto, uma vez que a área tipográfica não é dividida; de colunas, permitindo uma estrutura mais flexível para a combinação de texto e imagem, e modular, que acrescenta ainda mais flexibilidade, com a área tipográfica dividida em módulos. Evans & Sherin (2009) [8] consideram ainda a possibilidade de utilização de grelhas de construção que não são criadas antes do *layout*, mas sim no decurso da colocação dos elementos na página. Esta grelha é adequada à organização de conteúdo textual e de imagem, com vista à composição que tira partido expressivo de alinhamentos horizontais e verticais. A figura 2 exemplifica com recurso a retângulos — em simulação de manchas de texto e de imagem — e linhas verticais e horizontais — em representação de alinhamentos verticais e horizontais — a composição de textos e imagem, com os inerentes alinhamentos, com recurso a uma grelha de construção.

Fig.1
Componentes da grelha.
Fonte: A autora

Os sistemas de grelha podem considerar uma grelha de linhas de base (a magenta na figura 3), sobre as quais os textos assentam e cuja distância entre linhas é definida pela entrelinha do corpo de texto. A grelha de linhas de base permite determinar o formato das imagens, o alinhamento de textos e imagens bem como o posicionamento de textos: títulos, citações, fôlio, marcadores, notas, etc.

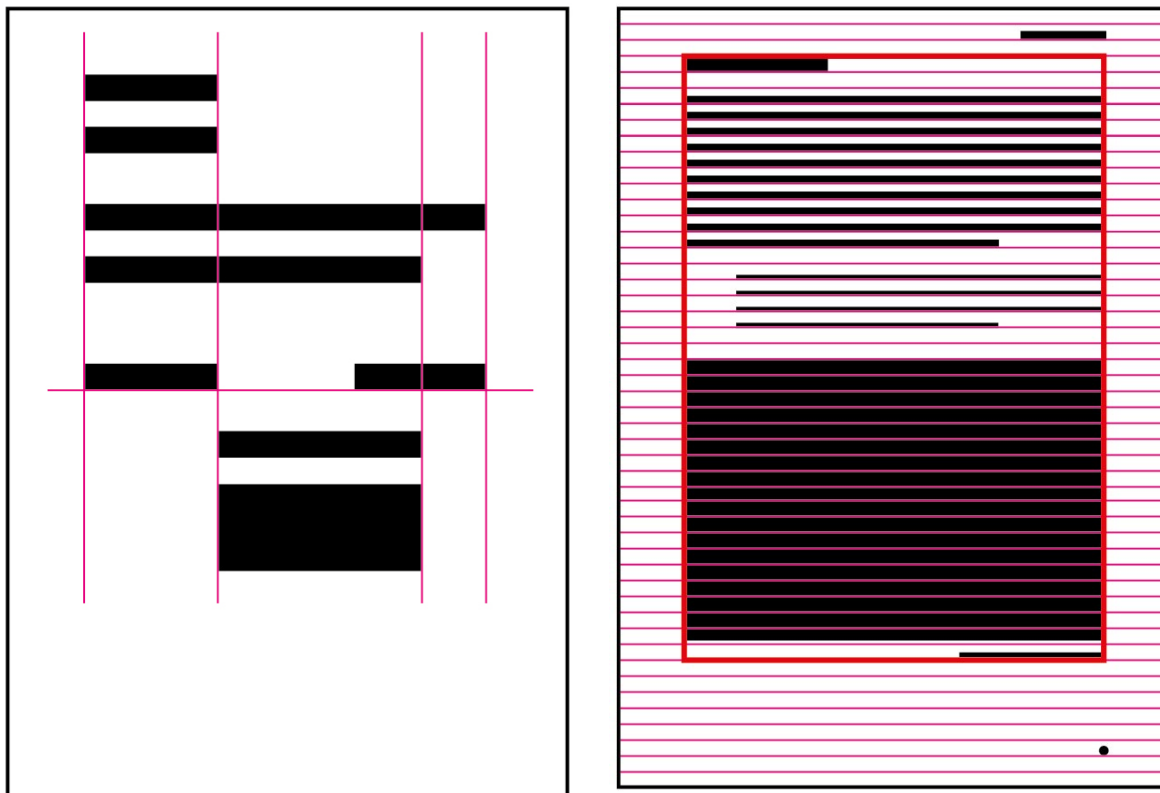


Fig.2 (esq.)
Composição feita com
recurso a grelha de
construção
Fonte: a autora

Fig.3 (diret)
Grelha de linhas de base.
Fonte: a autora

Moholy-Nagy (1923, para. 2) [9] considerava que “a tipografia é um instrumento de comunicação” (...) e pretendia “criar uma nova linguagem de tipografia cuja elasticidade, variabilidade; e frescura da composição tipográfica é exclusivamente ditada pela lei interior de expressão e pelo efeito ótico”³. Tschichold considerava que “cada parte de um texto relaciona-se com qualquer outra parte por uma relação lógica definida de ênfase e valor, pré-determinada pelo conteúdo” (1928, para. 4) [10], e que “é essencial dar expressão pura e direta ao conteúdo do que quer que seja impresso”⁴ (1928, para. 5) [10]. Froshaug (1967, para. 15) [11] concorda com esta ideia ao considerar que “para cada texto a traduzir em termos tipográficos, determinar não apenas como o texto aparece, mas o que significa”⁵. Para Lupton & Miller (1999, p. 14) [12] “design e tipografia operam nos limites da escrita, determinando as formas e estilos das letras, os espaços entre elas, e a sua disposição”. Ruder (1959, p. 135) [4] refere que “a tipografia é considerada principalmente como um meio de ordenar os vários constituintes de um *layout*. A regra de que um texto deve ser facilmente legível é uma regra incondicional. Tschichold (1928) [10] defendia a utilização dos tipos de letra grotescos (*sans serif*) embora no caso dos livros, a escolha de um tipo romano fosse a adequada para o corpo de texto e os tipos *sans serif* deviam de ser reservados para dar ênfase. Para o mesmo autor a cor deve de ser usada funcionalmente, isto é o efeito fisiológico de cada cor deve de ser utilizado para aumentar ou diminuir um bloco de texto, uma fotografia ou outro qualquer elemento de composição.

Haslam (2010, p. 101) [5] considera que “os elementos da paleta tipográfica têm funções específicas dentro do *layout* de um livro”, quer da capa, quer do miolo ou corpo do livro que integra diferentes secções que importa diferenciar. A capa tem de exprimir o carácter da publicação assim como o seu conteúdo (Caldwell & Zapatterra, 2014) [6]. As capas podem

seguir três abordagens gráficas: figurativas, abstratas ou baseadas em texto (tipografia). Os *layouts* baseados em texto são determinados pela natureza do conteúdo. A maneira de dispor a tipografia na página, respeitando a grelha, levam o designer a refletir sobre como o significado será articulado na capa do livro, bem como ao longo das seções que constam do corpo do mesmo, o que pressupõe tomadas de decisão relativamente a que tipos de letra considerar, como o texto será alinhado na grelha, como usar os espaços verticais e horizontais, como fazer uso da cor, como hierarquizar o conteúdo e como ajudar o leitor a localizar conteúdos no livro.

3. METODOLOGIA

Para este estudo foram adotadas metodologias não intervencionistas e o estudo de caso de tipo exploratório. No que diz respeito às metodologias não intervencionistas, inclui-se a revisão da literatura sobre o tema, a documentação, a observação direta e a análise dos dados. Conforme definido por Yin (1994) [13], o estudo de caso permite o estudo de um fenómeno contemporâneo no seu contexto, de tipo exploratório, por permitir ao investigador elevado controlo sobre a experiência. O presente estudo de caso exploratório considerou uma componente de investigação ativa, que visa contribuir para a reflexão em torno da criação de identidade visual no âmbito do projeto gráfico de livros (volumes) e dividiu-se em três fases denominadas respetivamente: fundamentação teórica, criação da identidade visual e paginação. A fase fundamentação teórica foi apresentada no ponto dois deste artigo. A fase criação da identidade visual foi dividida em vários pontos, de acordo com as categorias propostas por Haslam (2010) [5]: documentação, análise, conceito e expressão. No primeiro ponto, a documentação materializou-se no acesso aos conteúdos textuais e de imagem produzidos e compilados no âmbito do projeto de investigação *A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu*. No âmbito do segundo ponto procedeu-se à análise detalhada dos conteúdos, numa busca de compreensão do todo e que culminou na escolha da abordagem gráfica para as capas. No terceiro ponto definiu-se o conceito, a “abordagem mais ampla” a adoptar no projeto gráfico de volumes. No quarto ponto determinou-se a expressão que se traduziu na criação da identidade visual e que considerou os sub pontos: formato, tendo em consideração questões de produção, com impacto nos custos da mesma; grelhas necessárias à criação dos *layouts*; tipos de letra, um mais indicado para a boa leitura e outros mais orientados para a expressão e para o ênfase; paleta tipográfica, com o objetivo de definir a hierarquia visual e auxiliar o leitor na navegação no corpo dos livros; cor, com definição de linhas orientadoras para a sua utilização de forma a garantir contraste e hierarquia e *layouts* com linhas orientadoras para o desenho das capas e diferentes seções do corpo dos livros. Na fase paginação, que decorreu entre 2016 e 2018, paginaram-se três volumes resultantes do projeto de investigação.

4. PROJETO GRÁFICO

4.1. Criação da identidade visual

4.1.1 Documentação

A criação da identidade visual teve início com o acesso aos conteúdos textuais e de imagem produzidos e compilados, à data, no âmbito do projeto de investigação *A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu*: títulos dos volumes (*A Instalação de Pintura e Pictorially Installing and Dwelling in the World* — dois volumes complementares —, *A Pintura e o Elemento Fotográfico Uma Reciprocidade Inesgotável* e *A Pintura e a imagem em movimento (video art, cinema e videomapping)* bem como textos e imagens do volume I.

4.1.2 Análise

Os volumes integrariam essencialmente conteúdos textuais, o que orientou a abordagem gráfica a seguir nas capas, tendo-se optado pela criação baseada em texto (tipografia). Os conteúdos textuais previstos para as capas e para o corpo dos livros foram divididos em unidades menores, dando origem a grupos de informação que serão ordenados com o objetivo de os estruturar, sequenciar e hierarquizar.

4.1.3 Conceito

Para responder à questão de investigação: que identidade visual criar que garanta identidade e simultaneamente diferença? foi feita uma recolha dos argumentos dos filósofos que discutiram o paradoxo inspirado pelo Navio de Teseu, tais como: Heráclito, Sócrates, Platão antes de Plutarco, e mais próximo do tempo presente, Thomas Hobbes, John Locke e Gottfried Leibniz. De entre os argumentos emanaram conceitos como: permanência, mudança, modificação, alteração e diferença. Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* alteração significa: ato ou efeito de alterar(-se) e mudança das qualidades ou das características habituais. No caso de se tratar de uma alteração gráfica, significa “qualquer modificação (como supressão, acréscimo, etc.) por parte do autor, em texto já composto tipograficamente” (Houaiss & Vilar, 2002, p.219) [14]. A alteração que o barco de Teseu foi sofrendo ao longo do tempo, com a substituição do madeiramento velho por novo, é o conceito base que esteve na origem do projeto gráfico dos volumes e que se materializará na composição tipográfica das respetivas capas, o que implicará que haja elementos que permanecerão de composição para composição, ou seja de capa para capa, que outros serão acrescentados e que outros substituídos. Devem ser entendidos como elementos de composição letras e palavras compostas com determinados tipos de letra, a cor, a imagem, o espaço positivo e o negativo e os alinhamentos horizontais.

4.1.4 Expressão

Neste âmbito considerou-se o conteúdo textual como ponto de partida para uma interpretação pessoal do designer a culminar em composições tipográficas, que cristalizarão a identidade visual, a partir de decisões relativas a: formato, grelhas, tipos de letra, paleta tipográfica, cor, contraste e hierarquia e *layouts*.

4.1.4.1 Formato

Considerou-se pertinente a manutenção do mesmo formato nos volumes, como elemento de identidade, tendo-se optado pelo A5, que possibilita otimização de papel, sendo possível imprimir, com recurso a impressão digital, o formato aberto da capa (badanas com 82,5x210 mm) sobre uma folha com o formato A3+ (480x310 mm).

4.1.4.2 Grelhas

Capa. Optou-se por uma grelha de construção por permitir operacionalizar de forma efetiva as ações de acréscimo e supressão de elementos, bem como tirar partido expressivo de alinhamentos horizontais e verticais.

Páginas iniciais, corpo do livro e páginas finais. Optou-se por uma grelha manuscrita simétrica, com uma margem exterior generosa que permite segurar o livro sem tapar o corpo de texto. Considerou-se também uma grelha de linhas de base à qual serão agarrados a maioria dos conteúdos textuais e alinhados os poucos conteúdos de imagem.

4.1.4.3 Tipos de letra

Capas. Foi prevista uma seleção de tipos de letra para utilização nas capas dos volumes que teve por base o conceito alteração, operacionalizado por acréscimo de um tipo de letra de volume para volume. Preferiram-se os tipos de letra Tw Cen MT, Baskerville e Charrington Outer pelos desenhos que permitem: a criação de composições tipográficas expressivas, a ênfase de conteúdos e a compatibilização da altura dos caracteres quando compostos numa mesma linha de texto, devido às alturas do x próximas, como representado na figura 4.

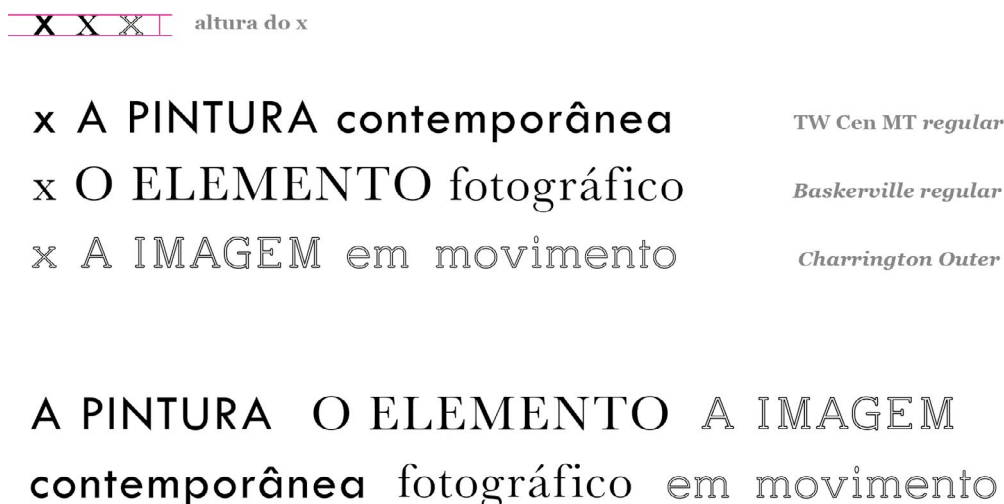


Fig. 4
Representação das alturas dos x dos tipos de letra das capas.
Fonte: a autora

O tipo de letra Tw Cen MT (moderno linear geométrico segundo a classificação tipográfica Vox-ATypI) possui um desenho que se baseia nas formas geométricas usadas no início da década de 1920 na Alemanha e que posteriormente assumiram protagonismo na Bauhaus. O tipo de letra Baskerville (clássico real segundo a mesma classificação tipográfica), continua a ser muito utilizado no desenho de livros, dada a elegância do seu desenho, expressa no contraste entre traços grossos e finos. O tipo de letra Charrington Outer (moderno mecânico segundo a mesma classificação tipográfica) possui serifas pesadas e amplas e pouco contraste entre os traços. As capas preveem ainda o tipo de letra Georgia (clássico real segundo a mesma classificação tipográfica) concebido como um tipo que é legível e elegante quando impresso pequeno, pois apresenta uma grande altura do x, sendo assim adequado também para composição do corpo de texto.

A capa do vol. I *A instalação de pintura* será composta com recurso apenas ao tipo de letra Tw Cen MT. A capa do vol. II *Pictorially installing and dwelling in the world* será composta com o tipo Tw Cen MT ao qual se associará o tipo Georgia. A capa do vol. III *A pintura e o elemento fotográfico, uma reciprocidade inesgotável*, será composta com os tipos já referidos ao qual se associará o tipo Baskerville e a capa do vol. IV *A pintura e a imagem em movimento, video art, cinema e videomapping* será composta com todos os tipos referidos anteriormente ao qual se juntará o tipo Charrington Outer.

Páginas iniciais, corpo do livro e páginas finais. Nos quatro volumes foi prevista a composição dos títulos com recurso ao tipo de letra Tw Cen MT, por se tratar de um tipo *sans serif*, indicado para dar ênfase. Foi também prevista a utilização do tipo Georgia nos quatro volumes para composição do corpo de texto, subtítulos, legendas, citações e notas por se tratar de um tipo romano, que proporciona uma boa leitura.

4.1.4.4 Paleta tipográfica

Capas. Estrutura: definir a hierarquia visual. Previu-se a seguinte hierarquia de conteúdos: nome do autor composto com Tw Cen MT *bold* a 14 pt (em todos os volumes) e na parte superior da composição; título do volume com Tw Cen MT *regular* a 35 pt em caixa alta (em todos os volumes), Baskerville *regular* (nos volumes III e IV) e Charrington Outer (no volume IV) e na parte central da composição; título do projeto e o seu período de vigência com Tw Cen MT *bold* a 35 pt em caixa alta (no volume I, por se tratar do volume de apresentação do projeto de investigação, e minoritariamente no volume II) e em caixa alta e baixa com Georgia *bold* a 10,5 pt (nos volumes II, III e IV) também na parte central da composição; o número do volume com Tw Cen MT *bold* a 14 pt (em todos os volumes) em posição variável de volume para volume, na parte inferior da composição. Nas lombadas (em todos os volumes) o nome do autor seria composto em caixa alta e baixa com Tw Cen MT *bold* a 11 pt e o título do projeto com o seu período de vigência, título do volume e número do volume em caixa alta e baixa com Tw Cen MT *bold* 10 pt.

Previu-se a utilização do tipo de letra Georgia *bold* e *regular* a 8,5 pt para a composição de uma pequena introdução a constar das badanas anteriores dos volumes. Previu-se igualmente a utilização do tipo de letra Tw Cen MT *bold* a 11 pt e do tipo Georgia *regular* a 8,5 pt para composição respetivamente do nome do autor e do seu *curriculum vitae* a constar da badanas posteriores dos volumes.

Páginas iniciais, corpo do livro e páginas finais. Estrutura: definir a hierarquia visual. Previu-se que as folhas de rosto integrassem a composição tipográfica das respetivas capas. A composição tipográfica das restantes seções dos volumes foi feita com recurso apenas aos tipos Tw Cen MT e Georgia nas seguintes variantes e corpos: índices (Tw Cen MT *bold*, *bold italic* e *regular* a 10,5 pt); dedicatórias (Georgia *bold* a 9 pt); prefácios e/ou introduções (Tw Cen MT *bold* a 14 pt nos títulos e Georgia *regular* a 10,5 pt no corpo de texto); corpo do livro (títulos com Tw Cen MT *bold* 14 pt, subtítulos com Georgia *bold* 10,5 pt, corpo de texto Georgia *regular* 10,5 pt, assim como as citações e notas, respetivamente a 9 pt e a 8,5 pt, legendas com Georgia *regular* 9 pt); colófon (Tw Cen MT *bold* e Georgia *regular* a 8 pt).

Profundidade da coluna. A coluna integra trinta e quatro linhas de texto.

Marcas de parágrafo. Previu-se que os parágrafos fossem marcados com recurso a quebra de linha e indentação de 10 mm.

Alinhamento horizontal. Previu-se que os títulos fossem compostos com alinhamento horizontal à esquerda, corpo de texto, citações e notas compostas com alinhamento horizontal justificado.

Espaço horizontal. Previu-se que os títulos fossem compostos sem hifenização e com os valores pré-definidos de justificação, o corpo de texto com uma média de dez palavras por linha de texto, com hifenização e com valores pré-definidos de justificação; as citações e as notas com uma média de dez palavras por linha de texto com hifenização e com valores pré-definidos de justificação.

Espaço vertical. Previu-se também que todas as funções dos textos (títulos, subtítulos, corpo de texto, citações, notas) fossem alinhadas à grelha de linhas de base, criada a partir da entrelinha de 14 pt do corpo de texto.

Navegar pelo livro: Fólios e marcadores. Previu-se que o fólio fosse composto com Tw Cen MT *regular* a 7 pt, com alinhamento horizontal à esquerda, alinhado à quarta linha da grelha de linhas de base e posicionado na margem exterior com o objetivo de possibilitar a melhor navegação pelo livro, permitindo facilmente ao leitor aceder à página pretendida. Previu-se que os marcadores (prefácio e ou introdução, número e tema do capítulo) fossem compostos com Tw Cen MT *regular* a 7 pt, com alinhamento horizontal à esquerda em página par e alinhamento horizontal à direita em página ímpar, alinhados à segunda linha da grelha de linhas de base e posicionado na margem superior com o objetivo de possibilitar a melhor navegação pelo livro, permitindo facilmente ao leitor aceder ao conteúdo pretendido.

4.1.4.5 Cor, contraste e hierarquia

De forma a reduzir custos de produção, optou-se pela impressão em quadricromia nas capas dos volumes e por impressão a apenas uma cor no miolo, excetuando-se as poucas páginas que integram imagens. Foi previsto uma paleta cromática para utilização nas capas dos volumes que teve por base o conceito alteração, bem como a especificidade temática de cada volume.

Dada a complementaridade temática dos volumes I e II — *A instalação de pintura* e II *Pictorially Installing and Dwelling in the World*, respetivamente — previu-se a utilização de duas cores complementares nas capas dos dois primeiros volumes, começando pelo roxo e seguindo-se o amarelo, sendo que a capa do segundo volume constituir-se-ia como um negativo cromático da capa do primeiro volume. A utilização de cores complementares é relevante no que à beleza diz respeito nos campos da arte e do design gráfico. As cores complementares posicionam-se de maneira oposta no círculo cromático e são muito utilizadas na pintura quando o objetivo é dar à composição movimento e harmonia. Quando sobrepostas o contraste é máximo. Roxo é uma cor que resulta da mistura de duas cores primárias azul e vermelho e que está associada ao conceito alteração, por via de associação a mudança, transformação e variação.

Para a capa do volume III, a paleta cromática teve na sua origem a associação à imagem fotográfica e em concreto aos primórdios da fotografia, com a criação de imagens a preto e branco. Para reforço do conceito alteração, em que os elementos vão sendo substituídas por outros, optou-se por manter uma das cores dos volumes anteriores, o amarelo, que sobre o preto garante grande contraste, tal como o branco.

A paleta cromática prevista para a capa do volume IV também teve na sua origem a associação à imagem em movimento e ao sistema de cor R (*red*) G (*green*) B (*blue*) das cores primárias aditivas que permite a sua reprodução em dispositivos eletrónicos. Por se tratarem de volumes impressos, consideraram-se as três cores primárias subtrativas do sistema de cor C (*cyan*) M (*magenta*) Y (*yellow*).

A cor atribuída aos elementos de composição nas capas permite reforçar a hierarquia, relacionar elementos e orientar o leitor.

4.1.4.6 Layouts

Capas. As composições tipográficas das capas devem materializar o conceito apresentado no ponto 4.1.3. De edição para edição devem de ser introduzidas alterações nas composições por via da mudança do conteúdo textual a compor, pela disposição dos conteúdos, pela integração de outro tipo de letra e pela mudança de cor de textos e fundos. A opção por uma grelha de construção determina que os alinhamentos sejam definidos pela disposição das letras que compõem as palavras e dos outros elementos, tirando a composição partido expressivo de alinhamentos horizontais e verticais, como representado na figura 5.

Páginas iniciais, corpo do livro e páginas finais. Estas páginas são essencialmente compostas por texto, pelo que os *layouts* terão de ser projetados de forma a facilitarem a leitura, acentuarem a importância dos conteúdos e auxiliarem o leitor na navegação pelos mesmos. As boas decisões ao nível da escolha dos tipos de letra e da hierarquização visual foram, para isto, essenciais.



4.2. Paginação

Fig.5

Propostas de capa para os quatro volumes.
Fonte: a autora

A paginação dos três volumes resultantes do projeto de investigação *A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu* decorreu entre 2016 e 2018, tendo sido realizada de acordo com as diretrizes definidas no âmbito do desenvolvimento da identidade visual, nomeadamente no que diz respeito a formato, grelhas, escolha dos tipos de letra e paleta tipográfica com a inerente criação de estilos de carácter e de parágrafo necessários à composição, cor e linhas orientadoras para a criação de *layouts*, como representado nas figuras 6 e 7.

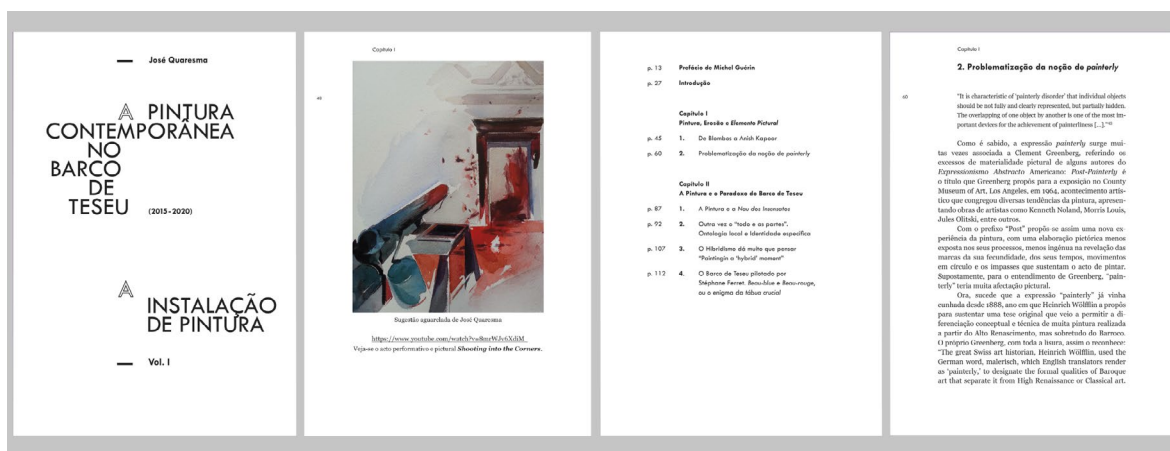


Fig.6

Páginas iniciais e do corpo do livro do volume I.
Fonte: a autora



Fig.7

Volumes I, II e III.
Fonte: a autora

CONCLUSÃO

Considera-se que a fase de fundamentação teórica foi extremamente importante ao desenvolvimento do projeto por permitir identificar e posteriormente assumir a abordagem proposta por Haslam (2010) [5] para o desenvolvimento de projecto gráfico de livros e que considera quatro grandes categorias: documentação, análise, conceito e expressão. No âmbito da análise a constatação de que os volumes considerariam essencialmente conteúdos textuais orientou a abordagem gráfica a seguir nas capas, tendo-se optado pela criação baseada em texto (tipografia).

No âmbito do conceito foi feita uma recolha dos argumentos de filósofos que discutiram o paradoxo inspirado pelo Navio de Teseu à qual se associou o par ontológico “*identidade*” e “*diferença*” do projeto de investigação de José Quaresma, tendo-se definido o conceito alteração para o projeto gráfico dos volumes.

No âmbito da expressão, deu-se forma ao conceito e à interpretação pessoal dos conteúdos textuais por parte do designer, sendo fundamentais ao desenvolvimento da identidade visual os tópicos: formato, grelhas, tipos de letra, paleta tipográfica, cor, contraste e hierarquia e *layouts*. Destes tópicos consideraram-se fundamentais a seleção de diferentes tipos de letra e a opção, nas capas, por grelhas de construção criadas no decurso da colocação dos elementos na página. A utilização deste tipo de grelha permitiu a criação de *layouts* com valor expressivo, obtido através de alinhamentos horizontais e verticais, que materializam o conceito alteração de capa para capa, pela permanência de certos elementos — letras e palavras compostas com determinados tipos de letra, a cor, a imagem, o espaço positivo e o negativo e os alinhamentos horizontais — e pela substituição de outros.

Assumindo as capas como lugar primordial onde a identidade visual se exprime, considera-se que a identidade visual criada garante as funções de identificação e diferenciação dos volumes, pois permite ao leitor o reconhecimento da identidade ou seja do que é idêntico ou semelhante e ao mesmo tempo do que é diferente, do que é particular em cada edição, garantindo o reconhecimento de pertença a um conjunto e também a necessária diferenciação da edição anterior.

NOTAS

1. No original: “all publications that are made up of a number of pages, such as catalogs, brochures, magazines, and books, require systematic ‘overall’ designing (...) and it consequently calls for logical thinking and planning on the part of the typographer”.
2. No original: “designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge or frame”, an “effective grid is (...) a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the muscular mass of information”.
3. No original: “typography is a tool of communication” (...) “to create a new language of typography whose elasticity, variability; and freshness of typographical composition is exclusively dictated by the inner law of expression and the optical effect”.
4. No original: “the function of printed text is communication, emphasis (word value), and the logical sequence of the contents. Every part of a text relates to every other part by a definite, logical relationship of emphasis and value, predetermined by content”, (...) “it is essential to give pure and direct expression to the contents of whatever is printed”.
5. No original: “for each text to be translated into typographic terms, determine not just how the text appears, but what it means to say”.

ACKNOWLEDGEMENTS

Ao Prof. José Quaresma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Quaresma, J. (2016). *A Pintura Contemporânea no Barco de Teseu: A instalação de pintura*. (Vol. I). Associação dos Arqueólogos Portugueses e Museu Arqueológico do Carmo.
- [2] Leão, D. F., Fialho, M. do C. & Plutarco. (2008). *Vidas Paralelas. Teseu e Rômulo*. CECH.
- [3] Faria, I. M. & Pericão, M. G. (2008). *Dicionário do Livro: da escrita ao livro eletrônico*. Almedina.
- [4] Ruder, E. (1959). The Typography of Order. In M. Bierut, J. Helfang, S. Heller & R. Poyner (eds.), *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design* (pp. 135-138). AllWorth Press.
- [5] Haslam, A. (2010). *O livro e o designer II. Como criar e produzir livros*. (2nd ed.). (2010). Rosari.
- [6] Caldwell, C. & Zappaterra, Y. (2014). *Design Editorial: Jornais e revistas / Mídia impressa e digital*. Gustavo Gili.
- [7] Lupton, E. (2004). *Thinking With Type*. Princeton Architectural Press.
- [8] Evans, P. & Sherin, A. (2009) *Forms, Folds and Sizes, All the Details Graphic Designers Need to Know but Can Never Find*. Rockport Publishers.
- [9] Moholy-Nagy, L. (1923). *The New Typography*. Designopendata. <https://designopendata.wordpress.com/portfolio/the-new-typography/>
- [10] Tschichold, J. (1928). *The New Typography*. Medium. <https://medium.com/@digitalo-netwo/the-new-typography-excerpt-c2a3c1325f23>
- [11] Froshaug, A. (n.d.). *Typography is a grid*. Hyphen Press. <https://hyphenpress.co.uk/journal/article/typography-is-a-grid>
- [12] Lupton, E. & Miller, J. A. (1999). *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*. Phaidon.
- [13] Yin, R. K. (1994). *Pesquisa Estudo de Caso — Desenho e Métodos*. (1st ed.). Bookman.
- [14] Houaiss, A. & Vilar, M. de S. (2002). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Círculo de Leitores

Reference According to APA Style, 7th edition:

Castro, I. L. (2023) O paradoxo do barco de Teseu: Identidade e diferença no projeto gráfico de livros. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes, VOL XVI (31)*, 13-25. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.164>

Case Report

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.176

DESIGNING NETWORK VISUALIZATIONS
FOR GENETIC LITERARY CRITICISM*Diseño de visualizaciones de redes para la crítica
literaria genética*

ABSTRACT

We present a research project aimed at designing a new visual model for the analysis and presentation of data of genetic criticism, an approach to the study of literature that inquires about the genesis of literary works. The project was carried out in collaboration between researchers in information design and literary scholars, in the context of the project «Gustave Roud. *Œuvres complètes*». The introduced visual model builds on top of network graphs and introduces specific visual features aimed at supporting analysis of genetic criticism. The design process involved three moments: (1) the gathering of information for the definition of design requirements; (2) the phase of the prototyping of the visual model; (3) the production and evaluation of the final network visualizations. The presented process is rich in insights into the collaboration between design researchers and scholars involved in digital humanities.

KEYWORDS

Data Visualization, Literary Criticism,
Genetic Networks, Digital Humanities

RESUMEN

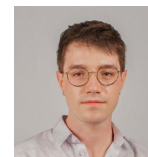
Presentamos una investigación destinada a diseñar un nuevo modelo visual para el análisis y la presentación de datos de crítica genética, realizada en colaboración entre investigadores en diseño de la información y estudiosos de la literatura del proyecto “Gustave Roud. *Œuvres complètes*”. El modelo visual se basa en los grafos de red e introduce características específicas destinadas a apoyar el análisis de la crítica genética. El proceso de diseño implicó tres momentos: (1) la recopilación de información para la definición de los requisitos de diseño; (2) la fase de creación de prototipos del modelo visual; (3) la producción y evaluación de las visualizaciones de red finales. El proceso presentado es rico en ideas sobre la colaboración entre investigadores del diseño y estudiosos de las humanidades digitales.

PALABRAS-CLAVE

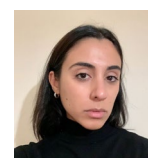
Visualización de Datos, Crítica Literaria,
Redes Genéticas, Humanidades Digitales

**TOMMASO ELLI¹**

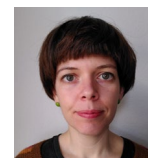
Conceptualization,
Methodology, Investigation,
Visualization, Software, Writing
- Review & Editing
ORCID: [0000-0002-9818-1991](https://orcid.org/0000-0002-9818-1991)

**ANDREA BENEDETTI¹**

Visualization, Methodology,
Writing - Original Draft
ORCID: [0000-0001-7121-459X](https://orcid.org/0000-0001-7121-459X)

**VALENTINA PALLACCI¹**

Investigation, Visualization,
Validation, Data Curation,
Writing - Original Draft
ORCID: [0000-0002-3291-0653](https://orcid.org/0000-0002-3291-0653)

**ELENA SPADINI²**

Conceptualization, Data
Curation, Resources, Writing -
Review & Editing
ORCID: [0000-0002-4522-2833](https://orcid.org/0000-0002-4522-2833)

**MICHELE MAURI²**

Conceptualization, Writing -
Review & Editing, Supervision,
Project administration.
ORCID: [0000-0003-1189-9624](https://orcid.org/0000-0003-1189-9624)

Correspondent Author:

Tommaso Elli
Politecnico di Milano, Via
Giuseppe Candiani, 72, 20158
(DensityDesign Lab) Milano,
Italy
tommaso.elli@polimi.it

Submission date:

22/12/2022

Acceptance date:

24/02/2023

¹ Design Department,
Politecnico di Milano,

² Universität Basel, Research and
Infrastructure Support (RISE),
Spalenberg 65, 4051 Basel
Switzerland

1. INTRODUCTION

In this paper, we present research conducted between researchers in information design and literary scholars working in the area of genetic criticism (GC). GC is an approach to the study of literature that inquires about the genesis of literary works. It can be defined as “any act of interpretation or commentary, any critical question or answer that is based directly on preparatory material or variant states of all or part of a given text” (Falconer, 1993, p. 3) [1]. Scholars working in GC mainly focus on manuscripts (such as drafts, lists, clean copies, and annotated documents) but also analyze printed or digital versions of texts. A particularly relevant concept in the field of genetic criticism is the *genetic dossier*: a group of plans, sketches, drafts, and clear copies that testify to the project of a literary work (Grésillon, 2014, p. 242) [2]; genetic dossiers represent scholars’ interpretive statements about the creative work of an author.

Our work revolves around the project «Gustave Roud. *Œuvres complètes*», based at the University of Lausanne and funded by the Swiss National Science Foundation, which aims at publishing a printed and a digital edition of the work of Gustave Roud (1897-1976), a Swiss poet, photographer, and translator, also active in arts and literary criticism.

The goal of design researchers is twofold: (G1) to inquire about the space between visualization and GC (which currently appears as an under-explored area, see 2.2) and provide insights and advice on how to pursue collaborations with scholars involved in the field; (G2) to design a new visual model for the analysis and presentation of data of genetic criticism, usable by a public of domain experts that goes beyond the ones involved in this research (Fig. 1).

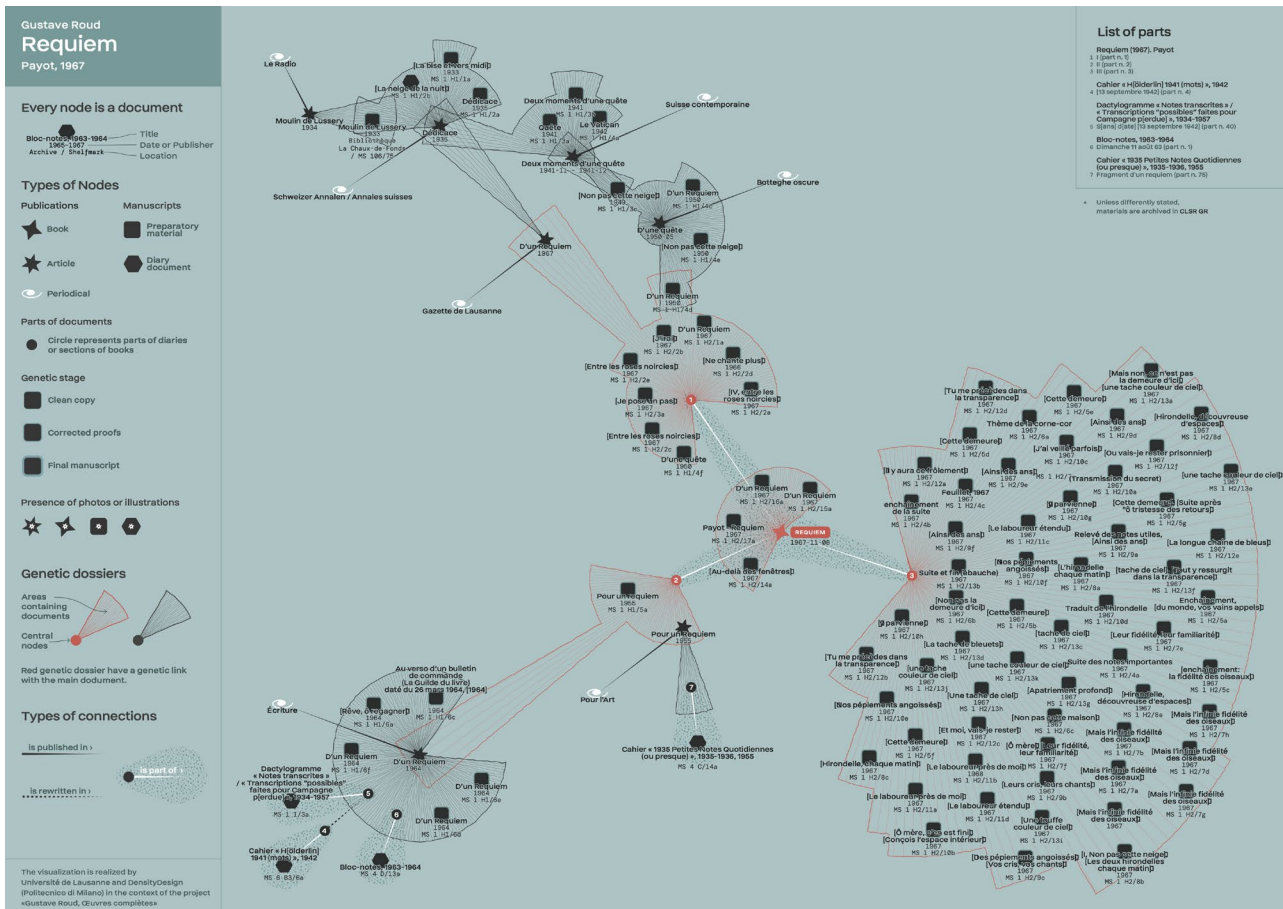


Fig.1

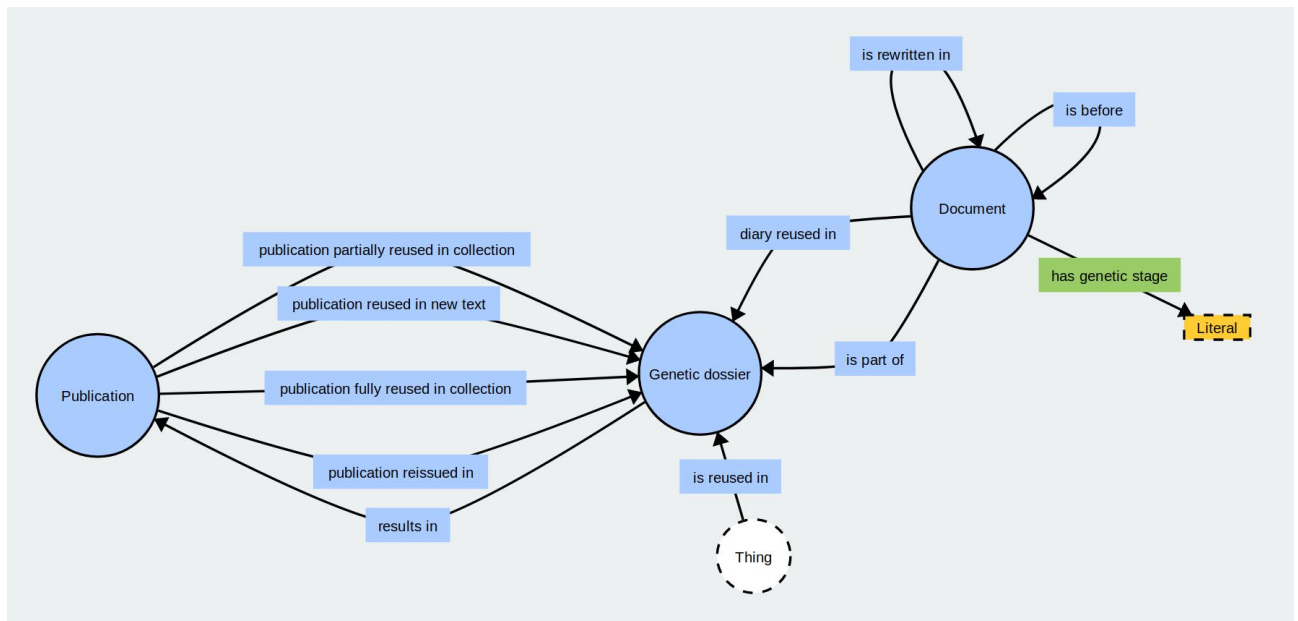
Genetic network visualization
of Gustave Roud's Requiem
Payot, 1967

Source: The authors.

2. PRELIMINARY WORKS AND REVIEWING THE LANDSCAPE

Before starting the collaboration with designers, scholars reviewed the literature and analyzed Roud's materials, mostly stored at the Centre des littératures en Suisse romande of the University of Lausanne. This preliminary exploration (Christen & Spadini, 2019) [3] unveiled how the genesis of Roud's works is grounded in his diary, where he used to jot down initial elements that later traveled across several supports like notepads, agendas, or individual sheets. Drafts can be copied, selected, and remixed before ending up in periodical articles or poetry compositions. Another hallmark of Roud's production is the post-editorial reuse, which consists of the incorporation of a previously published text into a poetry collection or in pieces of literary criticism. In these cases, a fragment can become a newly independent text or a portion of a new composition. The process demonstrates Roud's instinct to work as an assembler, trying to stabilize what is scattered and dispersed in fragments or fleeting impressions.

In the process of data collection, manually conducted on Roud's archive, scholars created a data model formalized as an OWL ontology (Fig.2). Nodes represent documents of different kinds: publications (like books or articles), parts of publications, manuscripts (preparatory materials and diary entries), parts of manuscripts, genetic dossiers, and periodicals. Links represent the relationships among documents and indicate if materials are reused in genetic dossiers, published in periodicals, rewritten in a different form, or are part of a bigger textual unit.



Contextually, scholars created preliminary network visualizations (Fig. 3). Nodes are shaped according to their type of document and are positioned taking into account dates and links with other elements. Links are represented as directional arrows and colored according to the kind of relationship they represent. Genetic dossiers are displayed as individual nodes that collect groups of documents highlighted with colored backgrounds. In dissemination activities, scholars employed these visualizations to represent the most predominant stylistic features of Roud's work.

Fig.2
Diagram representing the data model created by scholars with WebVOWL.
Source: The authors.

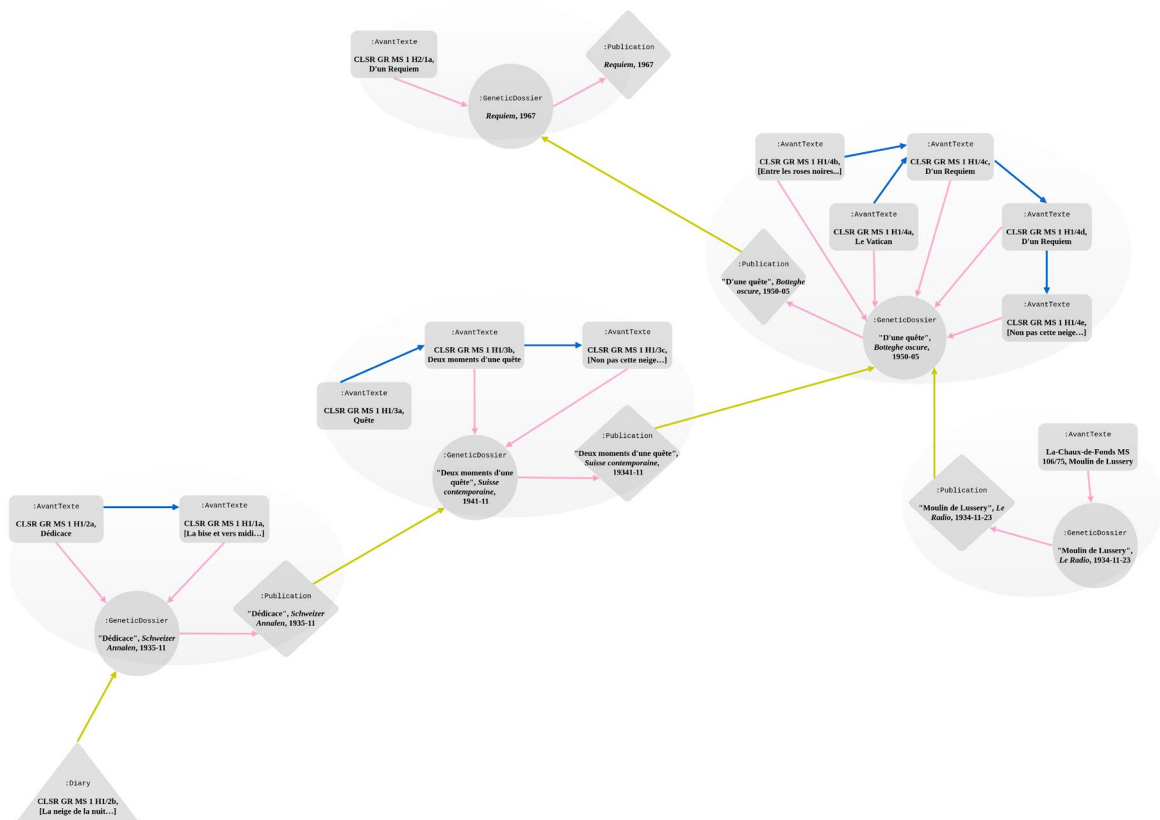


Fig.3
Preliminary visualization
created by scholars. It displays
the genetic network of a
portion of Requiem
Source: Christen & Spadini, 2019,
p. 97 [3]

The previous work done by scholars was integrated by the design team with a review of existing analytical visualizations of genetic materials (Pallacci, 2022, pp. 59–77) [4]. From an information design standpoint, genetic criticism is still a niche field. We retrieved a limited amount of case studies which revealed some limitations nonetheless (Fig. 4). First, they are not easily accessible, or they are not completed. Second, they usually encompass the analysis of a single work, while our study required showing the genesis of multiple works of a single author.

	ANALYSIS		SCOPE			FRUITION		VISUAL MODEL			
	Microgenesis	Macrogenesis	Navigating the work	Communicate	Analysis support	Static	Interactive	Bar chart	Gantt chart	Network	Heatmap
Lokalbericht - Digital Edition	◆		◆	◆		◆	◆			◆	
Les Manuscrits de Madame Bovary	◆		◆	◆			◆		◆		
Samuel Beckett	◆			◆		◆	◆				◆
Faustedition		◆	◆	◆			◆	◆	◆		
Visualizing a Thinker's Life		◆		◆	◆		◆	◆		◆	

Fig.4
Taxonomy of five relevant case
studies.
Source: Pallacci, 2022 [4]

3. METHODOLOGY

Designers organized the process in a series of activities that entail scholars' involvement (Fig.5).

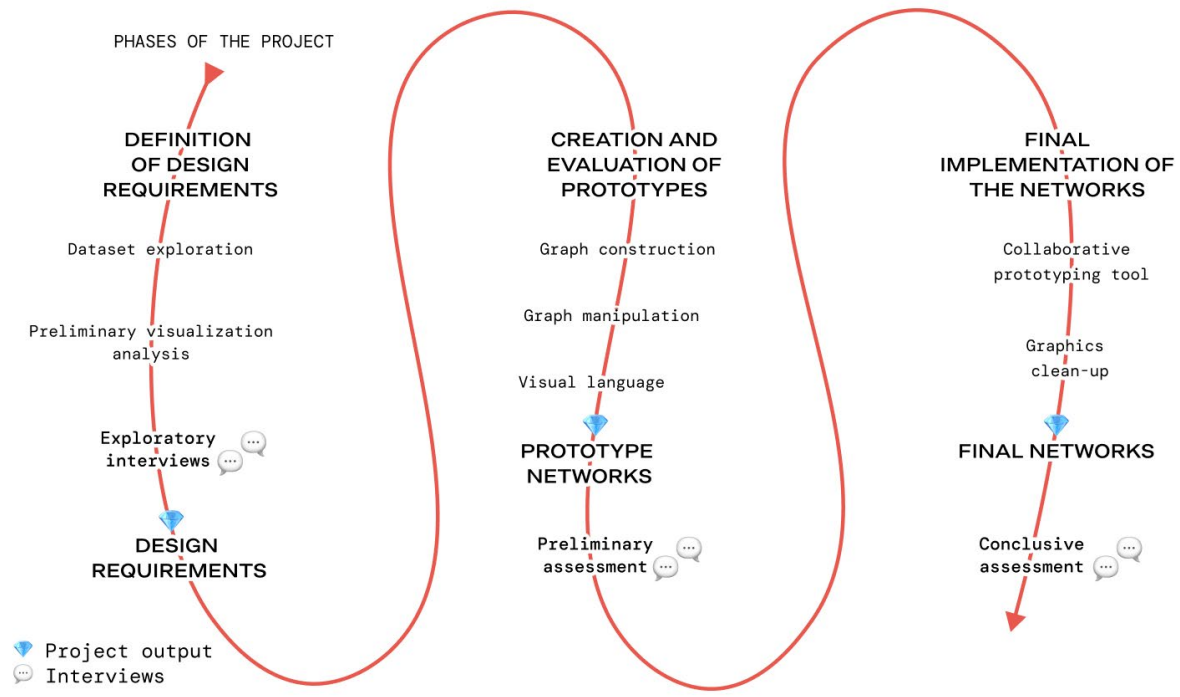


Fig.5

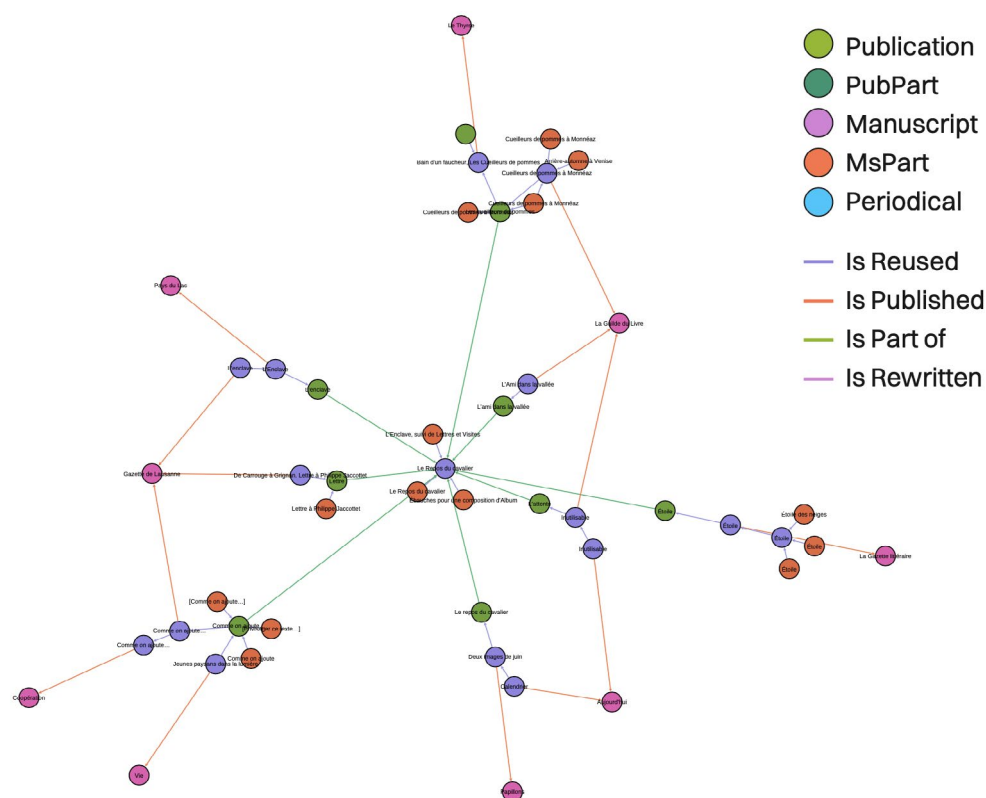
(The research process is structured in a total of three moments, where each section is validated through interviews with domain experts)

Source: The authors

3.1 Interviews and visual explorations

As a first step, designers used structured interviews (Seidman, 2006) [5] to learn about genetic criticism and scholars' goals. The activity is conducted with three scholars who performed the data collection and shed light on the figure of Gustave Roud, on data collection decisions (see 2.1), and on scholars' visualization exigencies. In particular, it clarified the nature of genetic dossiers: in data and preliminary visualizations, they are represented as individual nodes, even if they differ from publications and manuscripts in that they indicate hypotheses on the genesis of a work, which could change with the evolution of scholars' knowledge and the availability of materials.

As a result of the preliminary visualization's analysis, some useful points also emerged: (1) there is the need to visually represent the genetic dossiers by distinguishing them from archive materials; (2) nodes are positioned in space both based on their relationships and, where possible, on the chronological order of publication; (3) genetic networks take very different shapes and sizes. In parallel, we familiarized ourselves with the data available through visual explorations (Fig. 6), which revealed the existence of complex genetic structures, made up of several nodes.

**Fig.6**

Visual exploration of the genetic network of *Le Repos du cavalier*. The data was converted from its original format (JSON-LD) to nodes and links tables in order to be visualized with Gephi, a free and open-source software for visual network analysis.

Source: The authors

3.2 Definition of design requirements and evaluated criteria

The previous activities resulted in the formulation of four design requirements that addressed and guided the rest of the design process. Visualizations ought to: be designed for an audience of domain experts; explicitly communicate that genetic dossiers are interpretive layers; differentiate between a wide range of document typologies, clusters (i.e., genetic dossiers, and works separated into parts), and relationships; mediate between the complexity of the data model created by scholars and the legibility of network visualizations.

The definition of requirements allowed the definition of three criteria for evaluation (see 4.2): to effectively enable the encoding and decoding of information related to genetic studies (E1), to be used for representing multiple works of a single author (E2), and to evoke interesting aspects of the author's creative practice (E3).

3.3 Creation and evaluation of prototypes

As a first step, by building on the outcomes of the interviews and data explorations, designers suggested treating genetic dossiers not as independent nodes but as groups of preparatory materials that converge to a resulting publication (Fig. 7).

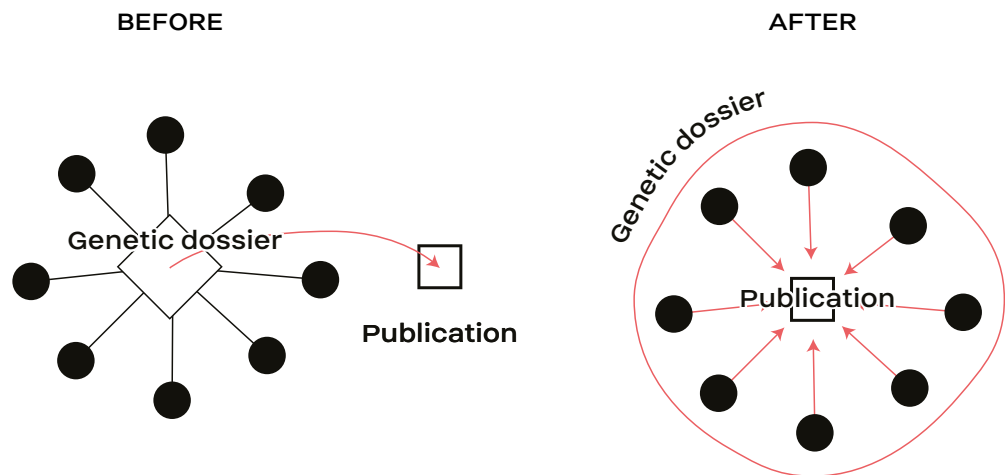


Fig.7
While the initial visual model uses an additional node to represent genetic dossiers, designers’ to represent the genetic dossier as a group of materials encircled by a graphical sign.
Source: The authors

Second, following a consolidated strategy aimed at improving comprehension and memorability of visualizations through embellishment (Bateman *et al.*, 2010) [6], designers identified a metaphor to synthesize a language for the visual encoding of data. They analyzed three options (Fig. 8) and identified opportunities and limitations for data translation (Fig. 9).

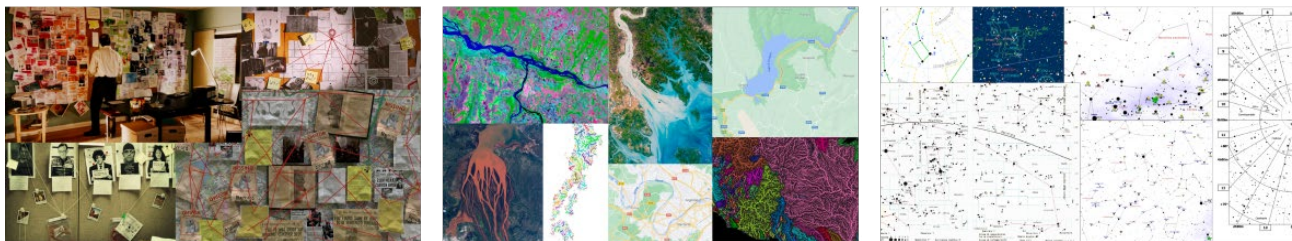


Fig.8
Images used to evoke the three metaphorical spaces in the discussion between scholars and designers. From left to right: detective board, fluvial network, and celestial map.
Source: The authors

Metaphor	Opportunities	Limitations
Detective Board	Manuscripts could be newspaper cutouts, photographs, etc Genetic dossiers could be annotations or other handmade interventions Publications could be the accusation	Suggests that researchers view corresponds to “the truth” The space is limited Detectives have a limited view on reality despite the narration made of them
Fluvial Network	Manuscripts could be islands or tributaries Manuscripts parts could be springs Genetic Dossiers could be lakes Publications could be river outlets	Can’t reproduce intersections Can’t accommodate the interpretive nature of genetic dossier Suggests an objective/scientific representation of reality
Celestial Map	Manuscripts could be celestial bodies Genetic Dossiers could be stars belonging to same sky sectors Publications can be galaxies, gasses, or dust kept together by gravity Constellations are humans interpretation of stars position in the sky	Semantic distance from the original material

Fig.9
The opportunities and limitations of possible visual metaphors identified at the moment of discussion. Researchers selected celestial maps and further worked to create the metaphorical visual encoding of data.
Source: The authors

Designers adopted the idea of celestial maps, considering also Roud's own interest in stars. The most promising aspect of this type of map is the one related to the nature of constellations, namely conventions created for memory and orientation and affected by the perspective from which we look at the sky. The same applies to the archive of Gustave Roud, whose study is influenced by the choices made by researchers who, for instance, could have used a different ontology. Additionally, the metaphor of celestial maps resonates with the idea of models of knowledge (i.e., theories, traditions, approaches, interests) that are embedded into the hermeneutical work of humanities (Drucker, 2014, pp. 190–191) [7]. After creating the visual language (Fig. 10), we crafted three draft visualizations on which to perform an evaluation with a domain expert not involved in the visualization design. The interview highlighted the successes and failures of the visualization outcomes (Pallacci et al., 2022) [8]: the expert was able to read the networks and formulate hypotheses, but the hierarchies of nodes and the composition of the networks needed improvements.

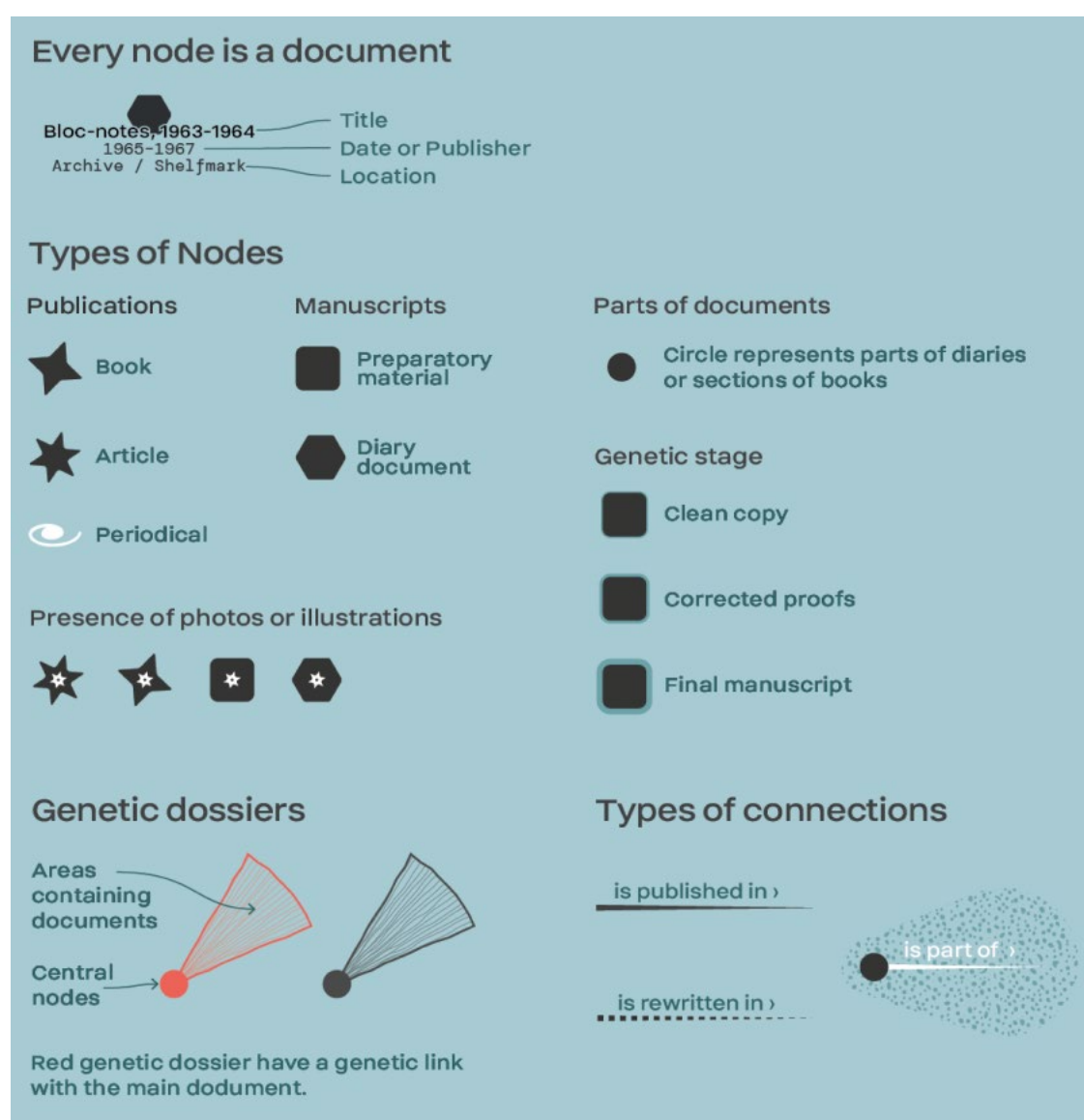


Fig.10

The visual language originates from the elements available in celestial maps.

Source: The authors

4. RESULTS

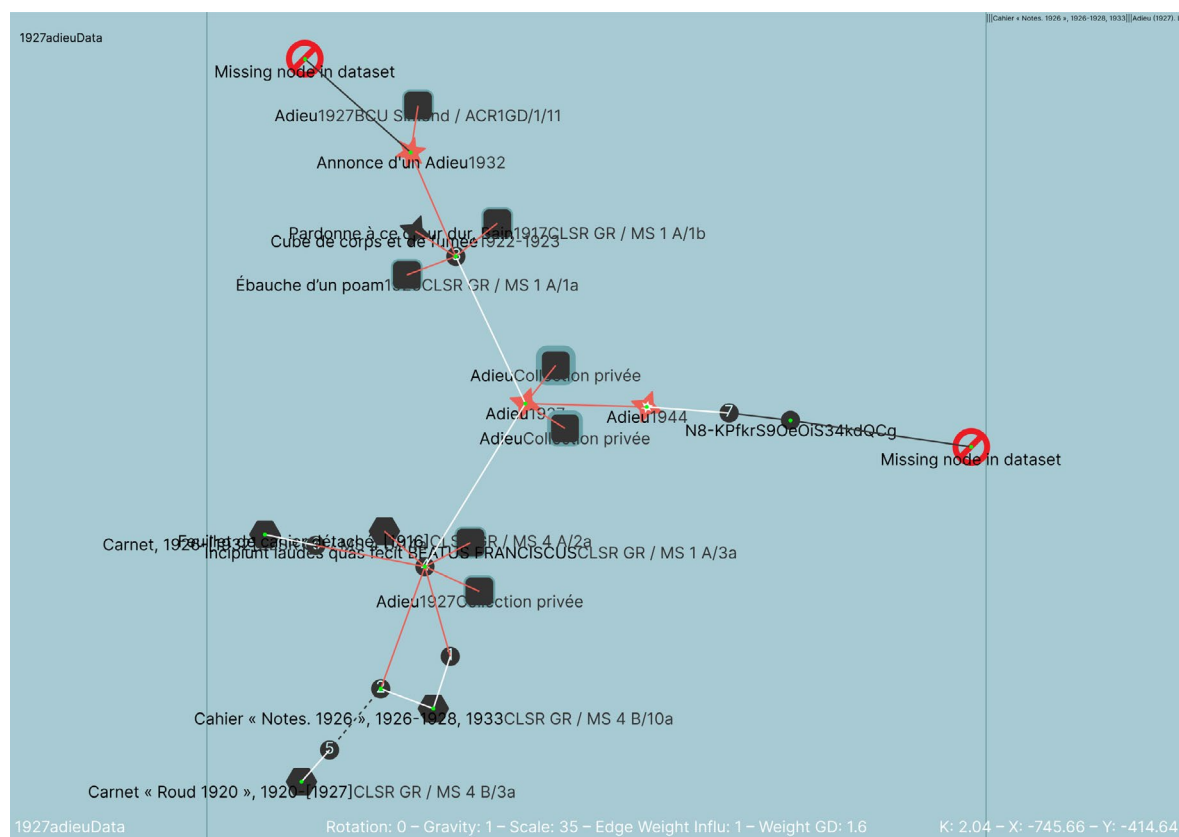
4.1 Design outcomes

The design process created two outputs: a prototyping tool that produces semi-finished visualizations (Mauri & Ciuccarelli, 2016) [9] by automatizing parts of the visualization process and the ten final genetic networks (one for each publication).

4.1.1 Prototyping tool

The tool is a code notebook written in Javascript (Elli et al., 2022) [10] that loads scholars' data from a GitHub repository and produces semi-finished visualizations in the format of editable vectorial images.

The semi-finished visualizations employ force-based spatialization algorithms (Jacomy et al., 2014) [11] to position the nodes of the network and employ a consistent part of the visual encoding. Since they visually exposed for the first time the data and the structure of the ontology, they allowed scholars to identify and fix inaccuracies in data, like the lack of metadata for certain nodes. The task was simplified by the implementation of dedicated visual markers (Fig. 11).



A total of ten semi-finished visualizations were created and finalized with the use of vector editing software (i.e., Adobe Illustrator). The outcomes are then evaluated by experts in the field of genetic criticism (see 4.2).

Fig.11

A semi-finished visualization of Adieu (1927). The code notebook transforms JSON-LD files of the ontology into a table of nodes and edges (2.2 Visualization process) that are rendered as a network using Graphology (Plique, 2022) [12] and D3.js (Bostock et al., 2011) [13]. In the bottom part, the semi-finished products report technical parameters to simplify the visualization process. Title and legend are manually applied in a latter stage.
Source: The authors

4.1.2 Final genetic networks

The visual layout of the visualizations divides the space into three areas: (a) the left part contains title and legend, (b) the center contains the network, and (c) the right part lists part-of titles, removed from the network to reduce clutter (Fig. 12).

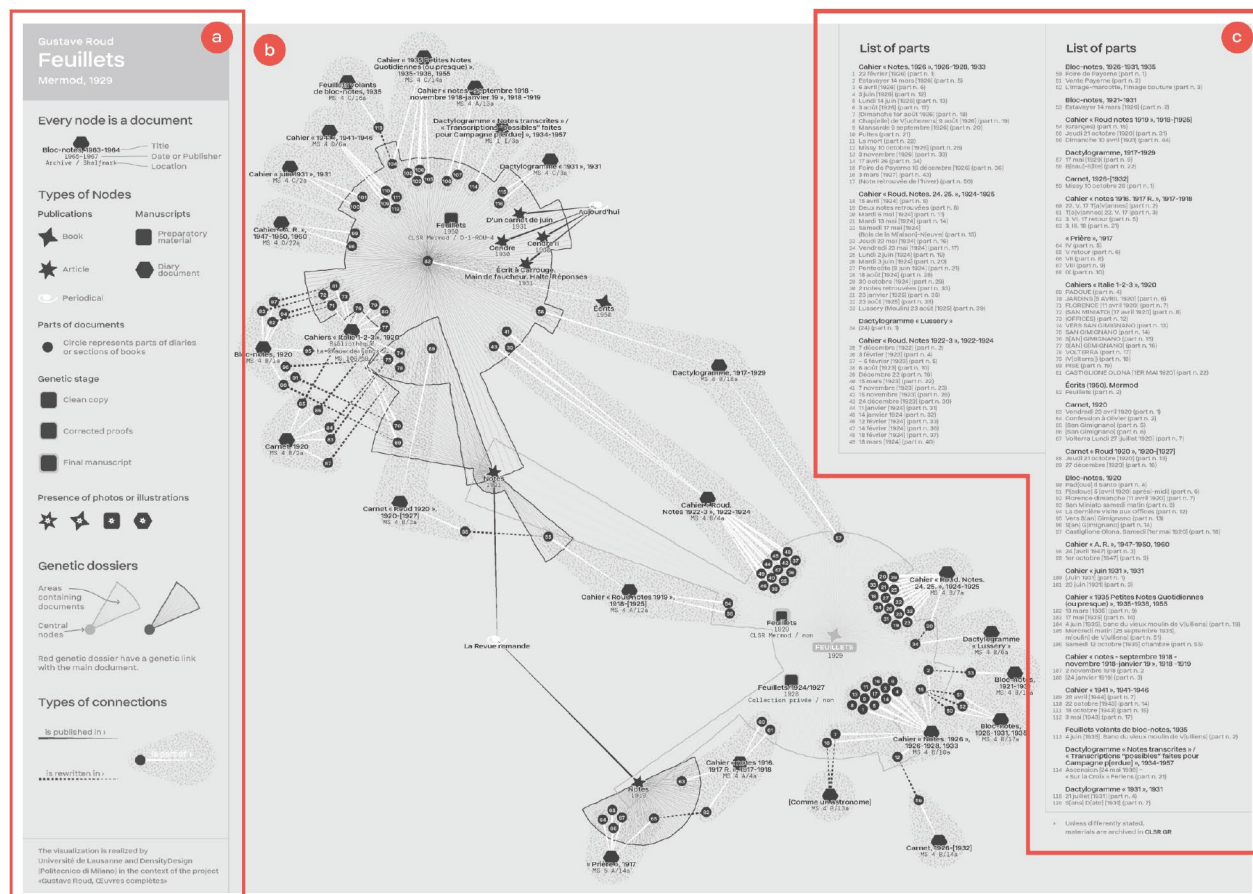


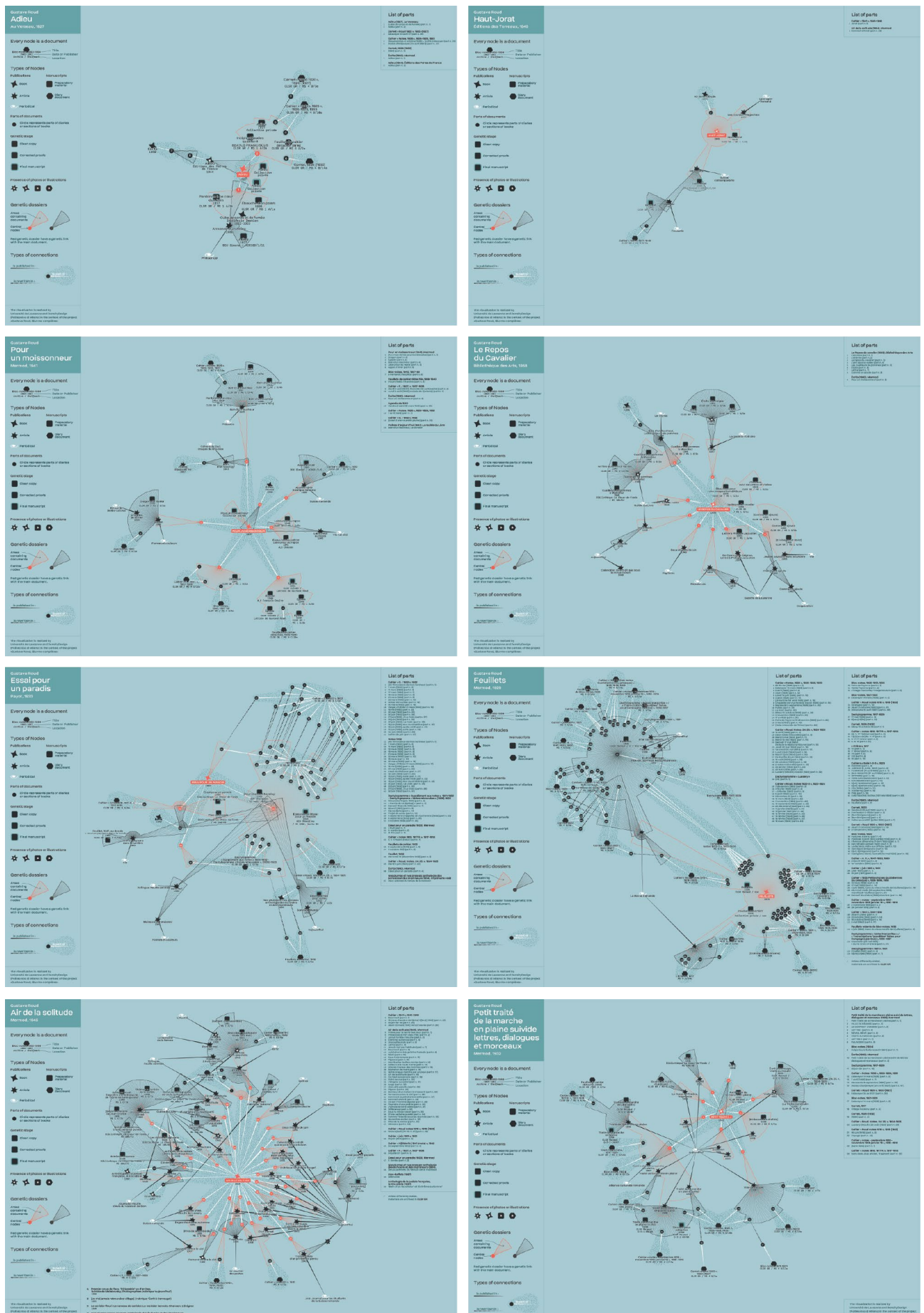
Fig.12
The visual layout of the visualizations.
Source: The authors

The ten visualizations vary from one another on different aspects: *Adieu* (1927) and *Haut-Jorat* (1949), for example, are the two smallest networks, highlighting how the author used little material already written. On the other end of the spectrum, *Campagne perdue* (1972) is the most complex network in the body of works, with the highest number of genetic dossiers (Fig. 13).

Fig.13 (p. 35 and 36)

Each network represents the genetic process of one of the ten publications included in the edition. They are available on the web page dedicated to each publication.

Source: The authors



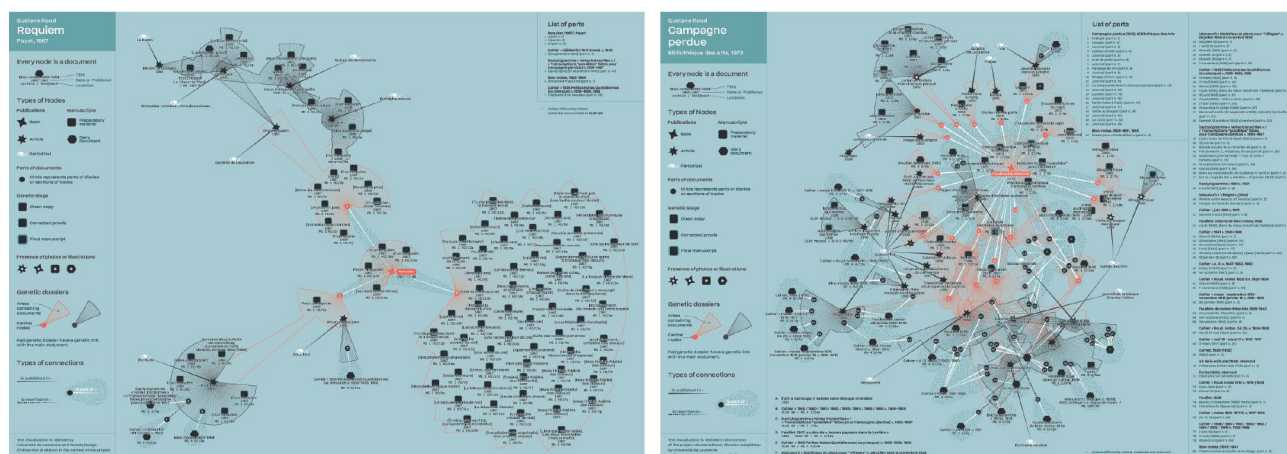


Fig.13 (p. 35 and 36)

Each network represents the genetic process of one of the ten publications included in the edition. They are available on the web page dedicated to each publication.

Source: The authors

The poetic characteristics outlined in Section 2 can be visually identified in the networks. Post-editorial reuse, that is, the reuse of a published article within the genetic dossier of a poetry collection, occurs in all networks and is visible thanks to the distinctive graphical elements used for periodicals and genetic dossiers. Diary reuse is also widespread and seeable by the accumulation of small circles or dots (see, for example, *Feuillets*). It is interesting to see how sometimes diary notes from the same notebook are reused in different articles and then reunited when these articles are repurposed in the genesis of a single book (*Feuillets* and *Campagne perdue*). The rewriting of diary notes from one support to another is represented in the “marionette” structure (see, for example, *Essai pour un paradis*). Lastly, a unique case in which the archive preserves a large number of preparatory materials such as drafts and lists is “Part III” of *Requiem*, the largest structure of this type that visually emerges.

4.2 Conclusive evaluation

The conclusive evaluation of the ten network visualizations is based on three criteria previously described (see 1). For E1 and E3, designers conducted a usage test with three experts from an Italian Digital Humanities mailing list. They familiarized themselves in advance with the visualization of *Petit traité de la mèche en plaine* and were then asked, in an online interview, to read aloud the entire visualization, sharing doubts, ideas, and comments. In a second step, they were required to read a specific part of the visualization and to describe, also by speculation, what they understood of Roud’s process. After initial accommodation, experts’ reading became much quicker; they expected the networks to be intricate because they were aware of the complexity of the represented information. From an overall perspective, they considered as appropriate the structure and the visual encodings of the visualizations (E1). Nonetheless, the evaluation highlighted elements in need of further improvements: the main publication must be more recognizable since experts still had a hard time identifying it and started the reading from the geometric center of the network; the genetic stage of manuscripts, displayed using the stroke width, is not readable and must be made more evident; the encoding of links directions is difficult to remember, suggesting the need for more self-evident solutions such as the use of arrows.

While reading the visualizations, two experts formulated interesting hypotheses regarding Roud’s creative practice: about his habits of reusing parts of published works and about the centrality of its diary in his genetic process, promoting the idea that networks can be used to support GC studies (E3).

For E2, designers informally collected feedback from the involved researchers once the ten networks were done. Although the work is generally satisfactory, two edge cases emerged: *Campagne perdue* and *Air de la Solitude*. They constitute such complex datasets that it is impossible to represent all the labels and all genetic dossiers with clarity. The cases suggest the need for a simplified version of the visualization (e.g., showing less information) and/or a different format (e.g., interactive chart). The researchers positively evaluated the eight remaining visualizations (E2).

5. CONCLUSIONS

The article illustrates the joint research effort of design researchers and literary scholars around the creation of a visual model for supporting studies of genetic criticism. The presented results are included in the digital edition of Gustave Roud. *Œuvres complètes* (Jaquier & Maggetti, 2022) [14], where each poetic book is accompanied by a genetic network visualization that presents the creative process of the author.

The design process required a suitable representation of the interpretive layer developed by literary scholars (see 3.2). Therefore, visualizations differ from the ontology model in the representations of genetic dossiers, rendered as visual enclosures rather than network nodes. Finally, the networks use a visual metaphor – celestial maps – to create a visual encoding and support memorability.

We can extract useful recommendations from the research documented in this paper to address the design of visualizations in the area of genetic criticism; we believe such advice could be beneficial also in other settings characterized by pronounced disciplinary gaps. (1) It is important to dedicate time to the understanding of experts' and stakeholders' goals; such preliminary activities are fundamental in informing the design process but also in balancing stakeholders' expectations and in defining the design requirements in a shared way. (2) The early evaluation of ecologically valid prototypes (i.e., functional in the context for which they are designed) allows rapid detection of issues and the identification of solutions before the complete implementation of the project. In the presented work, the analysis of draft visualizations (see 3.3) enabled the confirmation of design choices and the identification of improvements, thanks to the fact that they already possessed all the features of the final products (real data, legend, visual language, format, etc.). (3) Adopting tools for the reduction of the manual work entailed in the implementation of graphically sophisticated visualizations not only speeds up the making of final products but, most importantly, opens to further iterations dedicated to the enhancement of data, which may benefit from adjustments also because manually collected from the archive materials. These recommendations may be useful in shaping future collaborations between information design and humanities scholars.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- [1] Falconer, G. (1993). Genetic Criticism. *Comparative Literature*, 45(1), 1–21. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/1771303>
- [2] Grésillon, A. (2014). *Éléments de critique génétique*. Presses Universitaires France.
- [3] Christen, A., & Spadini, E. (2019). Modeling genetic networks. Gustave Roud's œuvre, from diary to poetry collections. *Umanistica Digitale*, 7, 77–104. <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/9063>
- [4] Pallacci, V. (2022). *Supporti visuali per lo studio della genetica testuale. Il caso studio Gustave Roud* [Master Thesis, Politecnico di Milano]. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/189594?-mode=complete>
- [5] Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences* (3rd ed). Teachers College Press.
- [6] Bateman, S., Mandryk, R. L., Gutwin, C., Genest, A., McDine, D., & Brooks, C. (2010). Useful junk?: The effects of visual embellishment on comprehension and memorability of charts. *Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '10*, 2573. <https://doi.org/10.1145/1753326.1753716>

- [7] Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.
- [8] Pallacci, V., Benedetti, A., Elli, T., Spadini, E., Mauri, M., & Maggetti, D. (2022). Visualizing the genetic process of literary works. *AIUCD 2022 - Proceedings*, 179–184. <https://dx.doi.org/10.6092/unibo/amsacta/6848>
- [9] Mauri, M., & Ciuccarelli, P. (2016). Designing Diagrams for Social Issues. *Proceedings of DRS 2016*. Design Research Society 50th Anniversary Conference, Brighton, UK.
- [10] Elli, T., Benedetti, A., & Pallacci, V. (2022). *Snodaroud (ObservableHQ notebook)*. <https://observablehq.com/@densitydesign/snodaroud>
- [11] Jacomy, M., Venturini, T., Heymann, S., & Bastian, M. (2014). ForceAtlas2, a Continuous Graph Layout Algorithm for Handy Network Visualization Designed for the Gephi Software. *PLoS ONE*, 9(6), e98679. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098679>
- [12] Plique, G. (2022). *Graphology, a robust and multipurpose Graph object for JavaScript*. (0.25.1). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7252246>
- [13] Bostock, M., Ogievetsky, V., & Heer, J. (2011). D³ Data-Driven Documents. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 17(12), 2301–2309. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2011.185>
- [14] Jaquier, C., & Maggetti, D. (2022). *Gustave Roud. Textes & Archives*. Gustave Roud. Textes & Archives. <https://roud.unil.ch>

Reference According to APA Style, 7th edition:

Elli, T.; Benedetti, A.; Pallacci, V.; Spadini, E. & Mauri, M. (2023) Designing network visualizations for genetic literary criticism. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 25-38. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.176>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.166

RESTAURO E CONSERVAÇÃO DE OBRAS DE ARTE: IMPLEMENTAÇÃO DE SOLUÇÕES TÉCNICAS PARA A SALVAGUARDA DO PATRIMÓNIO CULTURAL

Restoration and Conservation of works of art: Implementation of technical solutions to safeguard cultural heritage

**ILDA MONTEIRO¹**

Autor

ORCID: [0000-0002-1536-702X](https://orcid.org/0000-0002-1536-702X)

¹ Escola Superior de Educação,
Instituto Politécnico de Viseu.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o estudo na área da conservação e restauro de obras de arte, cujos fatores descritos ao longo do trabalho estão associados à degradação e à deterioração que podem ser provocados por causas físicas e ambientais.

O objetivo principal do conservador funciona como modelo de avaliação na assistência a espaços museológicos e galerias com a implementação de soluções técnicas viáveis para a sua conservação e salvaguarda do património. O restaurador exerce a sua atividade profissional com especialização na área do restauro de obras de arte, desde a pintura, arte sacra, frescos, em múltiplos espaços museológicos, locais de culto quer públicos ou privados, para além de outros espaços potenciadores de arte. Contudo estes profissionais devem estar em permanente atualização face a novos métodos e técnicas, novos materiais, com recursos inovadores, assim como a existência de uma interdisciplinaridade e capacidade de trabalho especializado e organizado em grupo pelos responsáveis conservadores. Este processo resulta da segurança e preservação das coleções com determinadas condições ambientais, requisição de peritos e meios técnicos de avaliação.

PALAVRAS-CHAVE

Restauro, conservação, pintura, museu, deterioração.

ABSTRACT

This work aims to study the area of conservation and restoration of works of art, whose factors described throughout the work are associated with degradation and deterioration that can be caused by physical and environmental causes. The conservator's main objective works as an evaluation model in assisting museological spaces and galleries with the implementation of viable technical solutions for their conservation and safeguarding of heritage. The restorer exercises his professional activity with specialization in the area of restoration of works of art, from painting, sacred art, frescoes, in multiple museum spaces, places of worship whether public or private, in addition to other spaces that enhance art. However, these professionals must be constantly updated in the face of new methods and techniques, new materials, with innovative resources, as well as the existence of an interdisciplinary approach and the ability to work specialized and organized in a group by the responsible conservators. This process results from the safety and preservation of collections with certain environmental conditions, request of experts and technical means of evaluation.

Keywords: Restoration, conservation, painting, museum, deterioration.

KEYWORDS

Restoration, conservation, painting, museum, deterioration.

Correspondent Author:

Ilda Monteiro
Instituto Politécnico de Viseu
Escola Superior de Educação
Centro de Estudos em Educação,
Tecnologias e Saúde (CI&DETS)
Av. Cor. José Maria Vale de
Andrade Campus Politécnico
3504 - 510
Viseu, Portugal
ilda_monteiro@hotmail.com

Submission date:

04/09/2022

Acceptance date:

22/02/2023

1. INTRODUÇÃO

A pintura está inserida no domínio da arte ao longo de séculos, com a particularidade de descrever acontecimentos históricos, quer seja pela época, pela técnica, pelo estilo, textura, suporte de trabalho e materiais utilizados, relacionada com a preservação, histórica e biográfica da arte.

A função do conservador aplica-se na manutenção da vida das obras, nas práticas de prevenção de restauro e na conservação do espólio, pelo exercício da sua função, como técnico especializado. Contudo o espaço museológico tem responsabilidade na exposição das obras, tendo em conta toda a sua logística da adaptação da obra no meio onde será exposta, prevenindo-a de situações adversas que possam comprometer a sua existência, tendo em conta a organização da exposição e o espaço a que se destina. Considerando o espaço museológico um espaço patrimonial, existe a necessidade da manutenção e conservação das obras expostas a agentes de degradação ou possíveis danos que podem ser provocados por terceiros. Paralelamente é feita uma análise minuciosa ao espólio das obras com recolha de dados na conservação e preservação, embora desconheça a quantidade e género de obras que compõem a coleção. “A conciliação das exigências, entre a salvaguarda do património, a sua conservação e o acolhimento de um público exigente em termos de oferta cultural, requer não só uma profissionalização e especialização, mas também uma interdisciplinaridade, e capacidade de equipa de trabalho em grupo, pelos responsáveis da conservação” (D’Agostino, 2005) [1].

2. A PROBLEMÁTICA

Ao longo do estudo foram verificadas possíveis hipóteses inseridas nas relações do tipo causa-efeito, fatores determinantes para questionar a problemática principal do conservador/restaurador na gestão e na planificação de todo um conjunto de procedimentos:

Qual a escolha e utilização dos instrumentos mais adequados na preservação e conservação do património de valores, assim como honrar o compromisso histórico do museu através de novas expectativas com as responsabilidades que lhe foram atribuídas?

A relação do ponto de vista teórico e prático na conservação/restauro de obras de arte em que é requerida uma avaliação prévia e cuidadosa das obras, a partir de um ponto de vista ideológico para além da materialidade, existe alguma fórmula de deteção para a longevidade e estabilidade à obra?

Quais os tipos de explorações intensivas a que estão sujeitas as obras nos museus?

Tendo em conta as frequências no transporte das obras para outros locais, com as variações provocadas pelas mudanças, como é feita a segurança em ambientes controlados?

3. ESTADO DA ARTE

3.1. Restauro/ Conservação

A conservação de uma peça de arte determina um lugar e uma época, tendo em conta que o restauro tende a recuperar danos materiais, num determinado espaço para que possa obter estrutura e condições físicas, como forma de conservar a longo prazo, para que o aspeto envelhecido não seja tão rápido, não havendo justificação de intervenção na manutenção e conservação da obra. Césare Brandi refere o que nós apreendemos como conservação, de “restauro” (Brandi, 1977, p. 53-54) [2] e esclarece o significado como a “... tutela, remoção de perigos e garantia de condições favoráveis”. Não consiste apenas em intervenções práticas sobre a matéria da obra, mas em qualquer procedimento que assegure no futuro, a conservação desta como imagem e matéria.” Para o autor “é somente a título prático que se distingue um restauro de prevenção de um restauro completo executado numa pintura, o reconhecimento da obra de arte na sua dupla polaridade estética e histórica que leva à sua salvaguarda como imagem e como matéria.” (ibid, p.55) [2] ou seja, o restauro

e a conservação completam-se em termos de conhecimentos, com diretrizes diferentes, considerando a mesma finalidade com a mesma intenção, o dar estabilidade à vida da obra. Brandi refere “O restauro de prevenção é mais imperativo senão mais necessário, do que aquele de extrema urgência, porque é dirigido ao impedimento deste último, o qual dificilmente poderá realizar-se com um salvamento completo da obra de arte” (*ibid*, p.56) [2].

“A teoria Brandiana referente às intervenções de restauro na sua dupla polaridade, determina as condições necessárias para a obra relativa à longevidade da matéria e da imagética e consequentemente sobre as condições ambientais em que se insere” (*ibid*, p.57) [2].

A deterioração temporal da obra é comparada ao envelhecimento humano, pois podemos atrasar este processo com todo o cuidado e segurança, no caso da proteção, e transporte, sem que avance o envelhecimento tendo em conta que só é possível transmitir este legado se for conservado.

4. METODOLOGIA

O objetivo desta investigação sob ponto de vista teórico, relaciona-se com os meus próprios interesses no contexto da experiência profissional, tornou-se essencial sob ponto de vista metodológico, cuja temática é tratada e clarificada de forma contextualizada no estudo da área da conservação e restauro de obras de arte. Para este trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica especializada do assunto de forma a possibilitar o desenvolvimento do tema com o cruzamento de temáticas contextualizadas, desde a segurança e preservação a longo prazo das coleções, equipas de controle e administração do ambiente, tendo em conta as variações de luz, calor ou humidade assim como a avaliação e peritagem das obras de arte. Neste âmbito o conservador-restaurador também desempenha um papel importante na recolha de documentação e informação sobre cada artista e a sua obra, assim como aborda as principais divergências comparativamente à conservação da arte antiga, e o tipo de intervenção adequado a cada uma das pinturas.

Seguindo a linha de pesquisa realizada, relativamente à conservação do património cultural, tem surgido novos métodos e técnicas inovadoras que permitem dar resposta aos critérios de intervenção e elaboração de projetos no tratamento adequados a cada uma das obras, a criação de novos sistemas de documentação, catalogação e investigação, tornando-se num contributo valioso para a História da Humanidade.

5. REVISÃO DA LITERATURA

5.1. O restaurador-conservador-curador

Esta abordagem trata de vários assuntos tratados nos espaços museológicos que vão desde o restauro, conservação e curadoria, que embora estejam interligados, cada um exerce a sua função dentro da sua especialização. Tendo em conta o tipo de funções destes profissionais, existem algumas diferenças entre os vários especialistas, o conservador monitoriza todo o espaço, desde as estruturas envolventes do espaço museológico, assim como todo o circuito interno, e permanentemente faz uma averiguação do estado de conservação do acervo associados à vitalidade das obras. Para além disso o conservador também executa tarefas assim como delega outras ao técnico de conservação e restauro, que para além de serem tarefas diferentes fazem parte integrante da mesma área, complementando-se apesar de serem cargos diferentes com conhecimentos diferentes.

Brandi refere “são especialidades distintas, no que diz respeito ao trabalho de um técnico e do curador, que estarão sempre e inevitavelmente interligadas porque cumprem o mesmo objetivo – o prolongamento da vida da(s) obra(s) - mas um conservador não executa as funções de um restaurador e vice-versa, podendo apenas complementar-se alternadamente nas suas funções, em sintonia com o designado curador que executa funções que complementam as funções dos técnicos especializados e vice-versa”.

Estes profissionais estão sujeitos a um Código De Ética da E.C.C.O, (*European Confederation*

of *Conservator-Restorers Organisations*),¹ diretrizes profissionais análogas na descrição das funções do técnico restaurador – conservador não só na vida da obra, mas também no espaço físico onde estão expostas. Como forma de complementar esta atividade, o curador supervisiona, administra e delega funções complementares relacionadas à dos técnicos de restauro, dependendo do tipo de instituição em que está inserido, por um profissional especializado com características específicas da coleção, mas para além disso também realiza tarefas generalistas que lhe permitem controlar uma grande variedade de peças, desde a planificação de exposições, manutenção e utilização das instalações do espaço museológico. A comparação das Diretrizes Profissionais fornecidas pela *E.C.C.O* estão direcionadas ao técnico especialista, o Código de Ética elaborado pela *CurCom*² – (*A Code of Ethics for Curator*) que esclarece a tipologia de trabalho desenvolvida pelo posicionamento do curador dentro do museu, com responsabilidades com a coleção e desempenho com todos os colaboradores do referido espaço. Este possui uma função de orientador relativamente à evolução da coleção, considerada uma mais valia pelo museu, entidade possuidora do acervo, com capacidades para identificar prejuízos ou defeitos na coleção a nível da conservação, através de revisões periódicas, embora não possua um background técnico tem competência na salvaguarda e acondicionamento das obras, enquanto o restaurador realiza o trabalho totalmente manual sob ponto de vista técnico e científico, comunica com a obra de forma condicionada. Estes especialistas pretendem um objetivo, o de prolongar longevidade à obra, respeitando os aspetos relacionados com a historicidade da obra, manutenção e a utilização das instalações do museu.

5.2. Fenómenos teóricos na pintura

Qualquer pintura ou obra de arte esta sujeita ao fenómeno denominado de envelhecimento ou também existe a possibilidade da obra ser forçado ao meio onde se encontra, relacionado com os suportes ou armações da obra. Uma obra de arte é realizada com vários tipos de material, cuja armação pode ser danificada pela sua fragilidade e sensibilidade do material aplicado, assim como o próprio meio envolvente onde se encontra.

A camada pictórica regra geral quando mostra o aspeto envelhecido, pode estar relacionado com a estrutura de suporte, e com todo o tipo de material para concretizar a pintura, desde os pigmentos, colas, vernizes, entre outros que se tornam difíceis de procrastinar com os trabalhos de conservação e restauro Nesta perspetiva, um conhecimento global e completo da estrutura da pintura, dos seus materiais e potenciais fragilidades das tipologias de degradação e possíveis ameaças, proporcionam ao conservador os instrumentos necessários para uma boa prática de conservação.

A camada preparadora de qualquer obra está subdividida por várias camadas interligadas, diferenciadas e sobrepostas, que depois de exploradas e examinadas ao pormenor dão origem a descobrir o histórico da obra, desde a época em que foi pintada, a origem e o artista.

5.3. Degradação e deterioração da obra de arte

A palavra degradação na arte, significa uma obra ou objeto que está deteriorado, em fase de destruição, as *craquelures*³ de deterioração que se podem observar numa série de irregularidades, cuja humidade relativa e oscilações de temperatura tem prejuízos para as obras de arte.

No sentido contrário, o calor excessivo causa um aceleração do processo de envelhecimento e faz com que as composições têxteis das telas fiquem fragilizadas e rasgadas, o que consequentemente dá origem a vincos e saliências assim como a humidade variável facilita o desenvolvimento de bolor, bolhas ou oscilações do relevo da pintura e alterações na cor tornando-se plástica.

A causa do envelhecimento dos materiais aplicados na pintura das obras de arte permanece interligado, tendo em conta as movimentações a que estão sujeitas e ao “acostumar” da pintura no seu percurso de vida, independentemente do tipo de suporte, quer seja tela ou

madeira, ou outros, a idoneidade, o acondicionamento da obra, e a preparação na desinfecção contra diversos tipos de insetos e poeiras motivadores da biodegradação.

A causa como fator principal de todos estes estragos recorrentes também pode estar relacionada com a forma como a obra se encontra acondicionada, o forçar da obra a ambientes adversos, onde sempre esteve colocada acelera a sua deterioração, tendo em conta o tipo de obras bastante frágeis com elevada sensibilidade a alterações do meio ambiental onde se encontram. Atualmente a permanência da obra no espaço de origem permite uma observação exata, assegurando a estrutura apenas quando as condições ambientais do local não oferecem condições nem garantia da sua sobrevivência, aplica-se um procedimento, o *stacco*,⁴ removendo a pintura de origem do suporte onde foi aplicada.

Todas as formas de degradação são passíveis de ser examinadas numa forma de escrutínio, ou métodos de diagnósticos onde podem ser obtidos dados importantes na descoberta dos fatores que contribuem na deterioração, quer seja técnico ou ambiental permitindo aos especialistas na área detetar as causas e a prevenção das melhores condições para a conservação e preservação de qualquer tipo de obra de arte.

6. TIPOLOGIAS DE DEGRADAÇÃO

6.1. Deterioração física

O envelhecimento de uma obra de arte na sua natural forma de envelhecimento, dá origem a defeitos provocados por alterações na pigmentação apelidada de CVCP,⁵ ou seja, a Concentração Volumétrica Crítica do Pigmento em que a obra se encontra.

Na base das telas, por vezes a pintura não é homogênea, daí haver um desequilíbrio de maior concentração de pigmentos, o que dá origem a movimentações e oscilações em zonas com mais espessura, e maior ou menor quantidade de pigmentação, conduzindo a alterações na base do suporte com diferentes tensões tanto a nível horizontal como vertical. Neste caso a tela tem tendência a expandir-se, dado que a urdidura se torna mais endurecida do que a trama.⁶ Tendo em conta que as cores duras desaparecem em primeiro lugar, sendo provocado pela baixa concentração de CVCP, já as fissuras podem ter vários formatos desorganizados, geométrico, ordenado, ortogonal, farpado etc.... as que têm um aspeto visível e límpido são e mais recentes são provocadas por mau uso ou danos físicos.

6.2. Deterioração biológica

A deterioração biológica de uma obra de arte é provocada por elevados valores de temperatura e HR7 o que origina um ambiente fértil para a proliferação e procriação de agentes patogénicos que deterioram a base da pintura e que posteriormente alastram de forma descontrolada, as bactérias os fungos, e as algas. Esta forma de degradação deve-se a fatores físicos e químicos provocados por substâncias altamente nocivas, onde são gerados organismos vivos, bactérias e fungos que se nutrem com os materiais da obra produzindo substâncias ácidas, e corrosivas que provocam micro tensões, fenómeno que provoca distensões desequilibradas na obra. Como forma de proliferação destes organismos, este tipo de deterioração é de evitar, e por isso talvez haja neste caso, uma noção mais forte de prevenção ao contrário de conservação. “A melhor maneira de lidar com esta causa é a estabilização do ambiente e a estagnação de crescimento, fatores favoráveis ambientais e climáticos (Crespo & Viñas, 1984, p. 47) [3] no aparecimento e proliferação”. Existe um outro organismo perigoso, a alga, que se desenvolve no material da obra em condições favoráveis de humidade provocando na obra patinas coloridas e espessas, crostas com aspeto de “tapetes” para o desenvolvimento de fungos e bactérias férteis. A fórmula atual para o combate destes insetos e outros organismos é a desinfecção com a utilização de gases tóxicos que atuam de forma letal sem prejudicar a estética da obra.” A ação do gás tem uma duração limitada no tempo, logo um objeto desinfestado tem de ser mantido num clima e ambiente biologicamente são, para evitar uma repetição de ataques (Perusini, 1994, p. 77)

[4]. É fundamental apreender que qualquer acervo ao longo do tempo tende a pôr-se em equilíbrio com o ambiente circundante, pois há uma necessidade de adaptação ao meio.” No processo natural de envelhecimento qualquer material sofre alterações sob ponto de vista físico que podem ser provocados por mutações de ordem ocasional ou por variações de acumulação de stress do foro ambiental, estragos em situações de catástrofe e finalmente o mau uso e desconhecimento na aplicação de materiais na área do restauro sendo que a degradação resulta quase sempre por fatores nocivos quer seja de origem química, física ou biológica, com alterações a nível estrutural.

6.3. Deterioração “Humidade e Temperatura”

O espólio de um espaço museológico ou galeria, geralmente encontra-se próximo de estruturas fixas, “paredes” biombos, cavaletes ou painéis, de forma que as telas ou outros tipos de arte, entre elas, a escultura para que possua um espaço suficiente denominado de microclima, para que haja um “controlo”, do clima do local “a temperatura e a humidade” cujas consequências podem originar prejuízos irreparáveis às obras expostas. Considerando o fator de humidade relativa num grau mínimo, pode desencadear danos físicos à pintura, com fissuras, e deformações nas madeiras provocando desarticulações móveis e a desintegração dos painéis, No *The Museum Environment* (Erhardt *et al.*, 2007) [5]. Garry Thomson recomenda, “para o museu “tradicional”, valores de 55% de humidade relativa, estimativa feita por ser o ponto médio entre a que ele considera ser a zona de segurança que vai dos 40% e 70% (a esta percentual há o crescimento de fungos) que comprovam que extremos de humidade causam danos muito graves”. As condições favoráveis para que uma obra de arte esteja protegida, sem qualquer tipo de danos ou adversidades, implica uma correta conservação, considerando que atualmente a tabela de valores relativamente à temperatura e humidade relativa é estipulada como “regra”. “Contudo face ao clima frio e isolamento mínimo nas paredes de qualquer espaço museológico, as superfícies internas podem chegar ao ponto de orvalho, resultando em níveis elevados de humidade e de condensação dessas superfícies, como sempre de boa norma não esquecer alguns princípios fundamentais que confrontam a degradação com os parâmetros termo higrométricos”: (Dilippi *et al.*, 1997) [6]. As alterações climáticas “temperatura e correntes de ar” em contato direto com as obras automaticamente entram em *stress* térmico provocando distensões, caso o objeto seja constituído por vários tipos de materiais, tendo em conta que a humidade relativa influencia o tamanho e o formato dos objetos.

“Quando as obras de maior valor artístico que se encontram expostas, os ciclos de temperatura diários são mais importantes do que os sazonais, embora lentos ou graduais são menos perigosos, porque permitem a criação de condições de equilíbrio entre os materiais e o ambiente reportadas as categorias por classe de sensibilidade aos parâmetros higrométricos, dos quais se denota o facto relevante pertinente à deterioração” (D’agostino, 2005, p. 26) [1]. Estas alterações térmicas entre o objeto e o meio que o circunda estabiliza após um ponto de equilíbrio de forma descontinuada porque a humidade e a temperatura variam de acordo com a hora, estação do ano, condições meteorológicas entre outros fatores. Nesta circunstância o objeto fica sujeito ao “*stress* de adaptação” continuado que facilmente provoca a degradação num determinado grau, por um objeto poroso através da “pressão capilar, causando o fenómeno de deterioração.

6.4. Deterioração atmosférica “Os poluentes”

A poluição atmosférica sendo considerada patogénica, também é uma das causas para a deterioração das obras de arte, visto que a grande maioria dos museus se encontram em zonas urbanas, onde existe muito tráfego, “aéreo e terrestre” e zonas industriais com grandes quantidades de emissões de gases tóxicos, e que por vezes não possuem condições de proteção. Desta forma, também existem os museus de menor dimensão localizados nas periferias de zonas agrícolas, que podem ser afetados por uma determinada poluição relacionada com

todos os produtos químicos utilizados nos solos, ou no caso do mar, as presenças salinas. O aparecimento de poluentes no museu, resulta de múltiplas fontes, internas “endógenas” que pertencem ao interior do museu relacionadas com os serviços e atividades humanas, e os sistemas implementados no museu, desde os processos de combustão, às emissões de gases tóxicos que contribuem para o aparecimento de poluentes atmosféricos, as externas “exógenas” estão relacionadas com fatores envolventes, onde o museu se encontra situado geograficamente. Todos estes efeitos da poluição tem um impacto nas obras, desde alterações de cores, corrosão, fenómenos de hidrólise,⁸ enfraquecimento, das fibras, , perda de elasticidade e flexibilidade e destruição.

6.5. Deterioração “fotossintética”

A utilização de iluminação de origem artificial ou natural constitui uma parte integrante de qualquer edifício de maior ou menor dimensão, contudo no caso da iluminação nos museus tem que ser controlada, porque o excesso de radiação de energia e luminosidade natural, que aparentemente não são visíveis ao nosso alcance como nefastas, podem provocar danos a alguns grupos de obras de arte. Existem objetos “resistentes” como a pedra, metais e cerâmica que resistem à ação da luminosidade, ao contrário dos materiais orgânicos (têxteis, manuscritos, aguarelas), são o grupo mais atingido de forma visível. Em qualquer espaço museológico, quando a luz não é controlada, as obras expostas podem sofrer modificações provocando um estado exaustivo por um aumento de energia acumulada, cujas consequências resultam num acentuado amarelecimento ou descoloração das cores, ficando enfraquecidas. “Um ambiente sem contenção de luz provoca a foto-oxidação, a degradação causada pelos efeitos denominados fotoquímicos (Alves, 2012) [7] em que depende da qualidade e quantidade de radiações a que estão sujeitos”.

7. DIRETRIZES TÉCNICAS DE CONSERVAÇÃO

Na era atual, o progresso está em constante atualização em relação ao ambiente do museu através de novas diretrizes, em contrapartida com a prática antiquada relacionada com a prevenção e conservação do museu. No entanto, mesmo que as obras se encontrem num ambiente saudável e protegidas, existe sempre a possibilidade de cederem à deterioração, embora se desenvolva de uma forma mais lenta e progressiva onde se vão desencadeando alterações do formato da obra original ao longo do tempo. “Um dos grandes e graves problemas é, sem dúvida, o da conservação dos objetos de arte cuja defesa muito dependa da conservação das condições do meio”, (Moura, 1961) [8]. “Verifica-se que todos estes processos estão interligados com a tipologia dos materiais que constituem os objetos e com as condições Termo higrométricas presentes no ambiente no qual estão inseridos, de maneira representativa determinados problemas reais a que o acervo pode estar sujeito,” (Padfield & Borchersen, 2007) [9].

7.1. Conservação da pintura em espaço museológico

O trabalho de pintura feito em tela torna-se uma obra frágil, tratando-se de um objeto constituído por múltiplos e diversificados materiais porque sendo mais condicionada está sujeita a recorrentes danos, e que a conservação preventiva intervém de forma a evitar esses possíveis prejuízos. Uma obra pintada em tela é formada por várias partes distintas divididas em duas, a de suporte que é constituída pelo tecido que servirá posteriormente de base à pintura, regra geral de linho, algodão ou misto e a da imagem da pintura distribuída por camadas interligadas, desde a preparação para a pintura propriamente dita, a penúltima camada e a última camada que é do acabamento final e o verniz. Segunda a normalidade, estas camadas diferenciadas e distintas ficam firmes pela interligação dos pigmentos endurecidos, de forma a evitar degradação, contudo pode surgir a qualquer momento o fenómeno da degradação, provocado por vários fatores externos à obra, desde climatéricos a ambientais que podem

provocar alterações graduais na estrutura global da pintura. Relativamente às consequências da degradação das obras, regra geral a maior parte dos museus possuem vastas coleções de pintura em prol de outra variedade de acervos, com materiais mais resistentes, contudo devem ter em atenção os objetos mais expostos aos fenómenos deteriorantes. É através de aquisição de conhecimentos e experiência acerca da constituição de objetos frágeis, como se deve proteger e preservar principalmente a nível físico das causas da sua possível degradação, como exemplo no caso das pinturas a óleo, a ação direta da luz sobre os pigmentos alteram as cores, como também alteram a resistência dos suportes materiais, tecidos enfraquecidos, a pintura com alterações cromáticas que levam à destruição e vernizes oxidados. Neste caso todos estes processos destrutivos das obras resultam de forma sequencial que podem ser reduzidos através de um controlo na exposição à intensidade, tempo de exposição à luz, a redução da iluminação artificial, a utilização de filtros bloqueadores de UV de forma a reduzir os efeitos fotoquímicos e persianas reguladas são alguns aspetos relevantes no museu.

7.2. Estratégias multidisciplinares das coleções

A função do conservador num museu é a mais destacável no que diz respeito à manutenção, segurança do espaço, gestão do acervo e valorização das coleções, assim como a radiologia, e investigação das obras de arte. “Nas últimas décadas, a conservação de obras de arte tem ganho um crescente interesse pela parte da pesquisa científica aplicada, devido à grande persistência das estratégias de conservação preventiva associado ao seu carácter multidisciplinar agregando o sector físico/técnico, em prol do controlo de parâmetros como os da temperatura, humidade relativa, radiações etc., que influenciam os fenómenos naturais de degradação das obras”. (Lopes, 2018) [10]

Pode-se referir de forma importante e criteriosa, uma política de consenso, como preservar a longo prazo e gestão dos riscos das obras, como forma de sensibilizar e colaborar em todos os aspetos e serviços do museu, como salvaguardar o acervo ao longo dos anos, tendo em conta a diminuição dos riscos de alterações ou degradação das obras de arte.

Assim sendo, a técnica da conservação é considerada uma matéria abrangente e articulada, cujas atividades desenvolvidas pelos peritos destacam conhecimentos na área da química, são eficientes na manutenção para os objetos guardados em gabinetes.

Torna-se imperativo conservar não apenas um só objeto, mas todo o conjunto desde o acervo, espaço envolvente do edifício do museu, e a elaboração de um “perfil” das coleções, reduzindo o número limitado de obras afetadas para conservação. Torna-se impraticável uma análise por objeto, apenas será viável para grandes coleções primariamente os propósitos deste *Profiling System* (Waller, 1996, p.5) [11] como prevenção e conservação.

7.3. Manuseamento e manutenção artística

Verifica-se o resultado evidente que a conservação preventiva concede à arte gradualmente reconhecida. “A conservação é constituída por um conjunto de ações, na monitorização das condições ambientais e de segurança, razão pela qual a conservação não esteja completamente implementada em instituições, museus, galerias etc., pelo facto dos resultados não serem perceptíveis a curto prazo, apesar de garantirem o prolongamento salutar das peculiaridades materiais, técnicas, estéticas e históricas dos bens culturais” (Madureira & Cayres, 2011, pp. 67-68) [12]. Nas pinturas de cavalette convém considerar os cuidados principais do manuseamento (*Ibid*, pp. 67-68) [12] principalmente obras com grandes dimensões, cujo procedimento pode ser feito se o estado de conservação da pintura e condições técnicas favoráveis o permitirem, para que não haja riscos de danos das camadas entretelares de origem. O nível de preservação proporcionado à obra de arte, significa preservá-la a longo prazo, com orientação de boas práticas e técnicas de conservação, com uso de materiais e boas formas de acondicionamento. Segundo (*Ibid*, p.72) [12] estes materiais devem seguir determinadas características para a pintura destacando-se o uso de materiais de qualidade (*Ibid*, p.73) [12] que não comprometam a conservação sobre tela, perenemente mantidas em

grades de suporte (principalmente quando está em depósito) devem permanecer em tensão para evitar alterações e enfolhamentos (cedimento à gravidade), e caso tenham moldura, verificar se está em conformidade. No armazenamento procede-se o modo de suspensão, em suportes metálicas, posicionar corretamente, separadas entre si e isoladas do chão. No estado de preservação as características materiais de uma pintura, determinam quais os procedimentos mais corretos do acondicionamento e manuseamento considerando que as reduzidas variações termo higrométricas podem causar micromovimentos descontrolados nas obras, que no momento não são visíveis, mas a longo prazo são detetados os muitas vezes irreversíveis.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É através da preservação e conservação do vasto espólio cultural ao longo da história da Humanidade, que as gerações tiveram a oportunidade de apreciar as obras de arte, e descobrirem a sua história, porque são estas obras que vão servir de testemunho de gerações na evolução da conservação e restauro da arte ao longo dos séculos. Podemos encontrar na história de arte, críticos, filósofos e historiadores que se debruçaram sobre o estudo das civilizações antigas com práticas pictóricas ancestrais e que tem vindo a ajudar no estudo e na compreensão da natureza dos materiais e técnicas aplicados pelos artistas nessas épocas, o que também veio contribuir para o conhecimento e compreensão dos procedimentos e técnicas necessárias para a sua preservação, conservação e restauro dessas mesmas peças.

9. CONCLUSÕES

Este trabalho de investigação trata do assunto relacionado com a conservação e restauro de obras de arte, com destaque numa atividade de intervenção e recuperação de peças artísticas, e a utilização da técnica de acondicionamento secundário prolongando a sua longevidade. Nesta abordagem foi referenciada a diferença de tarefas dos técnicos restaurador-conservador e o curador, embora sejam profissionais diferentes, formam equipas de trabalho complementando-se sob ponto de vista burocrático e técnico no foro museológico pois o conservador tem como função a salvaguarda das obras, de forma direta ou indireta como se de um objeto único se tratasse.

Em relação ao curador, este desempenha uma função distinta com múltiplas responsabilidades na administração de funções relativas à salvaguarda das obras, de supervisão, liderança e delegação de tarefas. Neste seguimento foram abordadas as maiores causas de deterioração das obras “deterioração física, biológica e ambiental”, o conhecimento prático no mundo do restauro sob ponto de vista teórico, científico e artístico, de modo a selecionar o método de diagnóstico ou intervenção para a recuperação, pois cada museu funciona estruturalmente de maneira diferente com espólios diversos, sujeitos a riscos diferentes e causas diferentes. De referir, que existem vários tipos de ameaças impossíveis de erradicar, tendo em conta a aplicação de técnicas inovadoras, novos materiais e equipamentos de vanguarda para preservar a integridade global da obra, do ponto de vista físico, estético, artístico, material e histórico. Como forma de conclusão, este universo de conservação e restauro encontra-se em constante mudança, e adaptação e que tende a prolongar-se ao longo dos tempos.

NOTES

1. *European Confederation of Conservator-Restorers Organisations*. E.C.C.O. Directrizes Profissionais (II): Código de Ética, aprovado pela sua Assembleia Geral em 7 de março em Bruxelas. <http://arp.org.pt/profissao/codigo-de-etica.html> 14/05/2012 A E.C.C.O. define o técnico de restaurador- conservador como especialista específico na preservação do património cultural.

2. *CurCom – A Code of Ethics for Curators – approved by the Executive Committee of CurCom at the AAM Annual Meeting in 2009 p.3. Curators Committee of the American Association of Museums*

3. Rede de fissuras ou fendas que resultam de materiais de má qualidade para a pintura, da técnica do artista, das condições atmosféricas às quais foi submetida a pintura e do modo como foi tratada e/ou preservada.

4. Definição em italiano para remoção do fresco na parede.

5. *Critical Pigment Volume Concentration* – Concentração Volumétrica Crítica do Pigmento.

6. Urdidura são os fios longitudinais paralelos “deitados” sobre a armação da tela. A trama são os fios transversais inseridos com lançadeiras.

7. Humidade relativa é a quantidade de água na forma de vapor que existe na atmosfera no momento em relação ao total máximo que poderia existir, na temperatura observada.

8. A hidrólise ácida ocorre quando se usa um **ácido** mineral (**ácido** obtido a partir de substância mineral inorgânica) em solução aquosa, podendo ser esta diluída ou concentrada. De acordo com Barcza (2010), ela ocorre com os compostos orgânicos ésteres, amidas, açúcares entre outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] D’Agostino, V. (2005) *Condizioni Microclimatiche e di qualità dell’aria negli ambienti museali - Università degli Studi di Napoli Federico II*. <http://www.fedoa.unina.it/1071/>

[2] Brandi C. (1977). *Teoria del Restauro*. Einaudi. pp. 53-54

[3] Crespo, C. And Viñas, V. (1984) *The Preservation and Restoration of Paper Records and Books*. UNESCO. Paris, p. 47.

[4] Perusini, G. (1994) *Il Restauro dei Dipinti e delle Sculture Lignee: Storia, teorie e tecniche*. Del Bianco Editore. p. 77.

[5] Erhardt D., Tumosa C., Mecklenburg M. (2007) Applying science to the question of museum climate. in *Museum Microclimates*, (eds.) NMD (National Museum of Denmark).

[6] Filippi M., Aghemo C., Alessio E. (1997) Dal macroclima al microclima per la conservazione delle opere d’arte: principi e tecniche di controllo ambientale, in *Atti della Giornata Seminariale: “Microclima Qualità dell’Aria e Impianti negli Ambienti Museali”*, Florence.

[7] Alves, J. R. (2012). *Património: Gestão e Sistema de Informação* [Tese pós-graduação Universidade de São Paulo]. In [teses.usp.br](https://www.researchgate.net/publication/303811080_Patrim%C3%B3nio_gest%C3%A3o_e_sistema_de_informacao) (pp. 143). https://www.researchgate.net/publication/303811080_Patrim%C3%B3nio_gest%C3%A3o_e_sistema_de_informacao.

[8] Moura De A. (1961) *Os Problemas da Conservação das Pinturas e das Condições do Meio - Coleção Reis Santos*. Museu Nacional de Arte Antiga.

[9] Padfield T.; Borchersen K. (2007). *Museum Microclimates* (eds.) National Museum of Denmark.

[10] Lopes, T. (2018). *Conservação preventiva de acervos bibliográficos: Análise da Reserva da Biblioteca da Fundação Casa de Rui Barbosa* (Rio de Janeiro – Brasil). [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa] https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37688/2/ULFBA_TES_DissertacaoTamarLopes%20Final.pdf.

[11] Waller R. (1996). *Preventive Conservation Planning For Large and Diverse Collections*. American Institute for Conservation. Pre-session Preprints, p. 5.

[12] Madureira, J. & Cayres, I. (2011). Manuseamento, acondicionamento e transporte de bens culturais – avaliação de riscos e cuidados específicos a ter com pinturas de cavalete, têxteis e trajes. *Estudos De Conservação e Restauro*, n. 3, UCP, Porto, pp. 67-68. <https://doi.org/10.34618/ECR.3.3114>

Reference According to APA Style, 7th edition:

Monteiro, I. (2023) Restauro e Conservação de obras de arte: Implementação de soluções técnicas para a salvaguarda do património cultural. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 39-49. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.166>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.167

OP ART E O DESIGN DE PRODUTO

Op Art and Industrial Design

RESUMO

Em outubro de 1964, o termo Op Art surge num artigo da revista Time. A Arte Ótica ou Op Art é caracterizada por padrões geométricos e distorções que provocam no espetador respostas perceptivas e dinâmicas, originando ilusões óticas, sensações de movimento ou cintilações. Em meados da década de 1960 até aos nossos dias, a Op Art tem se difundido em objetos da vida quotidiana, influenciando o design de produto. Objetos que estimulam os nossos sentidos, que envolvam o próprio corpo que sente e responde aos estímulos produzidos, tornam-se mais apelativos, mais comunicativos e isso é conseguido através da Op Art. No presente artigo, a Op Art é contextualizada, são descritos e analisados os efeitos óticos da Op Art utilizados pelos designers de produto, com recurso a exemplos visuais.

PALAVRAS-CHAVE

Op Art, Design de produto, efeitos óticos

ABSTRACT

In October of 1964, the Time Magazine coined the term Op Art. Op Art, also called Optical Art is characterized by the use of geometric patterns and distortions that generates specific perceptual responses, having dynamic qualities which provoke optical illusions and movement sensations. From the mid-1960s to nowadays, Op Art's popularity has spread into objects of everyday life, influencing the product design. Objects that stimulate our senses, involve the own body which feels and responds to the produced stimuli, become more appealing, more communicative. Through Op Art this is achieved. In this article, Op Art is contextualized, the optical effects of Op Art used by product designers are described and analysed, by using visual examples.

KEYWORDS

Op Art, Industrial design, Optical effects



JOÃO PEDRO MANAIA¹

Autor

ORCID: [0000-0003-0467-913X](https://orcid.org/0000-0003-0467-913X)

¹ Instituto Pedro Nunes –
Laboratório de Ensaios, Desgaste
e Materiais (LED&MAT)

Correspondent Author:

João Pedro Manaia
Rua Pedro Nunes, Edifício B,
3030-199 Coimbra, Portugal
joaomanaia@ipn.pt

Submission date:

06/09/2022

Acceptance date:

01/11/2022

1. INTRODUÇÃO

A exposição intitulada “The Responsive Eye”, inaugurado no Museu de Arte Moderna (MoMa) de Nova York em 1965, fez com que a Op Art, abreviatura de Arte Ótica, se tornasse conhecida, trazendo o seu reconhecimento e a sua projeção (Manaia, 2019) [1]. A primeira tentativa de definição da Op Art surge em 1967, pelo historiador alemão Max Imdahl, que interpretou a arte de Victor Vasarely como decorrente do Orfismo de Robert Delaunay, que atribui significado à cor, do Neoplasticismo de Piet Mondrain, que se apoiava na simetria e nos ângulos retos e do Mechano-Faktura de Henryk Berlewi, pelos seus princípios estéticos do esquematismo de produção mecânica (Márton, 2018) [2]. Mas a definição de Op Art vai muito mais para além, pois visa gerar efeitos óticos e estímulos a partir de uma superfície bidimensional que se altera durante o ato de observação e percepção do espetador. “The Responsive Eye” foi um retumbante sucesso comercial, influenciada pela sua interligação com a cultura e a indústria da publicidade. Em meados da década de 1960, a popularidade da Op Art nos padrões geométricos abstratos, difundiam-se em todas as áreas da vida quotidiana, desde a moda, têxteis, calçado, óculos, carroçaria de automóveis, toalhas de mesa ao design de produto (Barrett, 1971) [3].

Este artigo teve como objetivo principal dar resposta à seguinte questão: De que modo os efeitos óticos descobertos e explorados pela Op Art foram aplicados no Design de produto? Os objetivos específicos e metodologia, foram: 1. traçar o momento histórico, contextualizando os seus antecedentes e analisando os seus efeitos óticos (Secção 2. Op Art), ambos decorrentes da crítica literária e 2. observar e analisar a influência da Op Art no design de produto (Secção 3. Op Art e o Design de Produto), partindo de um número representativo, qualitativamente de designers e recorrendo a exemplos visuais. Com o material recolhido foi possível retirar as conclusões necessárias, no cruzamento da crítica literária com os exemplos da Op Art aplicada aos objetos, comprovando a hipótese da investigação: é possível tornar os objetos mais apelativos, mais comunicativos, para além das qualidades funcionais intrínsecas, através da Op Art.

2. OP ART

A Op Art começa a ganhar preeminência na Europa e nos Estados Unidos durante o início dos anos 60 sendo associada à ciência e às novas tecnologias emergentes. Na Op Art o principal objetivo não é a beleza formal, nem a procura da harmonia ou o equilíbrio, mas ativação da visão, promovendo assim novas percepções visuais e fazendo-a aproximar das qualidades físicas da expressão visual. Op Art é uma extensão da abstração geométrica que se baseia na composição pictórica de fenómenos óticos, sensações de movimento, vibrações ou deformações, representadas numa superfície bidimensional que provocam ilusões óticas e envolvem o próprio corpo que sente e responde aos estímulos. O espetador funde-se nas experiências percetivas do espaço existente entre ele e a obra. Este é o espaço do confronto ilusório, provocado ou pela transmissão de uma cor, forma ou luz que não estando representada na obra, ganha vida de um modo inesperada e imprevisível. Os efeitos óticos partem de princípios científicos rigorosos (algoritmos, matemática ou princípios da física ótica), formais e abstratos, por vezes, com estruturas de repetição (padrões) que obedecem a uma determinada ordem previamente definida (Popper, 1968) [4]. Por exemplo, em obras como “Current”, “Hesitate”, “Movement in Squares”, “Horizontal Vibration” e “Tremor” de Bridgt Riley, o equilíbrio sugerido pelos padrões formais, compostos por unidades geométricas, a preto e branco, independentes como riscas, quadrados, retângulos e círculos, são exploradas para formarem padrões que se transformam, dissolvem, tremem ou movem, á medida que os olhos vagueiam sobre as obras, de tal forma que as suas distorções, estabelecem ritmos definidos e movimentos aparentes (Manaia, 2020) [5].

2.1. Efeitos Óticos

Na Op Art os efeitos óticos de movimento, surgem porque os olhos percebem o conteúdo da obra estática, como algo hesitante que pulsa, lateja e está em constante movimento. As obras aparentemente móveis, vibram, cintilam ou desfocam, tentam capturar as incertezas dos espectadores, bem como mobilizar opticamente os seus corpos, produzindo reações físicas (Messen-Jaschin & Draganski, 2021) [6]. Entre os elementos dominantes usados para alcançar os efeitos óticos, destacam-se o uso de linhas paralelas, retas e curvas, figuras geométricas simples como quadrados, retângulos, triângulos e círculos, uso de justaposição de cores com nuances cromáticas ou acromáticas, como o contraste preto e branco ou variações em tons de cinza, uso hábil da luz e sombra, mudanças de forma ou tamanho e uso de repetição e multiplicação de elementos visuais que têm por objetivo, provocar uma sensação imediata de harmonia. Alguns dos efeitos óticos utilizados na Op Art são: o padrão moiré, imagens residuais, rede de Hermann e distorções espaciais.

O efeito moiré é conseguido através das interferências criadas por padrões periódicos constituídos por linhas ou círculos concêntricos que se encontram em planos opostos, sobrepostos e em movimento. “Current” de Bridget Riley é um exemplo deste efeito, também Ludwig Wilding cuja obra “Kinetic Structure” caracteriza-se por estruturas tridimensionais composta por padrões a preto e branco que se sobrepõem e criam interferências.

Imagens Residuais, também conhecidas como “afterimages”, surgem quando uma sensação visual persiste após a cessão do estímulo. Um exemplo deste efeito surge no “White Discs” de Bridget Riley, no qual ao fixarmos os pontos negros por um determinado tempo, a natureza da pintura é revelada, surgindo um segundo estágio que é marcado pelo surgimento de discos brancos residuais (Manaia, 2020) [5].

Rede de Hermann trata-se de uma rede ortogonal, sobre um fundo preto. Nas interações da rede ortogonal observam-se pontos “fantasmas” cinzentos em todas as interações da rede, exceto onde a visão é fixa, efeito que é atribuído ao contraste simultâneo. Este efeito ótico foi usado Victor Vasarely em “Erican-C” e “Supernovae”. Uma variante à rede de Hermann é a grelha cintilante descoberta por Elke Lingelbach.

A distorção espacial, induz a impressão subjetiva de movimento num padrão. Por exemplo, no “Square of three” de Reginald Neal, ao movimentar o olhar sob o padrão, alguns quadrados surgem a pulsar, a vibrar ou a piscar.

Estes efeitos óticos, são observados e foram os mais explorados no conjunto dos quatorze objetos que são apresentados na secção seguinte.

3. OP ART E O DESIGN DE PRODUTO

Na segunda metade do século XX, as artes plásticas começam a ser introduzidas como tema e meio de expressão artística em objetos produzidos industrialmente (Popper, 1968) [4]. A imagem que um objeto transmite está relacionada com as crenças e associações que são mantidas sobre ele, pelo consumidor. Cada produto tem a sua própria imagem, características visuais e funcionais próprias, que o diferencia dos demais. A imagem que um objeto transmite depende de vários fatores como o estímulo que ele pretende criar no consumidor, da publicidade a ele associado, do espaço onde é vendido, etc. Estes fatores, têm a capacidade de influenciar e moldar a percepção e opinião que é formada na mente do consumidor. O uso de uma determinada cor num objeto ou um determinado elemento gráfico, nunca é uma escolha aleatória. A cor tem o propósito e capacidade de comunicar, uma mensagem que estimula a capacidade visual do consumidor, veicular sentimentos, conceitos culturais, psicológicos, neurológicos ou simplesmente evocar memórias pessoais. Efeitos óticos descobertos e explorados pela Op Art, como os contrastes fortes do preto e branco, que produzem um espaço flutuante ativo e com efeitos de luz muito fortes, variações tonais ao contraste de cor, movimento aparente, vibrações ou desfoque, uso de linha paralelas, retas e curvas, mudanças de formas e tamanho, combinação ou repetição de

padrões e o uso de figuras geométricas simples, foram utilizados no design de produto, permitindo jogos visuais, novos estímulos e novas percepções do objeto, criando designs marcantes, atraentes e originais. A Ribbon Chair de Pierre Paulin (fig.1 (a)), data de 1966 é um exemplo da Op Art no design de produto. Pierre Paulin afirma: “Uma cadeira deve ser mais do que simplesmente funcional. Deve ser amigável, divertida e colorida” (“Ribbon armchair - Artifort,” 2022) [7].

Outros exemplos de Op Art aplicada no design de produto, são as canetas Faber-Castell Ambition OpArt, (data do projeto ou designer, não especificados). O produto apresenta a simplicidade formal e funcional. Os modelos diferenciam-se pelos padrões utilizados e cor utilizada com os quais se obtém um efeito tridimensional (fig.1 (b)).

Fig.1

(a) Ribbon Chair de Pierre Paulin, 1966 (“Ribbon armchair - Artifort,” 2022) e (b) Caneta Faber-Castell Ambition Op Art (“Faber Castell Ambition OpArt,” 2022).
Fonte: (a) <https://classdesign.it/welcome.html>
(b) <https://www.faber-castell.com/fields-of-competence/fine-writing/ambition/ambition-opart>



a)



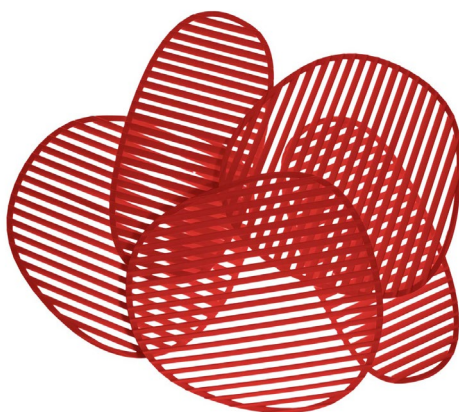
b)

O candeeiro de parede ou teto da coleção Nuage de Foscarini (fig.2 (a)) em colaboração com o designer Philippe Nigro, data de 2012 foi inspirado pela Op Art. O efeito ótico criado pelo padrão moiré (através das interferências criadas por linhas) quando observado diretamente vai se transformando consoante o ponto de vista. A sobreposição dos difusores em forma de folhas, formam ângulos que filtram a luz, como os galhos e folhas de uma árvore, evitando a iluminação direta. Os módulos que compõem Nuage, irregulares e orgânicos, parecem flutuar no ar como uma nuvem.

Na série “Egocentrismo” da Fornasetti, os efeitos da geometria hipnótica da Op Art, são aplicados em bandejas, mesas (fig. 2 (b)), espelhos, suportes de guarda-chuva e caixas para lápis (data do projeto não especificado).

Fig.2

(a) Candeeiro da coleção Nuage da Foscarini, 2012 (“NUAGE - FOSCARINI,” 2022) e (b) mesa da Fornasetti (“Egocentrismo series, Fornasetti,” 2022).
Fonte: (a) <https://www.foscarini.com/en/products/>
(b) <https://www.fornasetti.com/am/en/highlights/decor/egocentrismo/>

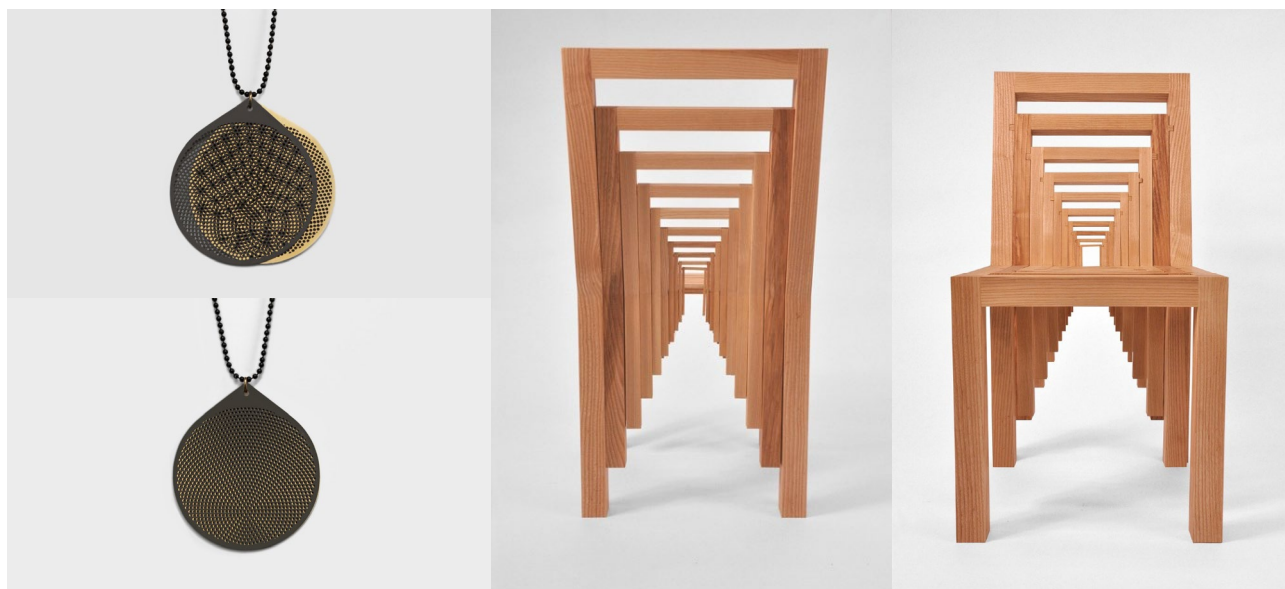


a)



b)

Muitos destes objetos encontram-se à venda no site da Fornasetti. Estes objetos caracterizam-se pelos efeitos vibrantes, formas geométricas simples que formam anéis concêntricos imaginários, flutuantes que se aproximam e recuam, enquanto brincam com os contrastes fortes entre preto e branco. Esta combinação produz a ilusão ótica moiré, que provoca a sensação de movimento, desequilíbrio e cintilação.



a)

b)

O efeito ótico moiré, também foi utilizado na joalheria pelo designer David Derksen (fig. 3 (a)). Projeto de 2014, o colar ainda é comercializado/vendido. O efeito hipnótico de múltiplos padrões é conseguido através da movimentação do padrão do primeiro plano em relação ao padrão de fundo.

Um dos exemplos mais representativos do movimento Op Art aplicado ao mobiliário é encontrado na cadeira “Inception” concebida em 2011, pela designer Vivian Chiu (fig. 3 (b)). É uma cadeira composta por dez peças idênticas em forma, mas não em tamanho. São cadeiras dentro de cadeiras que repetem a mesma estrutura em diferentes escalas. O conjunto como um todo remete para um jogo geométrico de perspectivas.

Fig. 3

(a) Colar de David Derksen, 2014 (“Moiré Jewelry,” 2022) e b) Cadeira “Inception” de Vivian Chiu, 2011 (Chiu, 2020).

Fonte: (a) <https://www.davidderksen.com/work/moire-jewelry>

(b) <https://www.vivianchiudesigns.com/Inception-Chair>

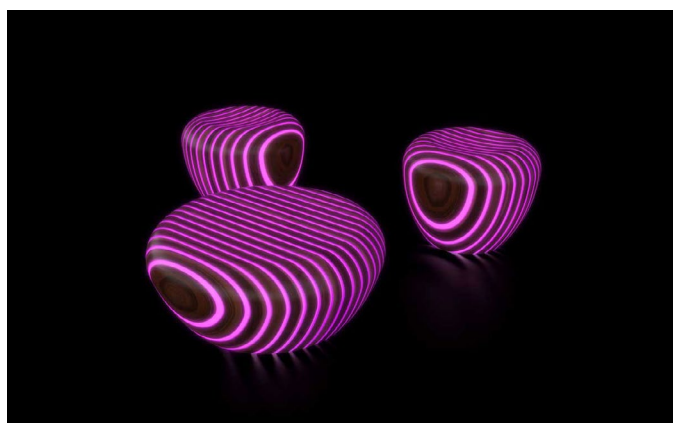
**Fig.4**

(a) Cadeira “Illusion Chair” de Gabriel Särkijärvi, 2015 (Jaime Derringer, 2015) e (b) Cadeira “Magnolia” de Jacco Bregonje, 2008 (“Artifort, Jacco Bregonje,” 2022).

Fonte: (a) <https://design-milk.com/illusion-chair-gabriel-sarkijarvi/>
(b) <https://www.artifort.com/Designers/Jacco-Bregonje>

a)**b)**

Para além de ser uma cadeira com um propósito decorativo, percebe-se que o movimento Op Art foi aplicado de tal forma que quando observada de frente ou de trás produz um efeito de túnel infinito. Também a “Illusion Chair”, projeto de 2015 do designer Gabriel Särkijärvi (fig. 4 (a)), o encosto da cadeira usa uma ilusão do rosto do Designer criada a partir do encosto de ripas que quando combinada com um fundo contrastante, forma a ilusão de uma imagem residual em tons de cinza. A cadeira “Magnolia” para a Artifort do designer Jacco Bregonje (2008), apresenta o efeito ótico baseado na grelha de Hermann (fig. 4 (b)).

**Fig.5**

(a) “Bright Woods” de Giancarlo Zema, 2010 (“Bright Woods Collection,” 2010) e (b) “Bow tie chair” da Gridesign estúdio, 2015 (Abbasi Design Studio, 2021).

Fonte: (a) <https://www.giancarlozema.com/project/bright-woods-collection/>
(b) <https://www.abbasi-design.com/the-bow-tie-chair-by-gridesign-studio/>

a)**b)**

Outros exemplos da Op Art aplicada ao mobiliário estão presentes na coleção “Bright Woods” para a Luxyde (fig. 5 (a)), do designer Giancarlo Zema, apresentado na semana de design de Milão 2010. O design apresenta formas suaves e materiais naturais, como a madeira circundada por uma série de anéis de resina que ao iluminarem-se apresentam linhas ondulantes que evocam o movimento e criam distorções. Na cadeira “Bow tie chair” (2015) (fig. 5 (b)) pela mão dos designers da Gridesign estúdio, feita em bambu, que produz o efeito ótico de moiré.



No sofá “imaginatio pixel fabric” (fig. 6), desenhado por Cristian Zuzunaga e apresentado em 2009 numa feira de móveis em Paris, o qual usa o pixel sob a forma de cor, criando um diálogo entre as formas geométricas dos pixels e o carácter quase lúdico das cores. O padrão de cores foi estudado de modo a que os seus limites fossem desfocados, num determinado ângulo de visão transformando-se numa pintura.

Fig.6
Sofá “imaginatio pixel fabric”,
2009 (“Imaginatio for Delcourt
Furniture,” 2009).
Fonte: <https://cristianzuzunaga.com/>



Ot Art na cerâmica surge sob a forma gráfica, um exemplo é a composição de pratos “Physic Garden” (2013-2014) pela designer Molly Hatch (fig. 7), cujos os motivos são imagens históricas retiradas de livros, tecidos ou gravuras. A singularidade está na percepção da unidade como um todo. Molly Hatch afirma: “Estou interessada em fazer pinturas tridimensionais que revelam diferentes imagens de vários ângulos” (“Molly Hatch Studio,” 2022) [8].

Fig.7
“Physic Garden” da designer
Molly Hatch, 2013-2014
(“Molly Hatch Studio,” 2022).
Fonte: <https://www.mollyhatchstudio.com/>

Victor Vasarely, um dos principais artistas internacionais da Op Art também aplicou a sua arte no design de produto, como exemplo na relojoaria (1972) (fig.8 (a)), através do uso de uma superfície bidimensional cria a ilusão de distorção, através de linhas e outras formas geométricas simples que se deformam e criam volumes, que parecem saltar fora da superfície. O efeito ótico de distorção espacial, pode ser observado na mochila N-SPI Icon Converse Black and White, modelo de 2010 (fig. 8 (b)). A disposição ordenada e simétrica dos triângulos pretos, sobrepostos aos anéis brancos, gera a sensação de deslocamento ou movimento para o seu interior. Ao mesmo tempo, gera-se a impressão do surgimento súbito de figuras ovais que unem os triângulos.



Fig.8

a)

b)

(a) Relógio Op Art, Victor Vasarely, 1972 (James Dean, 2006) e (b) Mochila N-SPI Icon Converse, 2010 ("Mochila N-SPI Icon Converse," 2010).

Fonte: (a) <https://www.moillusions.com/victor-vasarely-pop-art-watches/> (b) <https://www.flickr.com/photos/movimientobase/4996258114/in/photolist-8Bz8th>

4. CONCLUSÃO

Os antecedentes da Op Art foram abordados, os efeitos óticos descobertos pela Op Art foram explicados e a sua utilização no design de produto foi exemplificada com recursos visuais. A Op Art veiculou uma nova forma de perceber e observar, onde o principal objetivo não é nem a procura da beleza formal, nem da harmonia, nem a procura do equilíbrio, mas a ativação e o repensar da visão, promovendo uma nova sensibilidade e descobertas visuais. A Op Art ao ser trazida para a esfera do design de produto, aliando-se à funcionalidade do objeto pode ser um veículo, para repensar, explorar e estimular a criatividade, através da utilização de efeitos óticos, tais como os apresentados nos vários objetos analisados, que vão desde o padrão moiré aplicado à joalheria pelo Designer David Derksen, ao candeeiro da coleção Nuage da Foscarini do designer Philippe Nigro, às imagens residuais aplicadas na cadeira "illusion chair" pelo designer Gabriel Särkijärvi, passando pela rede de Hermann aplicada na cadeira "Magnolia" do designer Jacco Bregonje e às distorções espaciais aplicadas no sofá "imaginatio pixel fabric" do designer Cristian Zuzunaga.

Objetos que estimulam os nossos sentidos podem se tornar mais apelativos, mais comunicativos mantendo as suas propriedades funcionais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Manaia, J. P. (2019). Op art : origens, enquadramento e os seus fenómenos da percepção visual. *Revista Convergências*, *XII*(25), 1–5.
- [2] Márton, O. (2018). Vasarely and the “Op Art” Phenomenon. In *The Birth of Op Art*. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza.
- [3] Barrett, C. (1971). *An Introduction to Optical Art*. Studio Vista.
- [4] Popper, F. (1968). *Origins and Development of kinetic Art*. Studio Vista.
- [5] Manaia, J. P. (2020). Bridget Riley e a Op Art: Natureza, Percepção e Representação. *Revista Convergências*, *XIII*(25), 69–82. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.25.110>
- [6] Messen-Jaschin, Y., & Draganski, B. (2021). *L’Op Art rencontre les neurosciences*. FAVRE.
- [7] Ribbon armchair - *Artifort*. (2022). <https://classicdesign.it/welcome.html>
- [8] Molly Hatch Studio. (2022). <https://www.mollyhatchstudio.com/>

Reference According to APA Style, 7th edition:

Manaia, J. P. (2023) Op Art e o Design de Produto. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, *VOL XVI (31)*, 51-59. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.167>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.168

E-MUSIC: UMA HARMONIA (IN)FAMILIAR*E-Music: an (un)heimlich harmony***RESUMO**

A música eletrônica (e-music) caracteriza-se pela produção de sonoridades sintetizadas a partir do uso de equipamentos e instrumentos eletrônicos e tem suas raízes nas mudanças de paradigmas estéticos e epistemológicos ocorridas durante o século XIX e XX, refletindo também, a crise representativa e ontológica dos objetos artísticos. A partir deste postulado, pode-se refletir sobre a produção da arte contemporânea e, principalmente, da música eletrônica sob duas chaves da estética e da subjetividade atuais: as imagens técnicas de Flusser e Benjamin e o infamiliar freudiano. Como os elementos que destacam a e-music enquanto gênero são a sua construção “em camadas” e a utilização de recursos experimentais e não-humanos, como o ruído e os samples, a soma de tais elementos seria capaz de provocar sensações de desconforto e, simultaneamente, evocar elementos familiares, remetendo aos debates que relacionam Estética, psicanálise e filosofia da técnica?

PALAVRAS-CHAVE

Música eletrônica. Infamiliar.
Representação. Experimentalismo.
Inumano.

ABSTRACT

Electronica is characterized by the use of electronical instruments and equipment to produce synthesized and unnatural sounds and harmonies. It was originated from the changes in the aesthetical and epistemological paradigms occurred in the end of XIXth and the beginning of XXth Centuries. Also, e-music reflects the representational crisis of the objects of Art. Using this background as a standpoint, this essay aims to investigate the production of contemporary art and, specifically, electronical music, under two keys: the technical images of Flusser and Benjamin and the Freudian concept of “unheimlich”. The question that drives this investigation can be resumed hereinafter: the sum of its characteristics (its layered construction, use of noises, samples, experimental and non-human resources) enables electronic music to generate sensations of discomfort or displacement to evoke a familiar and warm atmosphere? If so, it is necessary to establish relations between Aesthetics, Psychoanalysis and Philosophy of Technique.

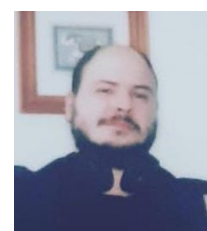
KEYWORDS

Electronic music. Uncanny.
Representation. Experimentalism.
Inhuman.



BENITO EDUARDO ARAÚJO MAESO¹

Autor
ORCID: [0000-0002-4850-0499](https://orcid.org/0000-0002-4850-0499)



TARIK VIVIAN ALEXANDRE²

Autor
ORCID: [0000-0001-6551-1133](https://orcid.org/0000-0001-6551-1133)

¹ Instituto Federal de Educação
Ciência e Tecnologia do Paraná
² Pontifícia Universidade
Católica do Paraná - PUC/PR

Correspondent Author:

Benito Eduardo Araújo Maeso
Instituto Federal de Educação
Ciência e Tecnologia do Paraná
Rua Antônio Chemin, 28 -
Colombo/Paraná - CEP 83403-
515 - Brasil

benito.maeso@ifpr.edu.br

Submission date:

06/09/2022

Acceptance date:

31/01/2023

1. INTRODUÇÃO

Um dos movimentos artísticos mais populares dentro do mercado musical, a música eletrônica caracteriza-se pela produção de sonoridades sintetizadas a partir do uso de equipamentos e instrumentos eletrônicos ou métodos artificiais, tendo suas origens e expansões bastante pautadas pelo processo de desconstrução da compreensão de estética e de representação ocorridas ao longo do século passado e que, do ponto de vista da arte contemporânea, tiveram importância crucial para a constituição dos fenômenos musicais que são percebidos e conhecidos no cotidiano estético e de consumo. Em especial, tomamos como referência a música eletrônica enquanto música no seu caráter originário ou primário (em particular sua concepção serial ao longo da escola de *Elektronische Musik*) e, em seguida, concebemos seus eventuais desdobramentos ao longo da popularização e manifestação da música eletrônica como um gênero dançante e rotineiro das sociedades de consumo.

Nesse sentido, como abordagem teórica, é necessário que sejam considerados alguns aspectos fundamentais das revoluções artísticas ocorridas na virada do século XIX e XX que podem contribuir para o surgimento do movimento, bem como desse processo criativo, sobretudo os avanços tecnológicos e seus efeitos na construção e elaboração dos produtos culturais. É possível entender que a música eletrônica está inserida dentro dos contextos culturais nos quais é produzida, e suas particularidades operam em imbricação com as contradições da realidade. As mudanças na percepção do tempo e a fragmentação do conceito de sujeito ocorrida no período e que se instituem como paradigmas filosóficos da contemporaneidade se refletem na produção cultural, tanto na diversidade de meios e suportes destas produções como na temática abordada por estas obras.

2. O OBJETO DE INVESTIGAÇÃO

A partir destes postulados, este texto se propõe a analisar aspectos determinados da produção da arte contemporânea e, a saber, da música eletrônica sob duas chaves da estética e da subjetividade atuais: as imagens técnicas de Flusser e Benjamin e o infamiliar freudiano, considerando que os elementos que destacam a *e-music*¹ enquanto gênero, a construção “em camadas”, as alterações de andamento e tempo e o uso do *sample*, provocam sensações de desconforto e, simultaneamente, remetem a elementos familiares, características que são encontradas em outras formas de expressão artística no período descrito. Por analogia, a investigação de alguns elementos destas outras formas de expressão servirá também para a conceituação da ocorrência destes processos na música eletrônica.

3. INVESTIGAÇÃO TEÓRICA

3.1. A imagem técnica e a música eletrônica

O desenvolvimento da arte no final do século XIX trouxe mudanças significativas nos modos de apresentação e compreensão dos objetos artísticos. Vanguardas europeias como o impressionismo e o pós-expressionismo deram substrato para que novas correntes intelectuais surgissem com modos de exibição de seus objetos estéticos que modificavam ou ainda proporcionavam uma quebra com relação a tradição dos modos de apresentação dos objetos, visando não mais uma imitação perfeita dos objetos naturais (prática recorrente das artes clássicas), mas uma apresentação pautada na exibição do objeto conforme suas características perceptivas ou ainda conforme seus critérios conceituais:

Mas, afinal, o que deve um pintor experimental? Por que não se contenta em postar-se ante a natureza e pintá-la com todo o seu talento? A resposta parece ser que a arte perdeu o rumo porque os artistas descobriram que a simples exigência de “pintar o que veem” é contraditória. Isso talvez pareça um dos paradoxos com que os artistas e críticos modernos gostam de irritar um público atônito de

longa data; [...] Com alguma disciplina e auto-observação, podemos descobrir por nós mesmos que aquilo a que chamamos “visão” é invariavelmente colorido e modelado pelo nosso conhecimento do (ou crença no) que vemos. Isso se torna bastante claro sempre que as duas coisas estão em discrepância. [...] Essa, penso eu, é a dificuldade tenuemente sentida pela geração que queria seguir e superar os impressionistas e que, em última instância, a levou a rejeitar toda a tradição ocidental. (Gombrich, 2011, p. 560-561) [1]

Nos projetos artísticos impressionistas e seus sucessores, a arte figurativa perde espaço, pois o interesse pictórico destas obras busca não mais uma representação fiel de seus objetos, mas novas perspectivas ou novos modos de apresentação dos objetos de arte conforme novos critérios: luz, coloração, seus possíveis afetos, etc., de forma cada vez mais minimalista, o que permitiu que o processo de mimese e de representação se tornassem cada vez mais voláteis ou ainda mais suscetíveis a poéticas experimentais que permitissem novos modos de compreensão do objeto ou modos de contestação dos métodos tradicionais da arte dentro do pensamento ocidental que eram considerados pertinentes ou característicos de obras belas ou de virtuosa execução. Nesse sentido, a música é, também, uma das áreas fortemente influenciadas por esses novos modos de compreensão artísticos e, sobretudo, de grandes revoluções no que compete a sua composição, execução e propostas apesar de suas divergências metodológicas para com as artes visuais.

A música do início do século XX, fortemente marcada pelas obras de Debussy e Erik Satie são paradigmas de melodias que, ao contrário de suas escolas ou influências anteriores, prezam pelo uso de poucos instrumentos com o uso da repetição ou de ritornelos² como modos de composição. Esse processo de construção minimalista é que fará Satie e seus pares o reconhecimento como fundadores da música contemporânea:

O fato de que Erik Satie tenha se oposto à estética clássica-romântica alemã, à visão estética francesa e principalmente ao impressionismo é um fenômeno interessante que permite iniciar uma discussão a respeito de qual poderia ser a natureza de sua proposta musical e como ela foi compreendida na academia. [...] De acordo com a quantidade de dimensões estético-musicais que Satie tensiona a respeito da tradição docente de cunho clássico-romântico e alemão, como a orquestração, retórica predominante, timbre, forma/estrutura, métrica, harmonia, melodia, agógica, caráter, papel do intérprete e do receptor, sua perspectiva dá conta de um tipo de subversão musical, pois levanta uma estética musical em constante mudança e sem um referente canônico. Tal tema foi proposto por ele como pensamento e ocorreu como realidade, pois efetivamente não há uma escola satiana, nem outro compositor com a sonoridade de Satie, mas abriu um caminho de emancipação artística a partir de múltiplos conceitos artístico-musicais dos que foi precursor: a *furniture music*, o surrealismo, o piano modificado, o teatro Dada, o minimalismo, o cinema surrealista, a sátira a partir da linguagem musical e do discurso musical. (Carrasco, 2019, trad. dos autores)[2]

Na música de Satie, bem como de outras tradições musicais como as de John Cage, Debussy e Stockhausen, percebe-se a intenção de uma quebra dos paradigmas artísticos anteriormente proferidos pela tradição clássica a fim de inserir uma nova concepção de valores (Zanini, 2004) [3]. Em especial, é possível notar que a busca por novas formas de apresentação dos fenômenos estéticos e musicais se torna uma constante em seus trabalhos, o que garante o seu caráter experimental e inovador, frente aos métodos prévios ou ainda tradicionais. Conforme Victor Flores (2007) [4], a música eletrônica, enquanto herdeira desse processo, assemelha-se à proposta minimalista³ por operar a quebra da concepção de objeto como representação fidedigna de sua apresentação:

O modernismo, mais propriamente a sua fase tardia, encara a representação e toda a ordem simbólica como uma forma de ruptura, de rasgo e de cisão com a ordem ontológica e fenomenológica do mundo. A imagem ganha cada vez mais o estatuto de enigma e de linguagem que já não fornece a janela transparente sobre o mundo, mas antes uma aparência enganosa de naturalidade: “Considerava-se [...] que a representação acarretava a alienação de qualquer coisa. Numa representação, com efeito, há “algo” que é permanentemente privado de ser experimentado (vivido) diretamente. Dizemos que é substituído por um representante, um signo, um sinal, uma simbolização. E a sua presença é iludida como real que já não é.” [...] O ato de representar passa a ser associado a um mecanismo, a um dispositivo que tende a distorcer o real, a implicar afastamento, a criar dobras e simulacros que pendem sob as questões do poder e da ordem que subsistiram em *continuum* desde a Idade Clássica. A linguagem imagética passa a denunciar-se na convencionalidade de um sistema que não denota senão a verdadeira e cruel ausência dos *representamen*, creditando-se por isso de um sentido de impossibilidade de contato, de controlo ou de transformação da realidade. (Flores, 2007, p.9) [4]

Essa ruptura, traço fundamental da tradição modernista, também poderia ser aplicável aos princípios musicais: a proposta de tal música não seria mais estabelecer uma linguagem que mimetize o real conforme a experiência representativa dada pela tradição musical, mas como uma possível distorção do fenômeno acústico por meio da aplicação de novas técnicas para produção de som. Flores pontua que há por parte do modernismo minimalista não somente uma subversão da condição do objeto artístico, mas uma desconstrução da compreensão ontológica de suas manifestações artísticas. Ou seja, não cabe apenas reproduzir a natureza (ou seus caracteres poéticos determinados pelo pensamento estético aristotélico), mas demonstrar a arte como algo a parte ou ainda dissociada de suas características imitativas oriundas da tradição ocidental clássica⁴. A relação tradicional entre essência e aparência se torna, dentro da tradição minimalista, uma questão em absoluto suprimida uma vez que sua apresentação visa única e exclusivamente a demonstração de um elemento mínimo, primordial e, sobretudo, imagético que não necessariamente pretende uma correlação essencial ou ontológica com um objeto natural de origem ou, ao menos, que esteja determinado dentro de critérios estéticos consolidados. De acordo com Vilém Flusser (2008), a função da imagem é apresentar um sistema de “códigos” que são interpretados ou ainda “imaginados” pelo observador, mas que, dentro do espectro da imagem, deixam de ser exatamente traduzidos, mas diretamente vivenciados:

[...] são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. [...] O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente –, a realidade reflete imagens. Podemos observar, hoje, de que forma se processa a magicização da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função imaginística e remagicizam a vida. (Flusser, 2008, p. 7-8) [5]

Para Flusser a imagem adquire um caráter de autonomia dentro do pensamento do observador de tal forma que, em suas devidas proporções, a imagem é processada de forma automatizada, não havendo mais por parte da imaginação qualquer tipo de interferência ou decodificação: a imagem é absorvida tal como é percebida. Dessa perspectiva, se comparado com o comentário de Flores, pode-se notar que a imagem é essa manifestação que consegue se desligar completamente de uma discussão epistêmica e passa a atingir o campo simbólico não mais como instrumento representativo que esconde a coisa em si, mas como a própria

coisa ou ainda a própria manifestação sem qualquer tipo de anteparo ou impedimento epistemológico por parte do sujeito que conhece essas manifestações técnicas. Nesse sentido, tal música, uma vez que estabelece um parâmetro de criação, pode ser considerada como uma imagem-técnica já que não possui uma essência ou fundamento originário. Tendo em vista o nosso objeto de estudo, a saber, a música eletrônica enquanto um conjunto de formulações sonoras com base em objetos técnicos, estaria no campo dos estímulos sonoros e acústicos que visam abandonar ou ainda suprimir qualquer vínculo estabelecido com os métodos anteriores de produção sonora. Sendo assim, a música, do ponto de vista do minimalismo, a saber, enquanto uma composição que utiliza processos sistemáticos de repetição por meio de poucas notas ou efeitos acústicos pautados em instrumentos técnicos alternativos, cumpre sua função de apresentação sem que haja, necessariamente, a demanda a necessidade de ser compreendida como um objeto artístico tal como foi estabelecido ao longo das tradições musicais anteriores.

Nessa esteira, é possível perceber que a música eletrônica se imbrica à modificação dos critérios de reconhecimento da música como representação artística. A busca pela economia, como o uso de poucas notas para as composições, torna-se popular pelo uso de instrumentos técnicos como sintetizadores. Tais melodias tornam-se músicas reproduzidas de forma massificada, sendo corriqueiras e cotidianas ao ponto de serem reproduzidas em espaços públicos e demais áreas de convívio como esteticamente agradáveis. Portanto, compreende-se que, diante de sua popularidade, a música eletrônica pode, enquanto movimento artístico, expressar um conjunto de relações com demais aspectos da vida contemporânea que refletem um *ethos* da sociedade de consumo, que pode ser investigada por meio de suas manifestações. Em observância a Flusser (2008) [5], a imagem técnica é uma manifestação que tem como origem a relação entre *input* e *output*: o uso de um impulso elétrico como capaz de produzir ou ser codificado em imagem. Esse processo modifica estruturalmente os métodos tradicionais de produção de imagem, pois pela primeira vez é possível que uma máquina seja capaz de sintetizar uma imagem de forma semelhante ou ainda estranha aos modos tradicionais de composição antes conhecidos:

No caso das imagens tradicionais, é fácil verificar que se trata de símbolos: há um agente humano [...] entre elas e seu significado. Este agente humano elabora símbolos “em sua cabeça”, transfere-os para a mão munida de pincel, e de lá, para a superfície da imagem. A codificação se processa “na cabeça” do agente humano, e quem se propõe a decifrar a imagem deve saber o que se passou em tal “cabeça”. No caso das imagens técnicas, a situação é menos evidente. Por certo, há também um fator que se interpõe (entre elas e seu significado): um aparelho e um agente humano que o manipula[...]. Mas tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isto porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é caixa preta e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las. (Flusser, 2008, p.10-11) [5]

Flusser [5] é explícito em demonstrar que o processo de composição de uma imagem técnica difere radicalmente de uma imagem tradicional. Se, por um lado, a imagem tradicional pauta sua condição pela produção artesanal ou ainda manufaturada (o músico que dedilha um instrumento), na imagem técnica, por ser um processo de operação de botões (como um sintetizador), o resultado oriundo dela se coloca para além da própria condição do sujeito. Ora, é como se a manifestação estética que resulta da operação *input-output* não fosse resultado de seu operador propriamente dito, mas da máquina que processa essa informação e a transforma em imagem. Sendo assim, concebe-se que, dentro do centro de

interesse desse texto, a música eletrônica funciona tal como uma imagem técnica, pois apesar de compreendermos o resultado, não sabemos como ela surgiu⁵. Não é possível designar ao certo uma possível intenção humana no objeto finalizado, como se a música eletrônica, aqui herdeira dessa tradição contraventora minimalista, elevasse essa condição a seu termo mais radical: a música sintetizada é também uma música além-homem ou não-humana. Cabe aqui ressaltar a relação estabelecida pelo comentário de Flores para com o pensamento de Flusser [5]: a imagem não mais vinculada a uma noção de substância adquire agora uma autonomia de relação que faz da imagem seu próprio objeto que designa ou ainda distorce o real. Mais além, tanto Flusser como Flores notam que nessa abordagem o caráter representativo da imagem não necessita de imitação ou mimese dos objetos naturais, mas de apresentação de forma independente e até mesmo fora dos parâmetros humanos. É possível então associá-la com outros fenômenos estéticos de ordem semelhante, como projetos arquitetônicos e culturais que são coligados e se relacionam com o tema abordado. Assim, é possível estabelecer um paralelo entre a música eletrônica enquanto fenômeno de estranhamento por sua não-humanidade ao mesmo tempo que é, para seus ouvintes, um gênero musical familiar e proliferado na rotina estética da sociedade.

3.2. Unheimlich: a música eletrônica como estranhamento

Tendo em vista a discussão proposta no tópico anterior, é possível conceber que a música eletrônica, enquanto imagem técnica, produz como resultado uma estruturação sonora que extrapola a sua condição humana ou manufaturada para alcançar o ramo da produção maquínica ou, ainda, não-humana⁶. Eis, portanto, um paradoxo: apesar da música eletrônica, por seu potencial de automatização, não ser totalmente redutível à produção musical “humana” ou analógica/mecânica, ela pertence ou ainda é concebida e apreciada dentro da esfera da humanidade. Essa relação contrastante da música eletrônica nesse contexto é, também, a relação da arte contemporânea no seio da pós-modernidade (ou de sua reproduzibilidade técnica).

Walter Benjamin (2014) [6] aponta uma direção interessante quando pontua que os objetos de arte, nesse processo de crítica da representação e de contravenção, abrem possibilidades para novos modos de relação com os objetos de arte que ainda não haviam sido vistos antes, como um novo horizonte possível para pensamento e arte:

O novo ambiente de vidro transformará completamente os homens. Deve-se apenas esperar que a nova cultura de vidro não encontre muitos adversários. Pobreza de experiência: isso não deve ser compreendido como se os homens aspirassem a novas experiências. Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência, aspiram a um mundo em possam ostentar tão pura e tão claramente sua pobreza, externa e também interna, que algo de decente possa resultar disso. (Benjamin, 2014, p.127) [6]

A crítica de Benjamin concentra-se, fundamentalmente, no uso de grandes janelas (vitrinadas), com todos os espaços bastante abertos e visíveis, de forma que não há possibilidade para locais velados ou privativos. Essa ausência de privacidade, de acordo com Benjamin, reflete também a massificação da cultura de forma que todos os indivíduos agora consomem experiências de vida similar, não havendo uma distinção clara entre a vida pública e a vida privada. A mudança estrutural das edificações para o modelo aberto é um fenômeno que chama a atenção de Benjamin pois as galerias em Paris, os bulevares e os demais espaços de convívio público agora parecem higienizados ou clarificados ao ponto de não haver mais nenhum tipo de característica *sui generis* que possa classificar estas localidades como ambientes singulares. Todavia, apesar de haver esse processo de massificação das experiências culturais e estéticas, o filósofo ainda compreende que essa modificação nas experiências possa ser considerada uma “barbárie positiva” (Benjamin, 2014, p.125) [6] que pode suscitar novos modos de produção artística e intelectual.

Em especial, é interessante o comentário de Benjamin no seguinte sentido: a massificação das edificações e dos bens culturais de consumo é também a transformação desses objetos em objetos impessoais desprovidos de características singulares. A experiência de reprodutibilidade técnica dada pela arte ou cultura de massa garante que seja possível observar tanto a relação de proximidade existente entre o objeto de cultura e a humanidade como de afastamento, já que não há nenhum traço marcante que pudesse distingui-la como genuína, deste ou daquele indivíduo. Assim como é possível consumir objetos de consumo dentro de uma sociedade e denominá-los como de propriedade do indivíduo em particular, a experiência com relação a eles é tão impessoal que qualquer outro indivíduo poderia ocupar o mesmo lugar deste indivíduo em particular. Sendo assim, espaços públicos como shoppings, galerias, supermercados ou ainda áreas de transição são esses locais que possuem uma identidade específica, mas, ao mesmo tempo, de alto teor impessoal.

David Harvey (2017) [7] parece seguir o pensamento de Benjamin quando menciona os espaços modernistas e pós-modernistas surgidos ao longo do século XX. De acordo com o autor, após as duas grandes guerras, as sociedades, influenciadas pelo pensamento modernista, necessitaram urgentemente reconstruir seus edifícios e cidades de forma a popularizar e democratizar esses espaços com fins de consumo, proporcionando uma maior movimentação da economia e com preços acessíveis. Tais espaços, sobretudo os de ordem pública e residenciais, são sempre bastante uniformizados e de pouca variação estilística, o que foi considerado pelos denominados “pós-modernos” como espaços pobres de sentido e pouco inclusivos. Sendo assim, a pós-modernidade investiu maciçamente na reformulação desses espaços com o intuito de reconstruir as noções mais arcaicas de cidade, buscando o apelo local e espaços com identidades mais marcantes e exclusivas. Todavia, aponta Harvey, esse projeto não possuiu o efeito esperado:

Jencks (1984) [...] afirma que a arquitetura pós-moderna tem como raízes duas significativas mudanças tecnológicas. Em primeiro lugar, as comunicações contemporâneas derrubaram as “fronteiras usuais do espaço e do tempo”, produzindo tanto um novo internacionalismo como fortes diferenciações internas em cidades e sociedades baseadas no lugar, na função e no interesse social. Essa “fragmentação produzida” existe num contexto com tecnologias de comunicação e de transporte capazes de lidar com a interação social no espaço de maneira bastante diferenciada. [...] Formas urbanas dispersas, descentralizadas e desconcentradas são hoje muito mais factíveis do que antes. Em segundo lugar, as novas tecnologias (particularmente os modelos computadorizados) dissolveram a necessidade de conjugar a produção em massa flexível de “produtos quase personalizados”, que exprimem uma grande variedade de estilos. “Os resultados estão mais próximos do artesanato do século XIX do que dos superblocos regimentais de 1984”. [...] Esse problema é agravado pelo grau em que as diferentes “culturas do gosto” e comunidades exprimem seus desejos por meio de uma influência e de um poder de mercado diferenciados (Harvey, 2017, p.77-78) [7]

Harvey [7] aponta exatamente para a mesma direção que Benjamin: a tentativa pós-moderna de intimismo e aproximação das massas por meio de espaços cada vez mais conjugados com o que seria essa “cultura de gosto”, mais se tornam impessoais - ou reforçam separações de classe - do que conseguem recuperar essa noção de identidade importante para as sociedades do pós-guerra. É possível conceber que espaços voltados para socialização, como shoppings, etc., também sofrem do mal de não conseguirem garantir a seus habitantes a sensação de pertencimento, mas uma concepção de impessoalidade e deslocamento, de forma que o sujeito nunca está devidamente inserido no espaço arquitetônico que ocupa, numa sensação de estranhamento ou de não contexto, ainda que os locais – ou, no caso da música, os blocos de construção dos arranjos - evoquem o já conhecido⁷.

Essa relação entre proximidade e afastamento das relações nos remete à concepção de infamiliar (*unheimlich*) afirmada por Sigmund Freud. De acordo com o autor, o conceito,

demonstra o caráter ambíguo do termo *unheimlich*, pois ele possui, dentro do alemão, duas concepções: *heimlich* pode ser entendido tanto quanto o familiar, corriqueiro e doméstico como aquilo que é segredo, oculto ou que não pode ser colocado à vista (Freud, 2019, p.58-60) [8]. Em particular, Freud recorre ao comentário de Schelling que afirma que o *unheimlich* é aquilo que não pode ser colocado à mostra, como uma intimidade velada e oculta (*ibid*) [8]. Para além das questões psicanalíticas, nos interessa nessa concepção de Freud um detalhe marcante: a condição de ambiguidade que repousa no conceito de infamiliar e como as relações cotidianas acabam sendo assaltadas por essas concepções dúbias⁸. Pode-se conceber que a arte modernista (no qual se insere a música eletrônica), ao instaurar uma quebra no padrão representativo, abre espaço para a compreensão da imagem ou de seus fenômenos estéticos e artísticos como manifestações de infamiliaridade ou do que é o não-humano que pertence a esfera humana.

Grafton Tanner aponta para um caminho próximo e até mesmo paradigmático das questões abordadas até o presente momento. Seu texto, que aborda o movimento *vaporwave*, ramo da música eletrônica operante durante os anos de 2010, mostra como a *musicalidade* deste movimento parece alcançar o estatuto do incômodo e até mesmo do irritante pelo uso da repetição excessiva de elementos conhecidos:

Um elemento-base de muitas faixas de *Vaporwave* é a repetição, que traz o foco para a sensação de inquietação diante do áudio em *loop*. Focando num fragmento de toda uma canção, o produtor de *vaporwave* irá fazê-lo em *loop ad nauseum*, frequentemente por toda a música. O efeito é absurdo, hilário, enervante e, às vezes, entediante. (Tanner, 2016, p. n/a. Trad. dos autores) [9]

Tanner [9] é enfático em abordar como o *vaporwave*, para alcançar seu efeito de estranhamento ao ouvinte utiliza da repetição de músicas bastante populares e familiares da década de 80 ao ponto de gerar uma sensação de náusea e desconforto. Esse processo é que desvela o caráter infamiliar da composição, sobretudo por parecer ao ouvinte que sua não-normalidade tem algo de fantasmagórico ou até de não-humano. É necessário dizer que este gênero, sob nenhuma hipótese, representa todos os ramos de música eletrônica existentes, mas sua característica primordial, a repetição, é um elemento que está presente em todos os gêneros eletrônicos. Dito isso, pode-se concluir que este efeito de estranhamento surge da radicalização de uma premissa básica do estilo: o uso do ritornelo às últimas consequências. É possível vislumbrar características semelhantes às que são percebidas no ramo musical quando são observadas as tendências arquitetônicas oriundas das mudanças de experiências pontuadas por Benjamin [6] e Harvey [7]. É possível ainda especular que essa sensação de infamiliar da música eletrônica possa estar relacionada às condições de vida das cidades e populações ao longo do século XX e XXI que se refletem e perpassam a constituição do sujeito da contemporaneidade, sendo fruto de uma dialética entre a repetição total e a permanência de um resíduo⁹ que denota um estranhamento em relação à realidade.

Assim, eis a questão: as imagens técnicas produzidas pelos dispositivos, no que possuem de correlatas a nós enquanto espécie, nos são próprias (humanas), ou extrapolam a sua condição para além-humanas? Não à toa, o cerne da análise de Freud em seu estudo sobre o choque entre o familiar e o inesperado – (*un*)heimlich – é o encontro entre medos e sonhos arcaicos com o que o novo tem de mais promissor e assustador: a tecnologia¹⁰.

4. CONCLUSÃO: COLAGENS MUSICAIS E SUBJETIVAS

É possível supor que tanto a sensação de infamiliaridade quanto a do choque com a percepção técnica das imagens sonoras da música eletrônica compartilhem, como solo comum, o esgarçamento das dimensões de *tempo* e *velocidade*. A aceleração da sociedade causada pelas alterações na infraestrutura econômica (de um capitalismo fabril, ou fordista, assiste-se à consolidação de um capitalismo no qual os serviços e o fluxo financeiro são seus motores) é acompanhada pelo desenvolvimento dos meios técnicos e por alterações no processo de

fruição estética, seja esta fruição de forma direta ou demandando um tempo de reflexão. Para Deleuze (2017) [10],

É fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina (...) porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. [...] as sociedades de controle operam por máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo a pirataria e a introdução de vírus. Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo. (Deleuze, 2017, p.252) [10]

Como alterações nas estruturas sociais resultam em alterações na produção cultural de uma sociedade, características como simultaneidade, imediatividade e superexposição à informação rompem as compreensões e percepções vigentes de um tempo linear. A simultaneidade do agora coloca não apenas o tempo em xeque, mas o *tempo da arte*, ou o fluxo em que se estabelece a relação objeto-sujeito artístico, assim como a duração desta relação, o que sugere que o tempo, em si, não pode ser definido por sua representação ou manifestação linear, mas sim por *imagens*¹¹ - ou instantâneos, recortes, colagens ou *samples*. Ainda que muitas vanguardas artísticas preconizassem o privilégio da experiência de fruição e do vivido em seu máximo, é preciso notar que tal imediatividade não seria dissolver ou reduzir a temporalidade ao zero, não seria apenas aquilo que se dá ao mesmo tempo ou sem intervalo: é aquilo que se dá sem mediação, e a mediação pode ser entendida não só como o anteparo, ou o meio pelo qual recebemos a informação contida na obra, como também o conjunto de referenciais culturais que moldam a interpretação do objeto artístico. Logo, o tempo se altera e a mediação se modifica, mas não desaparece por completo.

A música tem o tempo como elemento constitutivo no andamento e na divisão de compassos, relacionados à duração e à interpenetração dos elementos de arranjo, o encadeamento sonoro da melodia. As tecnologias permitem a reorganização da temporalidade musical ao operar elementos de uma realidade recortada, caracterizada pela colagem (*sampler*) e sobreposição de camadas sonoras. Numa sociedade de fluxo constante de dados, a multiplicidade de informação – e a subsequente necessidade de recorte e condensação informacional, logo, de algum nível de mediação - também está presente na própria forma da produção musical que passa a privilegiar o arranjo sobre a melodia, ou a construção de camadas sonoras sobre o estabelecimento de variações de uma linha principal.

O processo criativo que possibilita o surgimento e consolidação da música eletrônica como fruto das mudanças técnicas e psicossociais ocorridas no último século, tem como um de seus efeitos uma modificação na percepção sobre o próprio acontecimento artístico. Tal percepção passaria a ultrapassar tanto o suporte do acontecimento como o conjunto de referências que a delimitam. Em particular, a música eletrônica, dentro de seu experimentalismo, consegue demonstrar mudanças na estrutura da percepção de seus códigos, ou ainda do modo como tal fenômeno estético é consumido. Nesse sentido, movimentos como o *vaporwave* ou, ainda, músicas eletrônicas de caráter experimental são aquelas que buscam ressignificar tais relações perceptivas e até mesmo epistemológicas¹² uma vez que os métodos tradicionais de apreciação das melodias são deslocados ou até mesmo distorcidos. Portanto, uma sociedade cujos signos culturais se alteram numa velocidade maior do que a capacidade de seus indivíduos têm de processar tais alterações acaba por gerar a sensação de estranhamento e deslocamento. As imagens, ou constructos sonoros da *e-music*, por funcionarem como instantâneos de um tempo que se move mais rápido do que nossa capacidade de retenção, mostram-se nostálgicas e futuristas, estranhas e familiares, atemporais exatamente por retratarem sua própria temporalidade.

NOTAS

1. Os autores têm conhecimento de que o termo “música eletrônica” pode ser, em tese, aplicado a uma grande variedade de contextos, visto que, boa parte da música que se escuta nas sociedades urbanas é totalmente ou bastante mediada por tecnologias eletrônicas, não apenas nos seus modos de composição, mas de produção (estúdio), difusão (internet) e escuta (dispositivos de reprodução sonora). Porém, o cerne do conceito da *electronic music* residiria não na imitação, por meio eletrônico, das sonoridades de instrumentos acústicos, mas na criação e na performance de sonoridades, por meio da manipulação de frequências de onda, que não poderiam ser obtidas de outra forma. Um exemplo de instrumento que preenche esta definição é o teremim, que surge na década de 1920 e é considerado precursor das sonoridades ditas sintetizadas. Na contemporaneidade, o termo música eletrônica é amplamente utilizado para se referir a dois processos principais de criação/execução musicais: as escolas derivadas da experimentação musical de Pierre Schaeffer [11] denominada *Musique Concrète*, caracterizada pelo uso de material previamente gravado e reconfigurado para gerar novas experiências sonoras (Schaeffer é considerado, por muitos, o precursor do Sample e é visto como uma grande influência para Stockhausen) e a *Elektronische Musik*, caracterizada pelo uso estrito de sonoridades, notas, atmosferas e timbres produzidos por aparelhos eletrônicos (com o desenvolvimento, por exemplo, de sintetizadores). Porém, a popularização não apenas dos objetos técnicos necessários para a produção de ambos os tipos de *e-music* como as experimentações sonoras nas diversas cenas musicais derivadas destes conceitos-base acabaram por borrar a distinção entre tais maneiras de produzir música eletrônica.

2. O ritornelo é uma frase musical criada para ser repetida inúmeras vezes dentro de uma melodia. Em geral, é uma prática bastante recorrente na música clássica e barroca (como em Johann Sebastian Bach e demais autores). O ritornelo foi introduzido dentro da esfera da música eletrônica como um artifício comum e fundamental para o processo de composição musical. Sua característica de, ao retornar e repetir o tema, possibilitar o terreno para a improvisação e desdobramento das frases musicais derivadas do tema principal inspirou Deleuze e Guattari a pensarem elementos da filosofia da Diferença sob esta lógica.

3. De acordo com os trabalhos de Koetz (2019) [12] e Glover (2013) [13], a música eletrônica possui uma relação imediata com o pensamento minimalista na medida em que artistas como Terry Riley, Steve Reich, La Monte Young, Eliane Radigue, Alvin Lucier, Charlemagne Palestine, Philip Glass, etc. se valeram das estruturas de composição eletrônicas, a saber, a sintetização ou até mesmo a mixagem de fitas cassetes com o intuito de criar o que o autor denomina como “processos sistemáticos de repetição” que causam efeitos psicoacústicos nos ouvintes (Koetz, 2019, p. 26) [12]. Tais processos, embasados na noção de repetição, pretendem utilizar elementos sonoros simples de forma repetitiva ou até mesmo constante com o propósito de produzir composições inteiras como loops, repetições e sequências recorrentes. Sendo assim, os processos sistemáticos de repetição propostos por Koetz [12] são, dentro do nosso contexto de debate, similares a noção de ritornelo proposta anteriormente visto que é por meio dele que se cria a frase musical que ampara as composições produzidas por autores da música eletrônica mesmo que, entre os artistas, os métodos de produção musical sejam distintos. Portanto, em observância a abordagem do autor, a música eletrônica parece flertar com o minimalismo justamente no que compete a sua construção: o uso mínimo de elementos sonoros para a produção de composições musicais.

4. Levando em consideração contexto de origem da música eletrônica, o desenvolvimento tecnológico dado pela Segunda Guerra Mundial foi, em termos de aparelhagem e de possibilidades de manipulação de informações e desses instrumentos técnicos, decisivo para que surgisse o interesse no experimentalismo ou até mesmo na produção de objetos artísticos que visassem explorar essa condição sui generis da obra de arte. Em observância a Koetz (2019) [12]: “Esse contexto histórico é fértil para o desenvolvimento da música eletrônica não só

do ponto de vista das tecnologias de comunicação aprimoradas na guerra mas também em função do espírito *avant garde* da época que buscava estéticas novas inexistentes na tradição da música ocidental, sendo a tecnologia nesse contexto a representação (e também um meio de representação) de uma nova cultura musical, capaz de trabalhar com sons de qualquer origem através da reprodução sonora, bem como construir artificialmente sons com uma imensa gama de capacidades expressivas (inclusive, às vezes, com a intenção de se parecer com sons orgânicos e naturais) através da síntese sonora.” (Koetz, 2019, p.19) [12]

5. As análises de Flusser mostram-se especialmente apropriadas se aplicadas às vertentes de música eletrônica baseadas na *Musique Concrète*, pois a imagem técnica pode ser aproximada do conceito de objeto sonoro conforme Schaeffer (“o objeto sonoro é o equivalente a uma unidade de respiração ou articulação”, 1993, p.271) [11], uma sonoridade que poderia ser liberta da sua fonte original ao ponto no qual o ouvinte não conseguiria identificar sua origem, gerando o efeito sonoro denominado acusmática. A ocultação da causa sonora não é fruto de uma falha técnica, mas é um efeito pensado para operar o deslocamento/estranhamento entre o som e seu significado original.

6. O não-humano ou maquínico se refere tanto à questão da técnica em si como à abordagem benjaminiana detalhada em sequência e também ao conceito deleuzoguattariano de mesmo nome, um dispositivo que se constitui nos processos de produção social. Para além da técnica, as máquinas designam um complexo de agenciamentos que se compõem nos agenciamentos de desejo, sendo então agenciamentos maquínicos que definem a máquina social por suas produções, engrenagens e funcionamento. A ação autônoma humana não está descartada, longe disso, mas é também formada por tal agenciamento de elementos sociais e técnicos, em uma relação bi-imbricada.

7. Considerando que a música ambiente é componente na construção deste *frame*, ou moldura de (in)familiaridade presentes nestes não-lugares, surgem indícios de que a obra musical pode simultaneamente criar e compartilhar de tais características de um estranhamento que ao mesmo tempo é estranhamente familiar.

8. Cabe ressaltar, como exemplo, o conceito de *sacer*, tanto um conceito que se refere ao “sagrado” e “o que é valorado”, como o que é digno de “sacrifício”, “maldito” ou “profanado”. Assim, essas relações ambíguas com conceitos não são uma exclusividade do *unheimlich* ou se resumiriam apenas às discussões oriundas da psicanálise sobre o fato. Conforme Benveniste (2016) [13]: “a palavra latina *sacer* possui a ideia mais específica e precisa no que diz respeito ao “sagrado”. É no latim que encontramos a mais clara distinção entre o que é sagrado e o que é profano; é também no latim que encontramos que temos à vista o aspecto ambíguo do “sagrado”: consagrado por deus e afetado por uma poluição incapaz de ser erradicada, augusto e amaldiçoado, digno de adoração e evocativo do horror. Esse valor dubio é peculiar ao termo *sacer* e serve para distinguir *sacer* e *sanctus*, pois ele parece não estar em nenhum sentido relacionado ao adjetivo *sanctus*. Além disso, a relação firmada entre *sacer* e *sacrificium* abre caminho para um melhor entendimento do mecanismo do “sagrado” e sua conexão com o sacrifício. (Benveniste, 2006, p.460, trad. dos autores) [13].

9. Conforme Adorno (*in* Maeso, 2013, p.120) [4], “não há sistema sem resíduo”, isto é, ainda que a sensação de inquietação ou infamiliaridade possa ser absorvida pelas ferramentas da Indústria Cultural, permanece uma recusa à integração total. O resíduo nos aponta a existência de um Outro que se define de forma negativa. Um exemplo disso é a obra 4’33” de John Cage, pois esta colocaria sua *afinidade mimética com o que há de mais morto e arruinado na realidade social* e, ainda que pudesse ser absorvida pelo mundo administrado, ainda reconhecendo na música de Cage um “protesto contra a cumplicidade obstinada da música e domínio da natureza” (Adorno, 1978, p.534 *apud* Durão, 2005, n.p.) [15].

10. O texto freudiano analisa o conto de E.T.Hoffmann chamado “O Homem de Areia”. Neste conto, a antiga história da personagem que assustava as crianças que não queriam dormir é amalgamada com o fascínio pela tecnologia, na possibilidade da criação de um androide. Assim, esta tensão gerada por algo que perde sua característica de familiaridade, tornando-se inesperado, surpreendente ou até aterrorizante – o que é visto desde a literatura de Kafka até as colagens da música eletrônica - é o que define “aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (Freud *apud* Maeso, 2013, p.21) [14].

11. Seria possível, como digressão, pensar a aproximação conceitual entre as imagens técnicas de Flusser [5] com a Imagem-tempo e Imagem-movimento de Deleuze [16] sobre o cinema, de inspiração bergsoniana. Flusser [5] pondera que as imagens técnicas são aquelas que são operadas por dispositivos que se separam da intervenção humana, produzindo uma imagem ontologicamente não-humana. Deleuze, por sua vez, encara a imagem como um conjunto de afectos que acabam por adquirir uma autonomia com relação ao sujeito, pois a imagem do cinema se torna ela independente e autônoma de seu produtor ou operador. Tanto Flusser [5] quanto Deleuze [16] parecem concordar que a instrumentalização realizada pelo dispositivo para a produção da imagem não está no âmbito humano, mas do dispositivo. Logo, a imagem que nos é percebida se separa como um todo da intencionalidade do operador e adquire contornos das possibilidades do próprio aparelho, sendo a máquina a verdadeira produtora de significado ou ainda de afecções. Aqui, apenas se insinua que esta aproximação, no campo da música, ocorreria ao se considerar a similitude já descrita da e-music com um constructo – ou um *frame* – musical de seu momento histórico.

12. Ainda que, claro, este caráter não é uma exclusividade da música eletrônica, podendo ser encontrado, por exemplo, na relação entre *Ars Nova* e *Ars Antiqua*, ou ao uso da monodia acompanhada pregada pela Camerata Fiorentina no séc. XVI como contraposição aos exageros da polifonia da época.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Gombrich, E. H. (2011) *A História da Arte*. Trad. Álvaro Cabral. LTC.
- [2] Carrasco, L. V. (2019) La Subversión Musical de Erik Satie por medio del pensamiento cínico. *Revista Musical Chilena*. V. 73, n. 231. Santiago. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902019000100098.
- [3] Zanini, W. A (2004) atualidade de Fluxus. *ARS. 2004. V2, n.3*. São Paulo. <https://www.scielo.br/j/ars/a/GPp3GhFFWqW6kGXtVM9NMwn/?lang=pt>
- [4] Flores, V. (2007) *Minimalismo e Pós-Minimalismo – Forma, Anti-Forma e Corpo na Obra de Robert Morris*. Ed. Labcom.
- [5] Flusser, V. (2008) *A Filosofia da Caixa Preta*. Ed. Companhia das Letras.
- [6] Benjamin, W. (2014) *Obras Escolhidas I – Magia e Técnica, Arte e Política – Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. Ed. Brasiliense.
- [7] Harvey, D. (2017) *Condição Pós-Moderna*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. Ed. Loyola
- [8] Freud, S. (2019) *O infamiliar*. Trad. Ernani Chaves. Ed. Autêntica

- [9] Tanner, G. (2016) *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Zer0 Books.
- [10] Deleuze, G. (2017) *Conversações*. Trad. Peter Pal Pelbart. 3ª ed. Editora 34
- [11] Schaeffer, P. (1993) *Tratado dos objetos musicais*. EdUNB.
- [12] Koetz, G. S. (2019). *Esboço de uma Análise Hermenêutica e Não-Hermenêutica da Música Eletrônica*. Porto Alegre. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206652?locale-attribute=es>
- [13] Glover, R. (2022) *Minimalism, Technology and Electronic Music*. <https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/16269/>.
- [14] Maeso, B. (2013) *Kafka: Estética e política do Estranhamento*. [Tese de Mestrado, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP] São Paulo. <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8133/tde-01072013-090825/pt-br.php>
- [15] Durão, F.A. (2005) Duas formas de se ouvir o silêncio: revisitando 4'33". *Kriterion Revista de Filosofia* 46 (112), dez. 2005. UFMG. <https://www.scielo.br/j/kr/a/9JJLbd-JDGGsmsDPVVnL3Phz/?lang=pt>.
- [16] Deleuze, G. (1985) *Cinema 1: a Imagem-movimento*. Brasiliense

Reference According to APA Style, 7th edition:

Maeso, B. & Alexandre, T. (2023) E-Music: Uma Harmonia (In)Familiar. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 61-73. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.168>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.142

JOSEPH KOSUTH AND ETHICS AS A MEDIATOR BETWEEN MEANING AND EMPTINESS.

Joseph Kosuth e a ética enquanto mediadora entre o significado e o vazio

PEDRO FONSECA JORGE¹

Autor

ORCID: [0000-0002-6585-8476](https://orcid.org/0000-0002-6585-8476)

¹LIDA – Research Laboratory in Design and Arts, Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha do Instituto Politécnico de Leiria – ESAD.CR

Correspondent Author:

Pedro Fonseca Jorge,
Rua Isidoro Inácio Alves de
Carvalho, 2500-321 Caldas da
Rainha, Portugal,
pedro.a.jorge@ipleiria.pt

ABSTRACT

Joseph Kosuth's "One and Three Chairs" is considered the materialization of his 1969 essay "Art after Philosophy", where he defined Conceptual Art, in which Meaning relied solely upon its author's mind, expressed through tireless repetition. Although this kind of reiteration could become means for an understanding, the fact that no effort was made (so to speak) in explaining one's personal views, deprived the observer of the needed resources for its interpretation. Here lies a dilemma where Conceptual Art can be criticised, since, if an artist can hide behind the observer's lack of understanding, he can propose something that, also for him, is devoid of meaning. This is why Kosuth's work may consist not in the materialization of Conceptual Art itself, but in the defence that at the foundation of an artist's work, there must be strong ethical values, manifested precisely through a correlation between Sign, Signifier and Signified, in which "One and Three Chairs", and his subsequent work, repeatedly dwells, defending the expression of honesty that should guide Conceptual Art, in its own defence, but also of its authors' and appreciators' defence.

KEYWORDS

Joseph Kosuth; Conceptual Art; Sign; Meaning; Signifier.

RESUMO

"One and Three Chairs", de Joseph Kosuth, é considerada como uma manifestação da sua teorização da Arte Conceptual, na qual defende que o seu significado reside apenas na mente do seu autor, expresso através da sua incansável repetição. Embora este tipo de reiteração possa consistir num meio para atingir o seu entendimento, o facto de não ser realizado um esforço para a sua comunicação (por assim dizer) priva o observador da possibilidade de a compreender. Aqui reside uma possível crítica à Arte Conceptual, em que um artista se pode esconder atrás da não necessidade de compressão por parte do observador para propor algo que, também para si, é destituído de significado. Talvez por isso a obra de Kosuth consista não na materialização da Arte Conceptual em si, mas na defesa da ideia de que na base de qualquer trabalho artístico devem estar valores éticos expressos através da correlação entre o Signo, o Significado e o Significante, algo que "One and Three Chairs" e o seu trabalho subsequente insistem, defendendo a expressão de uma honestidade que deve guiar a Arte Conceptual em sua própria defesa, mas também dos seus autores e apreciadores.

PALAVRAS-CHAVE

Joseph Kosuth; Arte Conceptual; Signo; Significado; Significante.

Submission date:

08/04/2022

Acceptance date:

02/02/2023

1. INTRODUCTION

Based upon the premise of Joseph Kosuth's work, this article will propose a triangular reasoning in which different situations will be approached, the common ground being the discussion artists do about their counterpart's artwork.

The purpose is to show the use of this kind of approach as a source of knowledge or matter for thinking, which artists use to devise a cohesive theory within their practice, in Art, Architecture, Design or another subject.

In other words, more than a monologue, those who dwell in others' artwork create a dialogue from the moment they draw answers from the exchange of experiences.

2. PROBLEM

When analysing contemporary art, architecture, and design (which we can consider all Art in a broader sense) we are faced with the dispersion of ideas and theories which lack the identification of a common denominator among them for us to identify a movement or even a global coherence.

This may be caused by the historical proximity of such theories and practises which don't allow us to have the necessary distance to identify a "shared belief". Or, on the contrary, it may be that such a dispersion is the common denominator among contemporary thinking, in which case we won't have time on our side to make an understanding of such theories and practices.

In both cases, this translates into difficulty in understanding the status quo, becoming harder and harder to evaluate our contemporaneity since to understand art is to comprehend each artist individually, through signs and logic that are not always clear to all (and are not communicated by those who create them).

So, what can we "trust" to sustain an opinion or logic about art and the world in general? In what can we "dwell" to support our reasoning to create our art pieces (visual, written, sung, built, etc.)?

3. METHODOLOGY & STATUS QUO

The presented paper is established upon the empirical experience of the author on the subject, not because it tries to sustain its reasoning without thorough research, but because it describes a process that was designed over an elongated period: he went through several experiences without an (apparent) link, but they ended fuelling reasoning within Architecture, Art or (and) Design, helping to devise a strategy for intervening in each of them. Or all of them. Therefore, it is hard to retain a classical structure in which we can easily specify a methodology, where a question or doubt was put, related case studies related were collected and studied, and conclusions were drawn, supported by comprehensive literature: the following experiences, which we can consider as case-studies in the present paper's context, weren't "collected" or even remembered with a particular purpose, although they are now serving one.

As those experiences succeeded, they started to make sense as a whole, devising an approach to Architecture, Art or (and) Design, which the proposed paper tries to deepen, now supported by the necessary literature.

It must be said that such need - for a theoretical or practical approach to those disciplines - wasn't consciously felt, although practice often raised questions that needed clarification for a project to continue its due course. Making sense of it all resulted in the presented analysis, as a conclusion (for now) of the path taken.

Still, we can identify a process in which, when artists discuss their counterpart's artwork, as a source of knowledge, or food for thinking, they end up applying such knowledge in their artistic production, since it helps them devise their theories and methodologies.

At this point, we could consider the following paper as a linear path with three pitstops, but the fact is that discussing Joseph Kosuth's "One and Three Chairs" - the last stop - leads us

back to the moment when Eduardo Souto de Moura's "Pousada de Santa Maria do Bouro" was debated – the first stop – therefore closing a triangle.

In other words, the first case study to be presented will sustain the second – a personal experience – sustaining the third and last case study (which could be considered this paper's conclusion, if it wasn't for its triangular route).

The above-mentioned comprehensive definition of art includes architecture, which is important to state, as the "triangle's" first vortex is an architect and one of his projects. Although we are not going to resume our thinking about this discipline, this will be the initial "voice" starting the first dialogue, in which Contemporary Art, and, most noticeably, Conceptual Art, are the (apparent) culmination of a path started with an architect leaning upon another artist's work, followed by an architect (the author) learning from other artist's creation, concluding with a visual artist (also the author) discussing another artist's work

4. THE OTHER AS A CRUTCH.

Eduardo Souto de Moura is an architect that has always been very keen on hiding the sensitivity that he so thoroughly applies in his artistic production. It's undoubtedly with humour that he states that the handrail he designed for Metro do Porto, similar in every station, is produced as a continuous object cut to size for each one, like the "churros' man" does (RTP, 2020) [1]. Its design is easily recognizable as his own, but its Meaning, a fundamental condition for architecture to be art (Rannells, 1949) [2], remains hidden under Souto de Moura's good-natured character.

During a presentation of his "Pousada de Santa Maria do Bouro" project (built – and not rebuilt, as we will see – over the remains of an ancient monastery), he started his lecture by showing the ruins he encountered when he was commissioned for the project, but also with Joseph Beuys' 1974 performance "I like America, and America likes me" (*Coyote*, n.d.) [3]. There's no need for extensive descriptions of this performance, given its seminal character, which makes it well-known to almost any art lover. Let's just recall that during its performance with a coyote, seen by Native-American culture as a symbol of transformation (Wolfe, 2019) [4], Beuys wanted to establish a comparison with the transformation he wanted for the United States of America (Yeung, n.d.) [5].

Souto de Moura wanted to tell us, through this analogy, that the ruin, as the basis for the forthcoming project, offered him the same resistance the coyote offered Joseph Beuys: during the performance, the animal altered his behaviour, from aggressive to calm (Wolfe, 2019) [4], always showing potential for change. At the same time, Souto de Moura presented the process in which he "domesticated" the ruined building, always in a light and humorous fashion (he didn't know if he was going to "use" roof tiles, he was "tired" of yellow and pink walls, etc.), interleaving his presentation with images of "I like America, and America likes me" and describing Beuys' performance.

Although we should focus on the relation established between architecture and art, we couldn't go on without exploring the turning point that determined his intervention in the ruin: preliminary excavations around the ruined monastery revealed its original appearance, which consisted of blood-red painted walls, and 1,2 meters long glazed dark green roof tiles. So, it was not yellow or pink he said he was tired of, nor the red clay roof tiles we were expecting: to rebuild the monastery according to its original appearance would be to recreate an image that would only cause us awkwardness and discomfort; to create the "expected" appearance, with lighter colours and red roof tiles, would be to create a lie. The alternative was to resort to the true memory anyone had of the monastery: the ruin, the result of a degradation process started in 1834, when it was abandoned after the extinction of the religious orders in Portugal (Sampaio, 2012) [6].

Consequently, the architect stated that to remain faithful to the image we had of the monastery, instead of rebuilding the ruin, he would build a new building, using the ruin's stones to design a hotel (Sampaio, 2012) [6], always "interrupting" its narrative to present the development of Joseph Beuys' performance.

Therefore, the Pousada de Santa Maria do Bouro was the result of the Meaning the architect gave it, “finally” corresponding to Rannell’s definition of architecture as art, as we recall (Rannells, 1949) [2]: the building’s flat roof allowed wild vegetation to grow – as in a ruin – and the recessed windows with hidden frames made them look like they were gone – again, like in a ruined building. The end of the Pousada de Santa Maria do Bouro’s presentation corresponded with the end of Beuys’ performance, in which the coyote, although not domesticated, revealed an “understanding” between him and the artist – similar to what he considered necessary for the rehabilitation of the country where he performed: an understanding between the different cultures that inhabited United States of America (Wolfe, 2019) [4], and similar to what Souto de Moura managed to do with the ruin: also an understanding between the existing remains and the architect’s intentions.



Fig. 1

The Coyote *versus* the ruin
Joseph Beuys’ performance “I
like America and America likes
me” (1974) and Eduardo Souto
de Moura’s Pousada de Santa
Maria do Bouro by Gisela
Schmoll (1997).
Source: <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine>; <https://www.flickr.com/photos/gschmoll-ambition/ambition-opart>

5. THE OTHER AS A LESSON.

This kind of understanding wasn’t a new stance when intervening in heritage architecture: since 1964 the Venice Charter (a document written about good practices in historical buildings’ intervention) recommended that any intervention made in architectural heritage should clearly state the moment when such intervention was made, instead of copying the past, falsifying its history (Gazzola & Lemaire, 1964) [7]. There is a clear perception that a historical building is the result of several moments, each one designed according to its tradition. Therefore, there isn’t a unique style, and “us”, while intervening in the present moment, should design according to our own moment’s style, spatial and constructive solutions, while searching for “an architectural conciliation or harmony” (Gazzola & Lemaire, 1964) [7]. Off course, the idea of conciliation or harmony (or understanding) depends on one’s interpretation, which is still reasonable, since in the past other architects also interpreted Romanic or Gothic styles, for example, according to their sensibility (although the result was less “obvious” than in contemporary interventions).

Today’s architectural diversity makes more pressing the need for the architect to devise an intervention theory, towards a base point from which he can become another “moment” in a building’s history. However, to interpret a building’s features which define its identity, as opposed to those that, if removed, don’t, is something where just “liking” or “not liking” is not enough.

Considering a humbler example than a monastery, let’s focus on a particular feature of a Portuguese popular house, as a case study: the stonework which framed doors and windows, sometimes plain, others with sculptured motifs. How do we interpret these elements? Are they merely decorative? Are they part of the house’s identity? Adding them to a new

building can contribute to its identity and the identity of, let's say, a historic city centre? If in the previous example, the architect used another artist's work for us to "understand" its creative process, we will now "feed" ourselves in another artist's work to "create" a design methodology: Joseph Kosuth played a major role in Conceptual Art's definition, through his 1969 essay "Art after Philosophy" (Kosuth, 1991) [8], from which resulted in his most well-known pieces: one of them is "One and Three Chairs", important enough to endure in our memory and also to give birth to other's artwork, that we, in due time, will refer. For now, we will solely dwell on the understanding of this seminal piece of art from the viewpoint of our intentions, which is to devise an intervention methodology. We will start with a broader comprehension of it, namely the transposition it makes from linguistics' definitions of Sign, Signifier and Signified, to art in general: in this case, the image we have of a chair - the Sign - which can be deconstructed in two levels of comprehension, where Signifier is the Sign's "material and tangible element", and the Signified is its "concept and abstract entity" (Flatschart, 2013) [9]. Or, to simply put it, the physical chair, and its definition. Although it seems obvious enough not to be stated in a work of art (even more tautologically, as Kosuth did and advocated as one of the main features of Conceptual Art), this deconstruction will help us to define our (historical) references and how to use them. Let's pick up on the above-mentioned example: can we identify that stonework as a historical feature? Can we use it as a historical reference?

We will try to decipher the "object" through (our interpretation of) Kosuth's reasoning: the stonework consists of the Sign, which we can deconstruct in the Signifier: rigged stone into parallelepipedal elements, decorated or not, framing an opening; and the Signified: "structural elements designed to support the upper wall over window's openings".

So, it seems that "our" window frames can only keep their consistency once they "look" like stonework, but also if they maintain their structural purpose. To use them in a new building, constructed according to modern techniques where there are no load-bearing walls, it would be to subvert its definition (to support something) while keeping its image (a stone "frame"). We can easily accept that establishing historical analogies solely through aesthetical elements is a stance like any other, especially in today's architectonic diversity, but, probably, consistency is an item in which we can sustain a well-devised theory (about architectural heritage, conceptual art, or product design). Therefore, stonework can characterise architecture in a given place, through its colour and texture (besides any tectonic considerations), and therefore can be used "only" through its aesthetical value. But, in this case, it would only be consistent if it was designed in a way that could show that those elements have no structural purpose.



Fig.2

Sign versus Signifier versus Signified

Just what does define this house as a house, a popular house or just popular? Its shape? Its proportions? Its materials? Its aesthetics? Its coherence?

Fonte: The author

6. THE OTHER AS A REFERENCE.

We have been sustaining our thinking in the fact that Kosuth expressed the need for coherence through a correlation between Sign, Signifier and Signified, voiced through pieces like *One and Three Chairs* (and others that, through image, object, and definition, stated the same correlation). However, we have yet to sustain that stance, since the artist itself (apparently) made no mention of this feature.

We already acknowledged that Kosuth's 1969 essay "Art after Philosophy" was seminal to establish the principles upon which Conceptual Art would be defined. Aesthetics was not one of those principles, since its appraisal has always been a matter of taste or opinion [8], and at the time (conceptual) art seek to take philosophy's place, as it was before: grounded upon science and rationality, which was abandoned in the 19th century when philosophy became uncommitted enough to admit the existence of religion.

As a result, evaluating art according to how it looks made as much sense as evaluating architecture with the same principles (Kosuth, 1991, p. 16) [8], ignoring all the spatial and practical solutions that allow a building to fulfil its purpose. It must be said that such reasoning must have been deeply grounded in early 20th-century architecture (specifically Functionalism) whose faith in science, by that time, had already started to fade (Montaner, 2001) [10]. However, the fact that Kosuth resorted to its example in his manifesto justifies the use of architectural examples in our present paper.

So, the redefinition of art according to a scientific posture, while revoking all traditional art expressions, led to an analytical proposal based on (the artist's) experience. Such a deeply personal experience could only be understood by him; thus, he is the only one who can truly advocate if his work is art or not, revoking the observer's part in the process: the devised concept or logic, which led to the physical artwork, is art's true expression, repeated tirelessly – tautologically – resorting to a visual expression.

We can point two things to this logic: the first is the fact that, while denying a personal interpretation by the viewer (be it aesthetical, formal, or functional) in favour of a scientific-like approach, Kosuth substitutes that interpretation with the artist's view, which is also deeply personal (and not an undeniable truth). This might oppose other conceptual artworks, in which such truth is presented as a choice that can be made by the author or by the viewer: John Hillard's piece "Camera recording its own condition (7 Apertures, 10 Speeds, 2 Mirrors)" presents 70 pictures taken using different combinations of aperture and shutter speed. None of them is presented as the "right one", although the fact that they are displayed on a grid 10x7 leads our eyes to the two at the centre. If Hillard had composed its piece with an odd number of lines there would be a single centre photo, and therefore a "chosen" one. An even number of columns would double his/our "options".



Fig. 4

Two, one and four options. Reducing or adding choices to Hillard's "Camera recording its own condition (7 Apertures, 10 Speeds, 2 Mirrors)"
 Source: collage made from pictures of John Hillard's artwork, by the author.

Second, the concept, personal and private as it is, is also the only means to define art, and relies solely on the artist's mind. So, the only appreciation we, as observers, can make, is sensory, and the unfathomable truth is never within our reach - and nothing guarantees us that it has ever existed.

So, we can state that Kosuth wasn't able to devoid art of sensory meaning, despite his efforts (something Hillard never tried to do). It also appears that he could have headed art, in general, into a situation where the search for meaning also led to the possibility that art can be completely devoid of it. However, through the interpretation made in the previous chapter, we can think that Kosuth was, in fact, conscious of this peril, and his work, like "One and Three Chairs" (or Plants, or Hammers, or Rakes) consisted in the reiteration of the need for Conceptual Art to propose not only a Concept but also an Artistic Expression that should be true to that Concept. In other words, for the Sign (art) to be the result of a logical coherence between Signifier (the art's expression) and Signified (the concept).

If we accept this, we also have to think about the following: that the above-mentioned artwork from this period was not an example of Conceptual Art, but the physical manifestation of "Art after Philosophy" - an extension of the manifesto - in which Kosuth tautologically exposed the imperative need for the Sign/Signified/Signifier correlation, attained not also through the artist's intellect but also his ethical values, in which the observer dwells to "trust" his work. Also, among Kosuth's intended observers, were not only the general public, art connoisseurs, or art critics, but also, if not especially, artists themselves.



Fig.4
One and Three Chairs/
Hammers/Lamps/Shovels/
Rakes/Plants
Joseph Kosuth's tautology in
action.
*Source: collage made from pictures of
Joseph Kosuth's artwork, by the author.*

7. IN CONCLUSION

This is why “One and Three Chairs” appropriation by other artists makes so much sense when they debate questions of interpretation or comprehension: “Cher, Chair, Share”, by Ole Ukena (2011) uses an intended act of misinterpretation to highlight the power of language to separate or bring us together, a resource also used by Aim Deuelle Luski in “Joseph Kosuth Tribute: One and Three Chairs” (2012), and Mansoor Ali in “Three Chairs and N/None (after Joseph Kosuth)” (2016). In Carlos Monroy’s performance “Mr Kosuth, what would you do?” (2012) the artist invited his audience to create their connections using Concepts, Objects and Meanings made available by him (in which he included himself), while Antonio Guiotto expanded Kosuth’s tautology within the same exposed Sign, Signified and Signifier - just to name a few.

This leads us to conclude that, for Joseph Kosuth, even if Conceptual Art’s meaning resides solely in the author’s head, there is still the need for the observer to know that such meaning exists, and that art is not an act of fortuity.

If not, and since the communication of such meaning is not mandatory, “believing” in its existence would be an act of faith, which it could not be, since art, as he intended, was to substitute philosophy – which started to fail as a science the moment it accepted the existence of religion. So, how do we “believe” in such meaning? How do we make it more than a matter of trust?

As it was pointed out above, strong ethical values were fundamental for those who made Conceptual Art, like Kosuth kept “saying” through his artwork which tautologically stated the need for harmony among Sign, Signifier and Significant.

Tautology, however, was also a way to state that a recurring image corresponds to a recurring meaning. Or, to put it in other words, Coherence or Consistency within an artist’s artwork is the proof that there is a Meaning underlying its practice.

We are not stating that Souto de Moura needed Kosuth’s work to define his principles in architecture. We can also appreciate his (art)work solely through its Minimalistic aesthetics, which, however, would be impossible without an underlying concept: the coherence Souto de Moura’s architecture has achieved through the years proves that there is, in fact, a solid concept underneath it – even if it’s not often verbally revealed.

We can also see through Souto de Moura’s presentation that Contemporary Art can encourage thinking and practice in Architecture, but especially that Knowledge, in general, can help us create the necessary consistency to create great art, architecture, design, etc. As such, Culture doesn’t need to have a purpose in mind to be acquired, all encounters being case studies that will find their use even in unexpected circumstances: “culture (...) in addition to providing knowledge and entertainment, has a consoling capacity as it invites us to exercise acceptance” (Aramburu, 2022) [11].

The author’s personal experience - while evaluating Popular architecture through a small part of what establishes its identity, across a linguistic analysis - is nothing more than a reiteration of the idea that “intersecting” knowledge is a fundamental tool.

Eventually, it led to the deconstruction of Kosuth’s Conceptual Art theory, which allowed us back to Souto de Moura and create another level of understanding of his architecture, thus “closing the triangle”.

**Fig.5**

One and Three Chairs as a physical theory.

From top to bottom, left to right: "One and Three Chairs", Joseph Kosuth, 1965; "Joseph Kosuth Tribute: One and Three Chairs", Aim Deuelle Luski, 2012; "Cher Chair Share", Ole Ukena, 2011; "One and Three, One and Three, One and Three Chairs", Antonio Guiotto, 2012; "Three Chairs and N/one (After Joseph Kosuth)", Mansoor Ali Makrani, 2015-16; "One and Three Chairs (Winterthur)", Michael Riedel, (nd); "Monroy's performance service no.1 Mr Kosuth, what would you do?", Carlos Monroy, 2012.

Source: collage from pictures of the artwork of the above-mentioned artists, by the author.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- [1] RTP. (2020, October 23). *Primeira Pessoa com Eduardo Souto Moura* | RTP. <https://www.youtube.com/watch?v=dBNq10vTmIc>
- [2] Rannells, E. W. (1949). The Study of Architecture as Art. *College Art Journal*, 8(3), 204 (p. 205) <https://doi.org/10.2307/772828>
- [3] Coyote. *Joseph Beuys in America*. (n.d.). Vimeo. <https://vimeo.com/5904032>
- [4] Wolfe, S. (2019, December 9). Joseph Beuys—I Like America and America Likes Me. *Artland Magazine*. <https://magazine.artland.com/stories-of-iconic-artworks-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me/>
- [5] Yeung, P. (n.d.). *JOSEPH BEUYS: I LIKE AMERICA AND AMERICA LIKES ME*. Kids of Dada. <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine/35963521-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me>
- [6] Sampaio, C. (2012). *Reabilitação e reconversão de usos: Santa Maria de Refóios do Lima e Santa Maria do Bouro* [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/80215/2/23645.pdf>
- [7] Gazzola, P., & Lemaire, Raymond. (1964). *Carta de Veneza, sobre a conservação e restauro dos monumentos e dos sítios* [Personal communication].
- [8] Kosuth, J. (1991). *Art after philosophy and after: Collected writings, 1966 - 1990* (G. Guercio, Ed.). MIT Press.
- [9] Flatschart, F. (2013, February 8). *Signo, Significante e Significado na web*. iMasters - We are Developers. <https://imasters.com.br/front-end/signo-significante-e-significado-na-web>
- [10] Montaner, J. M. (2001). *Depois do movimento moderno: Arquitetura da segunda metade do século XX*. (p. 232) Gustavo Gili.
- [11] Aramburu, F. (2022). *O Regresso dos Andorinhões* (1.^a Edição). Dom Quixote

Reference According to APA Style, 7th edition:

Jorge, P. F. (2023). Joseph Kosuth and ethics as a mediator between meaning and emptiness. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 75-83. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.142>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.177

DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO: QUESTÕES DE GÊNERO NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO EM ARTES NO ENSINO SUPERIOR

Critical Thinking Development: Gender Issues in the Context of Arts Training in Higher Education

RESUMO

Este artigo pretende analisar o desenvolvimento do pensamento crítico sobre questões de género no contexto da formação no ensino superior, tomando como caso de estudo a proposta “Género(s)”, que visou a realização de um projeto transdisciplinar articulado entre as Unidades Curriculares de Oficina de Artes, Tecnologias e Multimédia IV (OATM IV) - módulos de Escultura e Arte Multimédia - e de Teoria da Arte, do 2º semestre do ano letivo de 2019/2020, promovendo a reflexão sobre a questão de género e o pensamento crítico dos estudantes de Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa. No decorrer do processo, os professores assumiram um papel de facilitadores, criando um espaço livre de censura e constatando que os estudantes mobilizaram e desenvolveram o pensamento crítico em processos de investigação e criação artística em torno de estereótipos sobre questões de género. A imaginação de diferentes possibilidades de géneros levou a uma reflexão sobre os valores enquanto construções culturais e à consciência do agenciamento de cada um para os reinventar e contribuir para a mudança social. Deste modo, consideramos que a produção artística e/ou a interpretação de obras de arte estimulam o pensamento autónomo, capaz de lidar com situações novas, através da projeção de várias hipóteses alternativas.

ABSTRACT

This study aims to analyze the development of critical thinking on gender issues in the context of higher education training, taking as a case study the work proposal “Gender(s)” which aimed to carry out a transdisciplinary project articulated between the Curricular Units of Workshop of Arts, Technologies and Multimedia IV (OATM IV) - Sculpture and Multimedia Art modules - and Art Theory, of the 2nd semester of the academic year 2019/2020, promoting reflection on the issue of Gender and critical thinking of undergraduate students in Visual Arts and Technologies of the School of Education of the Polytechnic of Lisbon. The aim of this project is to promote reflection on the gender issue and critical thinking among undergraduate Visual Arts and Technologies students at the School of Education of the Polytechnic of Lisbon. During the process, teachers assumed the role of facilitators, creating a space free of censorship, finding that students mobilized and developed critical thinking, in processes of investigation and artistic creation around gender stereotypes. The imagination of different gender possibilities led to a reflection about values as cultural constructions and to the awareness of each one’s agency to reinvent them and contribute to social change. In this way, we consider that artistic production and/or interpretation of art works stimulate autonomous thinking, capable of dealing with new situations, through the projection of several alternative hypotheses.

Submission date:

23/01/2023

Acceptance date:

15/02/2023



ANA MARIA GARCIA NOLASCO DA SILVA¹

Autor

ORCID: [0000-0002-8139-1706](https://orcid.org/0000-0002-8139-1706)

JORGE MANUEL GARRIDO BÁRIOS²

Autor

ORCID: [0009-0001-8839-6630](https://orcid.org/0009-0001-8839-6630)

KÁTIA COUTO DE SÁ SABINO DOS SANTOS^{2/3}

Autor

ORCID: [0000-0002-5445-808X](https://orcid.org/0000-0002-5445-808X)

¹ UNIDCOM / IADE - Unidade de Investigação em Design e Comunicação. Universidade Europeia, Lisboa, Portugal.

² Escola Superior de Educação, Politécnico de Lisboa.

³ Centro de Interdisciplinar de Estudos Educacionais (CIED-ESELx).

Correspondent Author:

Ana Nolasco da Silva
UNIDCOM / IADE - Unidade de Investigação em Design e Comunicação
Universidade Europeia, Av. Dom Carlos I, 4, 1200-649 Lisboa, Portugal

analascosapopt@gmail.com

Concluímos, assim, que a educação artística é um espaço privilegiado para estimular o desenvolvimento do pensamento crítico, sem recorrer a ideias pré-concebidas, sendo por isso potencialmente apto a combater os estereótipos de classe, cultura ou género e, deste modo, contribuir para a criação de valores orientadores de uma ação socialmente justa.

We conclude, therefore, that art education is a privileged space to stimulate the development of critical thinking, without resorting to preconceived ideas, being, therefore, potentially able to combat class, culture or gender stereotypes and, in this way, contribute to the creation of values that guide a socially fair action.

PALAVRAS-CHAVE

Género, Pensamento Crítico, Educação Artística, Questionamento Estético e Criativo.

KEYWORDS

Gender, Critical Thinking, Arts Education, Aesthetic and Creative Questioning.

1. INTRODUÇÃO

Tendo em conta a desigualdade de género a nível mundial, reconhecida pela agenda da ONU até 2030, declarando como seu 5.º objetivo combatê-la, assim como o aumento da violência e discriminação baseada na identidade de género de minorias como, entre os outros, as pessoas LGBT, situação confirmada num relatório produzido pela mesma organização e que veio a agravar-se com a pandemia da COVID-19 (Madrigal-Borloz 2021) [1], torna-se urgente uma educação que sensibilize para a diversidade, combatendo os estereótipos de género.

Como notou Santos (2016) [2], existe uma discrepância entre os dispositivos legais e o ambiente social onde continuam a predominar estigmatizações baseadas em discriminação de género. Na sequência do movimento de protesto desencadeado pelo assassinio da mulher transgénero Gisberta, em 2006, foram tomadas medidas legais para penalizar a discriminação sexual, tendo sido efetuada, em 2007, uma revisão do Código Penal estabelecendo a motivação homofóbica como um fator agravante e, em 2010, foi legalizado o casamento entre pessoas do mesmo sexo.

Apesar do reconhecimento de direitos iguais à comunidade LGBT, nos média, os seus corpos são representados, geralmente, como exóticos e as suas histórias são contadas, não pelos próprios, mas por homens, brancos, heterossexuais, de classe média. Semelhante forma de objetificação é patente no modo como as mulheres são predominantemente representadas de forma sexista, sendo geralmente associadas, nos média, às “soft news” (Holland, 1998) [3]. Ambas as situações perpetuam a manutenção do *status quo*, promovendo a “hierarquia de credibilidade” (Becker, 1967) [4], a reprodução dessas hierarquias, ao ser dado, pelos jornalistas, prioridade aos especialistas, políticos, ou instituições *mainstream* como fontes fidedignas em detrimento, por exemplo, de sindicatos, grupos de pressão ou pessoas com ofícios menos valorizados pela sociedade. Deste modo, a classe dominante determina, consequentemente, “o modo como as coisas realmente são” (Becker, 1967, p. 241) [4]. Uma pedagogia centrada na prática artística e na sensibilização para a justiça pode mobilizar a reflexão crítica dos alunos sobre o tema da identidade de género, através do questionamento estético e da investigação artística através da prática.

Desde os anos 80 do século passado, a relação entre género e biologia tem sido colocada em causa pela teoria feminista. Judith Butler, em *Gender Trouble*, 1990 contestou a assunção de que “ser feminina é um facto natural”, defendendo que as categorias de género são “produções que criam o efeito no natural, original e inevitável” (1999 [1990]), xxix, xxviii) [5]. Nesta conceção, o género, distinto do sexo, é uma repetição estilizada de gestos, mediada socialmente e, como notou Butler, “o pessoal é implicitamente político” (1988, p. 522) [6]. Este movimento pode enquadrar-se no pós-estruturalismo, um movimento mais vasto que

se repercutiu em vários outros domínios, desconstruindo categorias como natural, artificial, raça, relações de parentalidade etc., como construções sociais, recorrendo a instrumentos de análise crítica como o desconstrucionismo, modelos psicanalíticos ou a análise da sexualidade moderna de Foucault, entre outros.

O questionamento trazido ao género por Butler, entre outros, não perturbou apenas as categorias hegemónicas do feminino, mas também do masculino. De facto, a visibilidade de minorias, como os homossexuais, transgéneros ou travestis, colocou em causa o modelo masculino hegemónico. Mas, se as mulheres se sentem frustradas pela sua exclusão social, tendo esse sentimento impulsionado parte do movimento feminista, elas não colocam em causa o seu estatuto de mulher, apenas o de género, enquanto o homem tem que provar constantemente, aos olhos dos outros homens, que é homem, isto é, forte, bem-sucedido, eficaz. Daí existir recentemente uma retórica da “crise” do masculino (Lusty, 2014) [7]. Não estando necessariamente restringidos pelas funções da reprodução, a “crise” dos géneros tradicionais pode ser compreendida como uma abertura para pensar noutros géneros. No seu “Cyborg Manifesto”, de 1985, Donna Haraway apelava a ir para além dos tradicionais conceitos de género, formando simbioses híbridas humano-animal ou humano-máquina, animado-não-animado. O futuro pode ser pós-género¹. Matthew Barney, no seu filme *Cremaster*, explora as possibilidades de uma ausência de género, surgindo, enquanto Louhthon Candidato, com elementos feminino, masculinos, humano e animal.

Neste contexto, a proposta “Género(s)”, visou a realização de um projeto transdisciplinar, articulado entre as Unidades Curriculares de Oficina de Artes, Tecnologias e Multimédia IV (OATM IV) — módulos de Escultura e Arte Multimédia — e de Teoria da Arte, do 2.º semestre do ano letivo de 2019/2020, de forma a convidar a uma reflexão sobre a questão do Género e a despertar o pensamento crítico nos estudantes da Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa

2. ESTADO DE ARTE: ARTE, JUSTIÇA SOCIAL E EDUCAÇÃO

Podemos considerar que desde William Morris e o movimento *Arts and Crafts* que os artistas têm estado frequentemente na encruzilhada entre a luta pelos direitos humanos e a procura de justiça social e os diferentes valores estéticos, entre a política e a arte. Para William Morris, contemporâneo da Revolução Industrial e da crescente pauperização das comunidades rurais, forçadas a trabalhar nas cidades em condições insalubres, a aliança entre arte e artesanato deveria contribuir para a mitigação da alienação das classes sociais desfavorecidas. Na sua visão, a introdução da estética no trabalho deveria contribuir para uma ordem social não repressiva. Como nota o seu biógrafo E. P. Thompson, William Morris foi, assim, “o primeiro artista criativo de elevada estatura no mundo a tomar a sua posição política, conscientemente e sem sombra de compromisso, com a classe operária revolucionária” (Thompson, 1976 [1955]), p. 727) [8].

No modernismo, a procura de justiça social caracterizou-se pela concessão de utopias universalistas, como são exemplo paradigmático os construtivistas russos que procuraram criar uma nova sociedade na qual a arte deveria servir o povo de forma democrática, abolindo as hierarquias de classe e os privilégios sociais. Com a queda do muro de Berlim, em 1989 e o fim das metanarrativas o ativismo artístico questionou o conceito de “homem” universal em nome do qual se sonham essas utopias, procurando emancipar os grupos tornados por este invisível. Na linha das práticas colaborativas emergentes, desde o virar do milénio, vários artistas trabalham em colaboração com as comunidades desfavorecidas no sentido de as empoderar, considerando-se a si mesmos como facilitadores, mediadores e não produtores/autores da obra de arte. Neste contexto, muitos projetos artísticos têm um carácter pedagógico, como são exemplo, entre outros, *The Roof is on Fire*, de Suzanne Lacy, em 1994, no qual a artista trabalhou com 220 escolas secundárias, professores e jovens, organizando uma conversa com residentes de Oakland, difundida na televisão, para mudar os estereótipos negativos veiculados pelos média; *Gramsci Monument*, 2013, de Thomas Hirschhorn, o qual foi construído em colaboração com os residentes de *Forest Houses*, no *South Bronx*, trazendo para este bairro estigmatizado, exposições, workshops e

conversas que incitam o diálogo entre as comunidades; ou, ainda o programa artístico, *Young New Yorkers*, criado por Rachel G. Barnard, em 2012, através do qual jovens acusados nos tribunais de justiça podem defender a sua causa através da arte ou ser sancionados a cumprir a pena fazendo arte em lugar de serem presos.

Tanto os artistas como os educadores têm recentemente assumido, tendencialmente, um papel de facilitadores no sentido de abandonar o papel autocrático de detentor da verdade. É no interstício entre arte, educação e justiça social, que se situam práticas que se podem designar como “educação artística para a justiça social”, “arte para a comunidade”, ou “desenvolvimento comunitário cultural” (Quinn *et al.*, 2012) [9].

Enquanto educadores artísticos e segundo Iris Young, é importante sensibilizar para a injustiça social e criar “zonas sem censura” (Quinn *et al.*, 2012) [9] onde os estudantes possam falar abertamente e no qual sintam o reconhecimento do seu potencial papel na construção de uma sociedade mais justa. Assim, no contexto da educação artística, entendemos aqui “justiça” no sentido de uma equidade de “redistribuição e reconhecimento” (Fraser, 1997) [10] que valoriza tanto a distribuição de bens materiais como o reconhecimento da igualdade de direitos independentemente da etnia, género ou classe social, uma vez que estas duas componentes estão interligadas.

Na linha da pedagogia pós-crítica, entendemos a reflexão crítica como uma prática (Burbules & Berk, 1999) [11], quer seja através do questionamento estético ou da investigação artística, que envolve pensar de forma diferente, fora do convencional. Esta prática não é algo que se “administra” e “possui”, como os conteúdos ou as disposições. Neste sentido, é sempre contextual, como um jogo no qual cada evento relança os seus dados, desenvolvendo-se numa polifonia. Esta noção do pensamento crítico como um exercício dialógico contextual corresponde à noção geralmente aceita — apesar de algumas discrepâncias entre as diferentes definições —, de que este é inerente à capacidade de ponderar várias alternativas sobre um mesmo tema. Neste contexto, adotamos aqui a definição de investigação artística e questionamento estético, respetivamente, como produção artística e “exploração de questões amplas sobre o valor, a natureza e a definição da arte” (Lampert, 2006, p. 46) [12], sendo que, no processo artístico, a investigação artística e o questionamento estético se sobrepõem, uma vez que o operador artístico necessita, constantemente, de reavaliar o seu trabalho.

Os trabalhos que serão analisados a seguir testemunham os processos de sensibilização para a justiça, em contexto de educação artística, nos quais o questionamento estético e a investigação artística foram direcionados para questões sociopolíticas, mobilizando contra a discriminação e as injustiças sociais.

3. METODOLOGIA: QUESTIONAMENTO ESTÉTICO E INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA

Após a contextualização teórica e o debate sobre o tema na UC de Teoria da Arte, o projeto “Género(s)” foi desenvolvido simultaneamente nos módulos de Escultura e Arte Multimédia de OATM VI. A pesquisa sobre o tema geral ocorreu em pequenos grupos de trabalho ao longo do semestre, recorrendo a práticas artísticas que divergiram em processos e meios de forma aberta e contínua. Os professores atuaram como facilitadores, adotando a perspectiva reconstrutivista de Maria Acaso (2009) [13], que defende que a criatividade não pode ser ensinada, apenas facilitada, e a metodologia de pesquisa baseada nas artes (Arts-Based Research) desenvolvida por Barone e Eisner (2006) [14], que enfatiza o percurso do processo criativo. Desta forma, foram utilizadas práticas videográficas, escultóricas e teóricas para agilizar a construção do conhecimento através do exercício exploratório das práticas artísticas.

Tendo como ponto de partida a ideia de Judith Butler do género como algo de performativo, a exploração iniciou-se, assim, pela criação de situações performativas na relação com um objeto e/ou espaço tridimensionais, posteriormente filmadas e editadas. As explorações — conceptual e estética — desafiavam os elementos a uma examinação crítica da identidade de género assim como as suas representações e possíveis conceções do espectador sobre si

mesmo, evocando materialidade, forma e narrativa, no espaço/tempo, culminando num projeto único de uma instalação multimídia. A pesquisa em torno da representação de forma tridimensional e escultórica considerava as propriedades da matéria, dos materiais, dos objetos, bem como a efemeridade das situações, ações ou acontecimentos que iam sendo alvo do registo sistemático em vídeo. Neste âmbito, o resultado proposto constitui-se na realização de um tríptico videográfico e de uma folha de sala que refletisse sobre todo o processo de investigação pela prática artística e sua articulação com a temática proposta. O material audiovisual original constitui-se novamente, já em fase de pós-produção, num alvo de pensamento crítico e objeto de pesquisa sobre o tema geral e subtemas definidos por cada grupo. Na proposta de trabalho “Gênero(s)”, a articulação entre o questionamento estético e a investigação artística realizaram-se de forma dialética: de início, na UC de Teoria da Arte, foi lançada a proposta, tendo os estudantes sido encorajados a partilhar a sua opinião sobre o conceito de gênero. Em seguida, foi aprofundado esse debate, segundo o modelo de questionamento crítico e estético de Geahigans (1997) [15], através da partilha da interpretação de obras de arte que tematizavam a questão dos gêneros e da comparação de obras de diferentes culturas e contextos. Algumas destas obras tinham um caráter provocador, questionando os estereótipos de gênero, como os trabalhos da artista eslovaca Anna Daučíková (Fig. 1) e de P-Orridge e Lady Jaye. A primeira é uma artista cujo trabalho se centra em outras formas de abordagem da sensualidade e do sentir, para além da abordagem heterossexual, tendo vivido muito tempo em sociedades homofóbicas como a Rússia. De uma forma oblíqua afirma, a sua identidade lésbica refletindo, com humor, sobre os fluxos de migração de pessoas e bens através das fronteiras e sobre os mal-entendidos causados pelas expectativas das ideias pré-concebidas. P-Orridge e Lady Jaye são um casal de artistas que tomaram o seu corpo como suporte para o seu trabalho performático que denominaram “Pandrogeny Project” o qual documenta o processo da sua fusão numa única identidade, através de várias operações cirúrgicas culminando na sua semelhança física. Estas obras, além de outras apresentadas, suscitaram o debate na sala de aulas de opiniões por vezes contraditórias, levando os estudantes ao exercício da fundamentação da sua opinião.



Fig.1
Queen's Finger, Anča Daučíková.
Fonte: Anča Daučíková, vídeo, 3 m 43 s, 1998.

O questionamento estético em Teoria da Arte serviu como ponto de partida para a investigação artística em Escultura e Arte Multimídia. Nestes módulos, com o objetivo de estruturar o trabalho de investigação artística, a metodologia de projeto propôs três etapas distintas – MICRO, REAL e MACRO.

A primeira etapa, designada por MICRO, propunha uma abordagem individual do íntimo, do subjetivo, que corresponde, em termos audiovisuais, ao *close up*. Investigaram-se as possibilidades de criar e/ou manusear a matéria ou objetos de pequeno porte, com intenção performática, na sua relação com a escala do corpo e/ou do espaço.

A segunda etapa, REAL propunha uma abordagem à relação do íntimo com o contexto, e corresponde, em termos audiovisuais, ao plano médio. A pesquisa performativa começaria

a desocular o interior — emoção, estado de espírito — percebendo-se relações/ tensões com o tempo e o espaço que se ocupa.

Na terceira e última etapa, MACRO pretendia-se uma abordagem que mobilizasse um pensamento mais amplo, correspondendo, em termos audiovisuais, ao plano geral, como dispositivo visual de encenação do conjunto de significados e situações. A ação com objetos ou espaço tridimensionais invocaria agora um outro olhar, que interferisse na leitura global de tempo e espaço do REAL.

O desenvolvimento das etapas de projeto decorreram de um processo tutorial — sistematizado nas aulas de Escultura e Arte Multimédia — cujos debates, reflexões e decisões emergiram de forma natural e gradual, envolvendo professores e estudantes — promovendo a horizontalidade do sistema em contexto formal de ensino-aprendizagem. Após cada uma das etapas, realizou-se uma reflexão partilhada sobre o processo em Teoria da Arte, orientadora das futuras experiências a desenvolver. Esta reflexão partilhada foi gradualmente tomando a forma de tutoria para orientar cada grupo na articulação dos conceitos subjacentes às práticas artísticas plasmados na folha de sala final.

Deste modo, a avaliação dos projetos contemplou: i) pesquisa e criação de situações/ dispositivos cénicos para a investigação plástica e audiovisual, em torno dos conceitos; ii) concretização e mobilização de conceitos no processo criativo, contemplando domínio e rigor estético/técnico, atendendo à articulação da natureza narrativa, compositiva e técnica dos trabalhos; iii) apresentação, em dossier de projeto comum, com relato escrito e visual das etapas de trabalho, resumo do projeto final e folha de sala. A sessão de apresentação final foi partilhada entre todos os estudantes e docentes envolvidos.



Fig.2

Vermelho

Fonte: Mariana Pires, Melissa Colaço e Isabella Corá.

4. RESULTADOS: PROJETOS DESENVOLVIDOS

No sentido relatar os resultados obtidos tomaremos como caso de estudo os projetos Vermelho, de Mariana Pires, Melissa Colaço e Isabella Corá, O que é ser mulher?, de Ana Cordeiro, Filipa Curado, Leonor Nunes, PÓS-GENUS-ERIS, de João Pereira e Vasco Marques e, por fim, TU, NÓS, EU, de Joana Morais e Joana Barros.

Vermelho

Em Vermelho, as estudantes utilizaram o verniz (Fig. 2) como metáfora do estereótipo do feminino: o seu carácter aderente, o facto de “selar” a pele não a deixando respirar, a sua duplicidade — líquida de início e rígido depois de aplicado —, a sua cor vermelha, associada ao perigo, ao sangue, à menstruação.

O projeto resultou num tríptico videográfico com uma base sonora omnipresente. Sobre um som abafado de batimento cardíaco, a ação — pintar as unhas com verniz vermelho — surge em planos próximos das mãos, temporalmente desfasados, com um lavatório imaculadamente branco como cenário. Sobre esta rígida e estruturada apresentação audiovisual o espetador é convidado a experienciar as sensações da personagem — a mulher que pinta as suas unhas. Esta experiência intensifica-se à medida que o som do batimento cardíaco se acelera e a respiração da personagem se torna audível. Os movimentos tornam-se mais bruscos,

descontrolados, o verniz cobre os dedos, as mãos. Os planos próximos das mãos passam a planos médios do corpo nú em posição frontal da personagem coberto de verniz (Figs. 3 e 4). A identidade da personagem mantém-se oculta pois os planos cortam a face acima da linha do queixo. O som da respiração intensifica-se. A ação torna-se ambígua, se, por um lado, os movimentos parecem indicar a vontade de limpar o verniz do corpo, por outro, as mãos mais não fazem que cobrir ainda mais o corpo com a substância vermelha e pegajosa que adere a este como uma segunda pele. Esta ambiguidade acentua-se com o surgimento de planos em close-up da face cortada pela linha do nariz, em que os dedos percorrem lábios e sugerem acariciar o corpo.



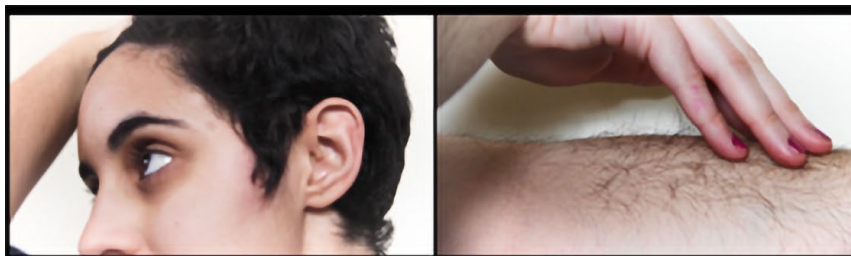
Fig.3 e 4

Vermelho

Fonte: Mariana Pires, Melissa Colaço e Isabella Corá.

Como referem as estudantes na folha de sala, “pretendemos romper com a ideia, veiculada pela sociedade, de o feminino, a fim de que o corpo de uma mulher pertença apenas à própria”. Ao mesmo tempo sedutor, narcisista, o ato de envernizar as unhas torna-se numa agressão que enclausura o corpo. Ao mesmo tempo, há um certo erotismo nesse auto de autoagressão, assumindo, assim, a ambiguidade da relação entre o corpo e a sua imagem, entre o fascínio e a vertigem da queda, como Narciso.

A escolha do local, uma casa de banho pública, situa a construção do género como algo simultaneamente público e privado, resultante de um cruzamento de olhares, de uma dramatização de si num determinado contexto sociocultural. Esse espaço também evoca o mundo de confidências que se trocam na casa de banho, uma convivialidade entre mulheres, um local onde se dá uma “escapada” do escrutínio social.



O que é ser mulher?

O projeto O que é ser mulher? resultou na forma de um tríptico audiovisual em três fases. No início os três quadros (Fig. 5) alternam-se com imagens que procuram questionar os estereótipos de género associados ao corpo: uma personagem feminina acaricia o seu cabelo com corte masculino; uma personagem masculina penteia delicadamente o seu longo cabelo negro; uma mão acaricia com as unhas pintadas o braço com pelos; uma mulher veste as suas pernas por depilar com meias de homem.

Fig.5

O que é ser mulher?

Fonte: Ana Cordeiro, Filipa Curado, Leonor Nunes.

Estas imagens representam “ações como: o homem a pentear os seus cabelos compridos, a vestir as sua meias de liga ou um gesto tão simples como passar a mão pelo seu braço sem pelos” (folha de sala) e sucedem-se isoladamente ou em simultâneo nos três quadros do tríptico. A atenção do espetador dispersa-se. A deriva do olhar é acentuada pelo som de água com elevada reverberação, sugerindo movimentos lentos de um corpo imerso numa banheira cheia de água. As ações apresentadas em close-up transportam o observador para uma experiência íntima e sensorial.

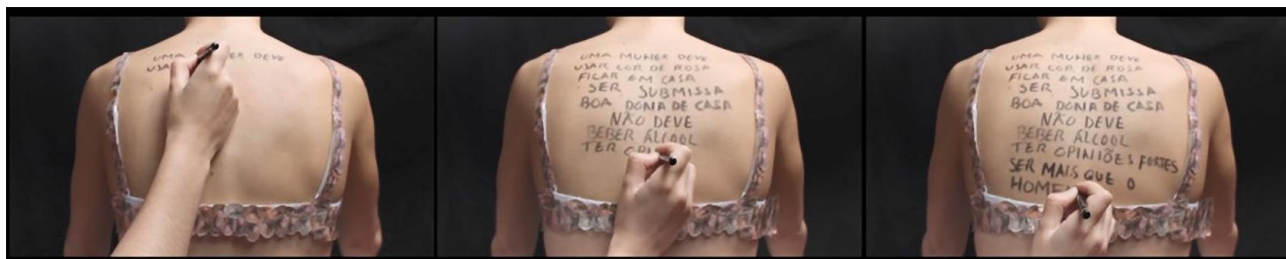


Fig.6

O que é ser mulher?

Fonte: Ana Cordeiro, Filipa Curado,
Leonor Nunes.

Na segunda parte, frases como “uma rapariga deve usar rosa”, “deve ser magra”, escritas no corpo (Fig. 6), nas pernas, nas costas e no peito. Estas frases vão sendo riscadas a azul, numa alusão ao lápis azul usado pela censura durante a ditadura salazarista. Neste projeto é evitado qualquer elemento que permita identificar o género da personagem ou o local até que, como é referido na folha de sala “depois de todas as frases escritas, estas serão danificadas e borradas, mas não totalmente apagadas”.

Deste modo, através dos gestos sensuais e lentos de tocar na pele e da eliminação de qualquer traço distintivo de um género específico, afirmaram a liberdade de recriar o seu género tendo a consciência de que, como referem na folha de sala, “ser mulher é ter-se tornado mulher, é forçar o corpo a adaptar-se a uma ideia histórica de “mulher” e é induzir o corpo a tornar-se um signo cultural.”

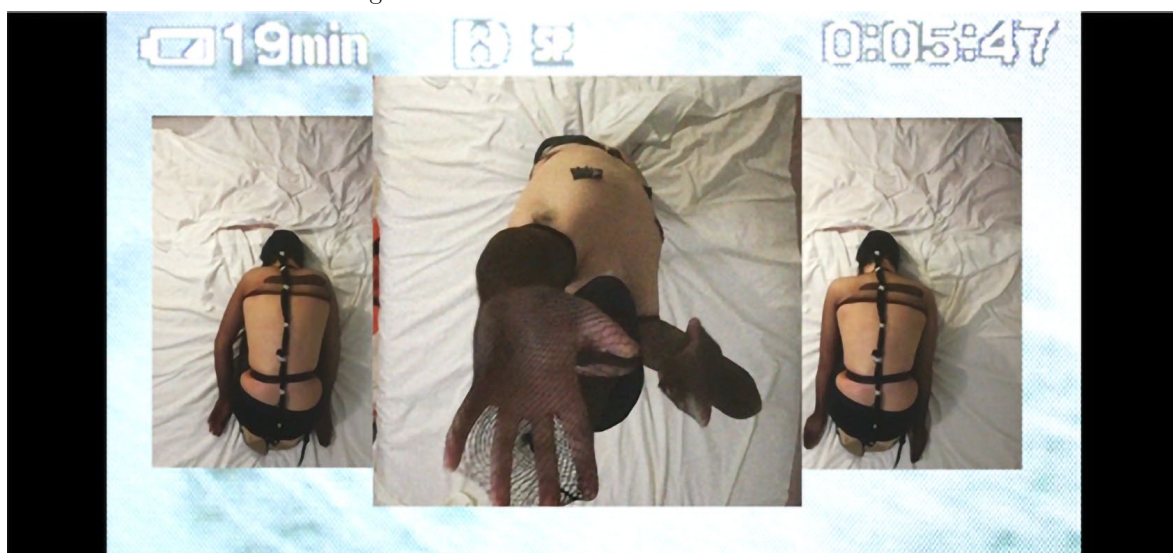


Fig.6

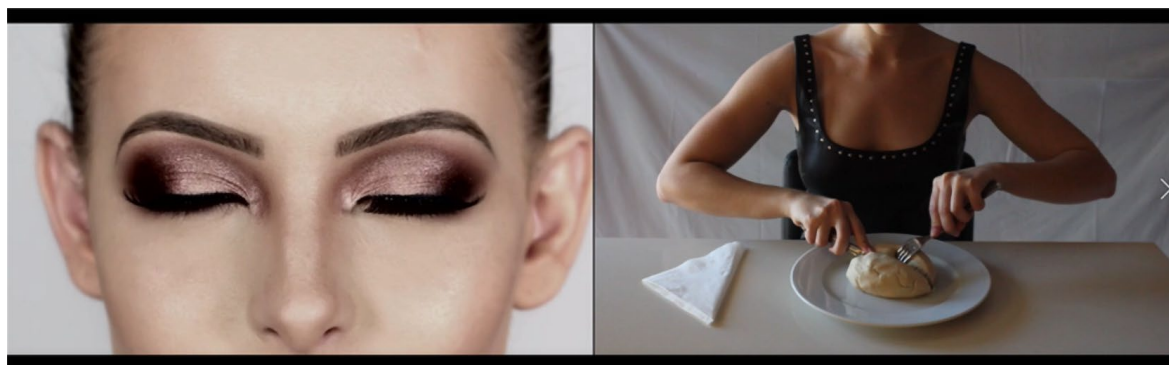
PÓS-GENUS-ERIS

Fonte: João Pereira e Vasco Marques.

PÓS-GENUS-ERIS

O projeto PÓS-GENUS-ERIS resultou num objeto videográfico destinado a um monitor ou tela de projeção única, sendo constituído, na maior parte, por imagens em tríptico com quadros de dimensão variável sobre fundos de imagens em movimento (Fig. 7). Nesta proposta, os estudantes remetem para o pós-género e o pós-humanismo² num mundo digital de combinações híbridas entre o humano e a tecnologia. De início, vêm-se fluídos, chamadas. Em seguida, surge um corpo transgénero, de luvas e burca brancas, no ecrã central e, nos ecrãs laterais, imagens de dois corpos, como num altar, com uma oferenda.

A disposição do mosaico, por vezes na forma de tríptico, herdada pela tradição pictórica religiosa, é aqui explorada para encenar um ritual pós-gênero que mistura elementos associados à estética sadomasoquista, num plano geral em contrapicado com um corpo masculino grávido num jogo de sedução. Algumas sequências alternam, jogando com o humor e a ironia, como o close-up de um sapato com um salto-faca perfurando um limão. A água surge como um elemento vital, fundador desse pós-humano porvir, sendo que, como referem os estudantes na folha de sala, “todos os seres existentes seriam, essencialmente produzidos de transformações da água (...) o elemento fulcral também para esta fusão de formas, tornando-as andrógenas [estes] emergem na água como se fossem as novas bases da vida destes híbridos”.



TU, NÓS, EU

O projeto *TU, NÓS, EU* resultou num díptico videográfico. De início, vêm-se, à direita uns órgãos sexuais femininos e masculinos, moldados numa massa e pousados sobre uma mesa; à esquerda vão surgindo imagens de tentativas de destruir produtos de maquilhagem feminina, como batom ou base, numa abordagem tipológica de atos de destruição como martelar, serrar e esmagar. Até que, num dado momento, um rolo da massa passa sobre os órgãos genitais, amalgamando-os numa massa informe.

Como quando depois de um período de inconsciência, se vai ouvindo primeiro o som, antes de se reconhecer o lugar, gradualmente vão-se ouvindo o tilintar das louças, o sussurrar das vozes e o arrastar das cadeiras de um restaurante. A massa informe é servida num prato. A câmara fixa num plano médio (Fig. 8), aponta para uma mulher que se senta à mesa e come a massa, mostrando apenas o seu tronco; a cabeça permanece fora de campo. Como é referido ironicamente na folha de sala, “se sabe bem, não interessa o que é, saboreia-se”. Deste modo, os estudantes convocam uma forma de conhecimento para além das categorias conceptuais, a experimentação, antropofagia, a incorporação do outro. Se, de início, adotaram, alternadamente, cada um dos pontos de vista do género feminino e masculino no final, ultrapassaram as categorias redutoras do género, realizando uma meta-reflexão, confrontando diversos pontos de vista em conflito entre si, numa reflexão dialógica que alimentou uma metáfora poética do alimento que pode ser interpretado como uma analogia do ato criativo, testemunhando a capacidade de, não apenas, criticar as categorias de género, mas também de recorrer a uma dimensão poético-metafórica incomensurável relativamente às palavras. Deste modo, ultrapassam a dicotomia de género, não pela reação, dentro do mesmo jogo, mas pela criação de uma nova linguagem que sai totalmente dos limites das categorias de género.

Constatamos que todos estes projetos exploraram a ambiguidade do tema, recorrendo a metáforas poéticas, deixando em aberto a sua interpretação. Revelaram a capacidade de pensar outras formas alternativas de géneros para além das socialmente convencionadas. Como notou Lampert, “Reflecting on multiple interpretations of subject matter is an aspect of critical thinking, so it stands to reason that engagement in critical and aesthetic inquiry fosters in art students a disposition to think critically” (2006, p. 216) [12]. A confrontação das

Fig.8

TU, NÓS, EU

Fonte: Joana Morais e Joana Barros.

diferentes interpretações e a necessidade de argumentar, através de um processo dialógico, estimulou os estudantes a adotarem um pensamento crítico, abrindo os horizontes para além das ideias familiares, capacidades necessárias para o exercício do pensamento autónomo através do questionamento estético e criativo.

5. CONCLUSÕES

Sendo o género uma construção social que diz respeito às expectativas, papéis, comportamentos e identidades, essa construção tem um impacto significativo na vida dos estudantes, influenciando os seus direitos, oportunidades, relacionamentos e perceções de si mesmos e dos outros. As desigualdades de género afetam diversos âmbitos da sua vida, incluindo no acesso à educação, mercado de trabalho, saúde, política, justiça e nas relações pessoais. Por essas razões, é importante promover o pensamento crítico sobre as questões de género, procurando formas de promover a igualdade de direitos e oportunidades, independentemente de sua identidade de género.

Dado que a arte e a reflexão sobre a arte não têm um roteiro de percurso, constituindo-se numa “uma situação problemática” (Geahigan, 1997, p. 146) [15], requerem a atenção a casos particulares livres de ideias pré-concebidas. Deste modo, têm o potencial de estimular o pensamento crítico, na medida em que este é uma errância aberta a diversas alternativas. A interdisciplinaridade entre o questionamento estético e o questionamento criativo, entendidos como a produção artística, constitui-se em estímulo recíproco, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento crítico sobre os estereótipos de género e fomentando a deliberação de ações conscientes no sentido de uma sociedade mais justa.

As práticas transdisciplinares implicam uma perspetiva metadisciplinar que permita criar ligações a outros campos, quer sejam outras linguagens - a palavra, a imagem, a forma, o volume e o movimento - quer sejam campos da sociedade contemporânea que extravasam estas disciplinas - como, nestes casos aqui abordados, os estudos de género ou as questões levantadas pelos efeitos das redes sociais na esfera pública. Deste modo, contribuíram para sair dos trilhos do previsível e para a exploração de novas linguagens, estimulando uma reflexão crítica sobre a condição humana na sociedade contemporânea. Pensamos, assim, que o contexto de educação artística permitiu a criação de um espaço livre de censura no qual os professores assumiram o papel de facilitadores no sentido de orientar a experimentação dos estudantes de múltiplas formas de perceber o mundo e de o exprimir. Como notou Rancière (2000) [16], a visibilidade de certos temas e agentes sociais cria o que é percebido como real, ao mesmo tempo que cria o invisível. Ao dar visibilidade a outras formas de identidade de género para além das visíveis, convocou-se um diálogo que pode conduzir a uma mudança social.

Nesses trabalhos, o desenvolvimento do pensamento crítico surgiu a partir de uma dificuldade em responder à pergunta “o que é a identidade de género?” usando os conceitos existentes. Essa incerteza inicial impulsionou uma investigação artística, experimental e exploratória, sem um roteiro prévio, que permitiu que os estudantes se descobrissem enquanto ultrapassavam as limitações das linguagens existentes e criavam outras, ricas em metáforas. A prática artística em pequenos grupos estimulou o debate de ideias e a negociação de significados e significantes na conceção dos processos estéticos, plásticos e multimédia. Dessa colaboração surgiram novas questões, férteis para uma reflexão crítica, cujos contextos teóricos ajudaram os grupos a se dedicarem ao seu trabalho criativo, de modo que este refletisse o propósito da mensagem negociada entre todos os participantes. As ideias transmitidas refletiram um posicionamento crítico sobre o tema, o que se refletiu na qualidade estética das propostas apresentadas. Os questionamentos MICRO, REAL e MACRO alimentaram uma investigação de prática artística comprometida e sustentada, verdadeiramente dedicada à reflexão sobre a questão de género, tanto em relação a si mesmo quanto aos outros.

Concluimos, assim, que através do questionamento estético e artístico em contexto educativo, é possível estimular o pensamento crítico sobre as questões de gênero. A abordagem transdisciplinar permite criar ligações, contribuindo para a exploração de novas linguagens e estimulando uma reflexão crítica sobre a sociedade contemporânea. A prática artística colaborativa e exploratória estimula o debate de ideias e a negociação de significados, permitindo que os estudantes se descubram enquanto ultrapassam as limitações das linguagens existentes e criam outras, ricas em metáforas. Através desse processo, os estudantes desenvolvem ferramentas para intervir de forma pertinente na sociedade contemporânea, contribuindo para uma sociedade mais justa.

NOTES

1. O conceito foi “pós-gênero” foi cunhado por Shulamith Firestone, em *Adialética do sexo*, em 1979 e deu origem a um movimento pós-gênero tem ganho expressão sobretudo desde o virar do milênio. Opondo-se ao binarismo de gênero masculino/feminino, este movimento defende a superação da imposição de um gênero e do imperativo da reprodução biológica a favor de uma livre escolha individual.
2. O conceito foi “pós-gênero” foi cunhado por Shulamith Firestone, em *Adialética do sexo*, em 1979 e deu origem a um movimento pós-gênero tem ganho expressão sobretudo desde o virar do milênio. Opondo-se ao binarismo de gênero masculino/feminino, este movimento defende a superação da imposição de um gênero e do imperativo da reprodução biológica a favor de uma livre escolha individual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Madrigal-Borloz, V. (2021). *Reports on Gender: The Law of Inclusion & Practices of Exclusion. The Office of the High Commissioner for Human Rights (OHCHR)*. https://www.ohchr.org/Documents/Issues/SexualOrientation/IESOGI/Reports_on_Gender_Final_Summary.pdf.
- [2] Santos, A. C. (2016). “In the old days, there were no gays” – democracy, social change and media representation of sexual diversity. *International Journal of Iberian Studies*, 29(2), pp. 157–172. https://doi.org/10.1386/ijis.29.2.157_1.
- [3] Holland, P. (1998). The politics of the smile. “Soft news” and the sexualization of the popular press. In S. Allan, G. Branston & C. Carter (Eds.), *News, Gender and Power* (17–32). Routledge.
- [4] Becker, H. S. (1967). Whose Side are we on? *Social Problems*, 14(3), 239–247.
- [5] Butler, J. (1999 [1990]). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- [6] Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theater Journal*, 40(4), 519–531. <https://doi.org/10.2307/3207893>.
- [7] Lusty, N. (2014). Introduction. Modernism and Its Masculinities. In N. Lusty & J. Murphet (Eds.), *Modernism and Masculinity* (1–16). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139097123.001>.
- [8] Thompson, E. P. (1976 [1955]). *William Morris: Romantic to Revolutionary*. University Press.
- [9] Quinn, T., Ploof J. & Hochtritt L. (2012). *Art and Social Justice Education: Culture as Commons*. Routledge.
- [10] Fraser, N. (1997). *Justice interruptus: Critical reflections on the “post socialist” condition*. Routledge.

- [11] Burbules, N. C. & Rupert B. (1999). Critical Thinking and Critical Pedagogy: Relations, Differences, and Limits. In S. P. Thomas & L. Fendler (Eds.), *Critical Theories in Education: Changing Terrains of Knowledge and Politics* (pp. 45–65). Routledge.
- [12] Lampert, N. (2006). Enhancing Critical Thinking with Aesthetic, Critical, and Creative Inquiry. *Art Education*, 59(5), 46–50. doi.org/10.1080/00043125.2005.11651611.
- [13] Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Catarata.
- [14] Barone, T. & Eisner, E. W. (2006). Arts-based educational research. In J. Green, G. Camili & P. Elmore (Eds.), *Complementary Methods in Educational Research* (pp. 95-103). Lawrence Erlbaum Associates.
- [15] Geahigan, G. (1997). Art criticism: From theory to practice. In T. Wolff & G. Geahigan (Eds.), *Art criticism and education* (125–278). University of Illinois Press.
- [16] Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible*. La Fabrique.

Reference According to APA Style, 7th edition:

Nolasco, A.; Bárrios, J. & Sá, K. (2023) Desenvolvimento do Pensamento Crítico: Questões de Gênero no Contexto da Formação em Artes no Ensino Superior. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 85-96. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.177>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.169

O TRABALHO IMATERIAL NA OBRA DE JUM NAKAO

The immaterial labor in Jum Nakao's work

RESUMO

O artigo traz a questão do valor do trabalho imaterial do design de moda através da performance *A Costura do Invisível*, de Jum Nakao (2004). Em uma relação entre a produção de moda (imaterial), um produto simbólico, intangível e que atende a um desejo, e a produção de roupa (material), um produto concreto e tangível, é configurado o produto de design de moda. No entanto, qual seria o valor da produção intelectual, imaterial, em um sistema tão efêmero? Este valor estaria associado apenas aos números de venda do produto concreto? Através de uma investigação descritiva e qualitativa sobre o trabalho imaterial presente na obra de Nakao, buscou-se solucionar estas questões e outras reflexões.

PALAVRAS-CHAVE

Trabalho Imaterial; Design de Moda; A Costura do Invisível.

ABSTRACT

The article brings the question of the value of the immaterial labor of fashion design through the performance *The Sewing of the Invisible*, by Jum Nakao (2004). In a relationship between the production of fashion (imaterial) a symbolic, intangible product that meets a desire and the production of clothing (material) a concrete and tangible product is configured the product of fashion design. However, what would be the value of intellectual, immaterial production in such an ephemeral system? Would this value be associated only with the sales figures of the concrete product? Through a descriptive and qualitative research about the immaterial labor present in Nakao's work, we sought to solve these questions and other reflections.

KEYWORDS

Immaterial Labor; Fashion Design; The Sewing of the Invisible



LARISSA P. GIURIATTI¹
Methodology, Writing, Original
draft
ORCID: [0000-0003-0259-2137](https://orcid.org/0000-0003-0259-2137)



OLYMPIO JOSÉ PINHEIRO¹
Supervision
ORCID: [0000-0002-8015-7416](https://orcid.org/0000-0002-8015-7416)

¹ Universidade Estadual Paulista,
Faculdade de Arquitetura, Artes
e Comunicação, Campus Bauru.

Correspondent Author:

Larissa P. Giuriatti
Av Eng Luiz Edmundo Carrijo
Coube, nº 14-01 - Vargem
Limpa - Bauru/SP, CEP 17033-
360, Brazil
lara.giuriatti@gmail.com

Submission date:

29/09/2022

Acceptance date:

27/02/2023

1. INTRODUÇÃO E OBJETIVO

O artigo levanta a discussão sobre o trabalho imaterial na obra do designer de moda Jum Nakao, apresentada no evento São Paulo Fashion Week, edição de verão do ano 2004. É proposto para tal reflexão sobre o trabalho imaterial, que este deva ser relacionado com o trabalho material do designer de moda. Isso ocorre, pois o trabalho imaterial e o trabalho material do profissional designer de moda são fatores interligados que se apresentam na ampla rede de relacionamentos sociais, econômicos e simbólicos (Keller, 2007) [1].

Segundo Paulo Keller (2007) [1], a reflexão sobre o trabalho imaterial do designer de moda é feita pela relação entre a produção de moda (imaterial) e a produção de roupa (material), a partir da primícia de que a moda é um produto intangível, imaterial e cultural, enquanto a roupa é tangível, material e concreta. Para o autor, “A indústria da moda envolve a complexidade das relações entre a produção da cultura de moda e as indústrias têxtil e de confecção” (Keller, 2007, p. 10) [1].

As distinções presentes na definição da produção de moda e da produção de roupa são o elo e também a tensão, presente na obra do designer brasileiro Jum Nakao [2]. Nascido no Brasil, porém de ascendência oriental, o designer de moda Jum Nakao chegou a cursar Engenharia Eletrônica e Artes Plásticas antes de cursar Moda na Coordenação Industrial Têxtil (CIT), em São Paulo. Nos anos 1990, se destacou ao apresentar sua primeira coleção no evento *Phytoervas Fashion*, berço do que viria ser o São Paulo Fashion Week (SPFW). No entanto, foi no ano de 2004, com a performance do seu desfile, intitulada *A Costura do Invisível*, que o designer alcançou notoriedade nacional e internacional.

Qual é o elo e a tensão entre o trabalho material e o imaterial presente no desfile performance *A Costura do Invisível*? Como o olhar e a experiência particular de um designer de moda, como Jum Nakao, pode contribuir com questões para a moda deste século XXI? Estas foram as perguntas que nortearam este ensaio que buscou definições do trabalho imaterial presente no design de moda e sua relação com o trabalho material; buscou também expor a formação e as experiências do designer Jum Nakao, para então abordar sua obra, *A Costura do Invisível*, e compreender como ela articula as questões materiais e imateriais ao revelar algumas das problemáticas da moda.

2. METODOLOGIA E PROBLEMÁTICA

Nossa investigação é de natureza descritiva e qualitativa, é resultado da necessidade em elucidar questões da área de design de moda, como a relação entre o trabalho material e o imaterial articulados no design de moda. Parte, também, da necessidade de ilustrar como o trabalho imaterial, o conteúdo, a ideia, do designer de moda podem fazer frente ao consumo extremo estimulado pelo sistema Moda.

Desse modo, usamos um referencial teórico de autores das áreas de filosofia, sociologia, design e economia, como Gilles Lipovetsky, Frédéric Godart, Bernd Löbach e Xavier Greffe, entre outros (vide referências), e uma compilação de entrevistas de Jum Nakao concedidas a diferentes jornalistas e em diferentes datas, todas as entrevistas abordam sua obra e as reflexões presentes nela. Além disso, foi possível resgatar e analisar sua performance, uma apresentação única, graças aos registros e documentações feitas em seu livro *A Costura do Invisível* (2005) [3], publicado no Brasil pela editora Senac, através das fotografias e conteúdos disponíveis em seu site oficial e também em vídeos compartilhados em seu canal do Youtube.

Por fim, como problemática, com a intenção de restringir o estudo, optamos por questionar os seguintes problemas: O valor imaterial do trabalho de um designer de moda tem apenas como finalidade o retorno de valor econômico, financeiro? Como construir permanência na moda tão efêmera?

3. O TRABALHO IMATERIAL DO DESIGN DE MODA

O trabalho imaterial do design de moda envolve uma ampla cadeia de operações a ser detalhada, no entanto, o limite do artigo não permite especificar cada uma. Por isso, vamos nos ater na relação entre o trabalho imaterial e o trabalho material. A relação entre produção de moda (imaterial) e produção de roupa (material) cresce desde a metade do século XX com o surgimento do *prêt-à-porter* e a forte influência simbólica. A partir da década de 1960, a moda moderna é marcada pela fase denominada, por Gilles Lipovetsky (2009) [4], como Moda Aberta, momento este da consolidação do sistema *prêt-à-porter*, da lógica industrial e do *desejo fashion*.

O *prêt-à-porter* constitui uma produção burocrática, orientada por um criador profissional, o designer, ou o estilista, com uma lógica industrial serial, coleções sazonais e desfiles com fins publicitários (Lipovetsky, 2009) [4]. Embora algumas das características não sejam exclusivas deste momento, como os desfiles de coleções e o poder de signo simbólico¹ (Peirce citado em Santaella, 1995) [5] exercido pela moda, que nos remetem a períodos anteriores, é, no entanto, nesta fase que a moda assume um sistema industrial e serial, disseminando em um público amplo o desejo pelo produto de moda e tornando mais intensa a relação entre a produção imaterial e material.

Algumas das teorias clássicas da sociologia sobre a produção e difusão de moda (imaterial) é a que traduz a ideia da moda com seus códigos estéticos, usada como ferramenta de uma afirmação identitária que o indivíduo, ao almejar se diferenciar da grande massa, consome a moda para enfatizar sua inclusão social a um seletivo grupo (Tarde, 1890; Veblen, 1899; Simmel, 1904, citados em Godart, 2010) [6]. Em outras palavras, a moda é vista com seu poder de significação sociocultural como uma extensão e afirmação da identidade, em uma relação paradoxal de imitação e diferenciação em que ocorre sua difusão no meio social.

A produção imaterial da moda passa a ter maior reconhecimento como trabalho imaterial devido às mudanças recentes no mundo industrial e no mercado de trabalho. Na abordagem econômica padrão havia a distinção entre produção de bens e serviços, no entanto, com as inovações tecnológicas e os bens culturais (filmes, músicas etc.), não era possível enquadrar as novas produções na clássica distinção (Grefe, 2015) [7].

Conforme Contino (2022) [8] salienta, o trabalho do designer, em um sentido amplo da profissão e não com o foco em uma especialização, teve sua origem no século XVIII e manteve por dois séculos o foco em dar forma a artefatos materiais, tangíveis. No entanto, o que se percebe na atualidade é que o eixo conceitual do designer se modificou, “há um enfoque no processo estratégico, ou seja, no modo de pensar configurado pela atividade profissional” (Contino, 2022, p.26) [8]. Fato perceptível na ampla diversidade de atividades profissionais especializadas e realizadas pelos designers, como, por exemplo, design gráfico, design de moda, design de experiências, design de interfaces e etc.

Assim, “a economia do conhecimento, marcador da sociedade contemporânea, também dá provas de que uma parte crescente da atividade econômica concerne à mobilização dessas dimensões imateriais ou de conteúdo” (Grefe, 2015, p. 31) [7]. A crescente produção imaterial, com a mercantilização das experiências humanas e culturais, ultrapassa o capitalismo material e tangível, desse modo se constitui a chamada economia criativa, através da produção de propriedade intelectual, como ocorre na publicidade, arquitetura, arte, design, moda etc. (Grefe, 2015) [7].

É importante ressaltar que o trabalho do designer de moda, ao conceber uma coleção, articula o trabalho material com a confecção e produção da roupa cuja função primária é a proteção, mas ele também constrói o elo com seu trabalho imaterial ao envolver sua propriedade intelectual, sua criatividade, na produção de significação sociocultural. Como aspectos indissociáveis, a materialidade e a imaterialidade estão presentes no design de moda. Conforme Bernd Löbach (2001) [9], na configuração do objeto de design industrial, que acreditamos que se estende ao design de moda, coexistem necessariamente três funções, alternando de intensidade em cada caso específico. As três funções são: “Função Prática”, “Função Estética” e “Função Simbólica”.

De maneira sucinta, para Löbach (2001) [9], a Função Prática refere-se à relação entre o produto e seu usuário, respeitando os aspectos fisiológicos do homem, e sua natureza é utilitária. Na Função Estética, é a relação entre o usuário e um produto na percepção sensorial durante seu uso, é um aspecto psicológico que envolve a forma e a configuração do produto. Já a Função Simbólica deriva dos aspectos estéticos do produto, para a associação de significados sócio-históricos e culturais do usuário (Löbach, 2001) [9].

No design de moda, a Função Prática está presente na modelagem e na função de proteção da roupa, ou seja, associado ao trabalho material. Porém as funções Estética e Simbólica têm estreita relação e no caso do design de moda elas se unem e podem superar a Função Prática, ao transmitir uma cultura, uma ideia ou uma significação, em suma o trabalho imaterial de um designer. É o que veremos a seguir.

4. A COSTURA DO INVISÍVEL

Jum Nakao em sua trajetória após os estudos em Moda no CIT (Coordenação Industrial Têxtil), atuou como designer de moda em uma confecção infantil, viajou ao Japão onde pôde ter experiências com a semana de moda japonesa, ao retornar ao Brasil trabalhou como designer de moda em outras marcas e abriu sua própria empresa com seus irmãos. Em 1996, se inscreveu no evento *Phytoervas Fashion* (que mais tarde se tornaria o São Paulo Fashion Week) e seu desfile foi considerado a grande revelação do evento (Nakao, s.d., on-line). Após o *Phytoervas Fashion* e a consagração de designer revelação, recebeu o convite para gerenciar o departamento de estilo de uma das marcas mais importantes, na época, para o cenário de moda nacional, a *Zoomp*. Durante os anos de trabalho na *Zoomp*, em paralelo, criou sua marca homônima, a qual desfilou desde os primórdios do evento de maior relevância para a moda brasileira, o São Paulo Fashion Week (SPFW).

Nessa intensa relação com o mercado de moda, passou a questioná-lo e, como uma resposta, no ano de 2004, apresentou uma performance daquela que seria sua última coleção no evento SPFW.

Tempos antes do desfile, Jum Naka e sua equipe sem expor detalhes sobre a construção da sua coleção, manteve em sigilo da imprensa e até mesmo das modelos que souberam apenas no dia do evento que desfilariam roupas de papel. As modelos entraram na passarela vestindo *collants* (uma peça de roupa com modelagem similar a um macacão feito de malha, mas fica bem justo no corpo) de cor preta, cobrindo o corpo inteiro, com apenas o rosto exposto. Sobreposto ao *collant*, usavam vestidos confeccionados em papel vegetal na cor branca.

Os vestidos de papel vegetal foram peças minuciosamente modeladas à mão, com detalhes em brocado, texturas e “rendas” cortadas a laser no papel, as referências remetiam ao fim do século XIX, um resultado de 700 horas de trabalho (Nakao, 2005) [3]. Em contraponto, na cabeça as modelos usavam uma espécie de capacete, de material plástico, que fazia clara referência ao cabelo do boneco *playmobil*. A maquiagem era uma pele uniforme branca, com sobancelha preta bem marcada e nos lábios batom na cor preta, padronizava todas as modelos sem concentrar a atenção em qualquer traço de identidade, de individualidade, assim como na maquiagem gráfica usada em bonecos de plástico.

A trilha sonora durante o desfile era inspirada em uma música do maestro brasileiro de música clássica, Heitor Vila Lobos, porém em um ritmo eletrônico, com batidas que transmitiam um ambiente inquietante. Ao final, quando todas as modelos retornaram a passarela para a finalização do desfile, a trilha sonora mudou bruscamente, refletindo um ambiente de suspense e tensão no ar. Então, as modelos posicionadas lado a lado, começaram a rasgar impiedosamente as frágeis roupas feitas de papel vegetal, até deixá-las em pedaços e diante dos olhares perplexos do público.

Após os momentos de extrema emoção do desfile, restaram os questionamentos diante da obra apresentada, mas também algumas reflexões. A estética do desfile era a fusão da tradição na moda do século XIX, com a produção industrial em série iniciada com o *prêt-à-porter*, na metade do século XX, mas principalmente com a intensidade da produção industrial promovida pelo sistema *fast fashion* desde a década de 1990.

O *fast fashion* é o sistema produtivo que responde mais rápido aos desejos e anseios do consumidor de moda, é um sistema caracterizado por uma produção não mais sazonal como no *prêt-à-porter*, mas com ciclos quinzenais de novos produtos a preços mais acessíveis (Cietta, 2012) [10]. Ocorre que desde a década de 1990, associado a fatores de um mercado capitalista global (Juvín & Lipovetsky, 2012) [11], a Moda se democratizou através dos preços acessíveis da estilização, como no *fast fashion*, impulsionou o consumo e acelerou o processo de descarte de seus produtos.

Conforme Gilles Lipovetsky (2009) [4], caracterizou o momento contemporâneo como Moda Consumada, é fase em que a Moda, permeada pela ideia de “novidade”, pela ideia do “novo”, reorganiza em profundidade o contexto cotidiano, momento este que deixou de ser o privilégio de uma elite social e todas as classes são levadas pela embriaguez da mudança (Lipovetsky, 2009) [4]. Assim a performance do desfile de Jum Nakao traz a reflexão do extremo consumo na moda e levanta a questão do trabalho material e imaterial do designer de moda.

Ainda, para o filósofo Lars Svendsen (2010) [12] “não consumimos apenas para suprir necessidades já existentes: nós o fazemos provavelmente para criar uma identidade. Além disso, o consumo funciona como um tipo de entretenimento.” (Svendsen, 2010, p.129) [12]. Svendsen, desta forma conclui que “é o aspecto “cultural”, não o “material”, das mercadorias que está à venda” (Svendsen, 2010, p.139) [12], assim para o filósofo o enfoque nos valores simbólicos pode conduzir a renovação dos estoques em ritmo acelerado.

O lado do trabalho material do designer de moda pode ser representado pelos números que movimentam a economia. No Brasil, de acordo com os dados da Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção (ABIT) [13], no ano de 2020 o faturamento das Indústrias de Moda foi de R\$161,4 bilhões (ABIT, 2022) [13], resultado obtido por um extremo consumo se considerarmos que não consumimos o produto de moda apenas por sua Função Prática. Isso nos conduz ao trabalho imaterial exercido pelo designer de moda, um dos fatores que movimentam números tão altos na indústria da moda.

Entretanto, o trabalho imaterial do designer de moda teria por finalidade apenas a mercantilização da roupa e o lucro obtido?

Jum Nakao, em seu livro *A Costura do Invisível* (2005) [3], descreve que embora a ideia inicial tenha partido dele, do próprio designer, ela foi um processo criativo e intelectual construído em conjunto com a cadeia de profissionais que à época o acompanhava e também moldada pela compreensão do público que a assistiu. “Buscamos resgatar o uso preciso do vago, porque o que é subentendido torna o observador ao mesmo tempo cúmplice da intenção e sujeito da obra” (Nakao, 2005, p.12) [3].

Neste sentido, a imaterialidade, a contextualização de sua obra se aproximam da arte moderna, como em Svendsen (2010) [12], “Na hermenêutica contemporânea há um amplo entendimento de que o artista não ocupa uma posição privilegiada quando se trata da compreensão da obra que criou” (Svendsen, 2010, p.77) [12]. Sobre a performance, Nakao complementa, “Havia um sentido maior que nos rodeava. Mais do que peças impecáveis, os artesãos percebiam a arte toda não mais como lugar da metáfora, mas da metamorfose, que levava a um comportamento ativo convidando ao jogo” (Nakao, 2005, p.16) [3].

Embora, como bem menciona Svendsen (2010) [12], a cisão entre arte e ofícios ocorrida no século XVIII, posicionou a moda em uma esfera extra-artística, existe, porém, algumas estratégias adotadas por designers de moda que são claramente posicionadas no campo artístico contemporâneo, assim como a reflexão sobre a materialidade da arte promovida pelo movimento artístico moderno. É possível fazer essa analogia através da “autocrítica” que a arte moderna promoveu ao refletir e colocar à prova sua própria identidade (Greenberg, 1939, citado por Svendsen, 2010) [12] com a “autocrítica” promovida por Nakao em sua performance ao criticar o caráter descartável que a moda no século XXI atingiu.

Em diferentes entrevistas concedidas após a apresentação de sua obra, Nakao comenta a respeito da questão e da reflexão. “Tinha de fazer algo para expor minha indignação sobre valores. O papel é o lugar do esboço, parte do processo criativo, é matéria efêmera, rasga, amarela, é sensível à ação do tempo” (Nakao citado em Ibahia, 2011) [14]. Ainda, Nakao

ressalta o valor imaterial de seu trabalho transmitido na performance “Em uma folha de papel, podemos ter palavras que transformam a vida e, ao mesmo tempo, uma folha em branco está pronta para ser preenchida de significados” (Nakao citado em Ibahia, 2011) [14]. Sobre o sentimento de inquietação causado no público comenta que “o choque criou um questionamento na cabeça das pessoas. Queria mostrar que o mais importante é o conteúdo, a ideia, não a forma” (Nakao citado em Oyama, 2007) [15]. Mais adiante, em um mesmo trecho da entrevista, afirma: “Esta forma deveria ser tão valiosa e os pensamentos por detrás dela, tão densos, que mesmo desaparecendo, aquilo permaneceria na retina imagética das pessoas, deixando cicatrizes” (Nakao citado em Oyama, 2007) [15].

Na relação intensa construída com o mercado da moda brasileira, durante anos de atuação como designer de moda, somado a dificuldade em conciliar criação (valor imaterial) com venda (valor material) intensificaram os questionamentos do designer sobre o sistema e o cenário da Moda. O resultado foi trazer ao público o questionamento sobre valores através de seu último desfile, “o rasgo não era o fim, era o princípio de uma série de reflexões, uma abertura que permaneceria para refletirmos sobre a efemeridade e a permanência, sobre a nossa própria existência” (Nakao citado em Lourenço, 2019) [16].

Em sua performance, ao destacar a ideia (imaterial) em contraste com o produto (material), Jum Nakao demonstrou através de uma autocrítica da moda como esses valores imateriais, as funções e valores simbólicos podem conduzir a uma renovação e descartes acelerados no design de moda. Desse modo, pôde transcender a finalidade por excelência lucrativa da venda da coleção, ao criticar e alertar sobre o extremo consumo promovido pela moda, uma das grandes problemáticas que a área enfrenta neste século XXI, o combate à crise ambiental.

“Borda permanência na efemeridade ao “vestir” sem existir: a coleção de papel foi inteira rasgada em seu lançamento sem uma roupa sequer posteriormente ter sido produzida, e perdura através dos tempos como referência de moda” (Nakao citado em Lourenço, 2019) [16]. Entretanto, como elo indissociável no design de moda o aspecto imaterial só pode ser transmitido por sua forma material, mesmo que frágil e efêmera como é o papel.

Por fim, a performance *A Costura do Invisível* perdura no tempo por trazer questões pessoais da experiência do próprio designer, mas que dialoga com todos, principalmente com os que estão envolvidos na ampla cadeia de Moda, dialoga com o tempo, com o efêmero e com o permanente. A grandiosidade da obra de Nakao foi reconhecida como desfile da década pelo evento *São Paulo Fashion Week* e em 2006 o museu de Moda em Paris mostrou o desfile como uma das obras mais representativas do século, expondo ao lado de outros grandes designers de moda, como Yohji Yamamoto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No design de moda, a configuração do produto é articulada com as questões materiais e imateriais (simbólicas, histórica e socioculturais), o que compreende uma ampla cadeia de relações. Entretanto, um de seus aspectos é que a influência simbólica, a produção de moda (imaterial), em uma visão sociológica, é usada como uma afirmação identitária permitindo a inclusão social do indivíduo através de sua imagem criada, promovendo a difusão da moda em uma ligação paradoxal de imitação e diferenciação.

Conforme apresentamos, o elo entre a produção de moda (imaterial) e a produção de roupa (material) se intensifica desde o sistema *prêt-à-porter* estimulando o desejo pelo consumo do produto de moda. Esse elo que promove um intenso consumo se consolida na contemporaneidade com o sistema *fast fashion*, por ser uma resposta mais rápida ao desejo por consumo e assim acaba por acelerar o processo de descarte.

Jum Nakao, após anos de trabalho e experiência na indústria da Moda, passa a questionar esse sistema. Qual seria o valor da produção intelectual, criativa, o valor do trabalho imaterial do designer de moda? Este valor, então, estaria atribuído por excelência aos números de venda do produto material?

Em sua obra, *A Costura do Invisível*, Nakao apresenta como o valor imaterial, criativo e intelectual pode originar do profissional designer de moda, porém é construído pela rede de profissionais da cadeia têxtil e efetivado pela coletividade social. E muito embora, o foco desse valor simbólico, para Svendsen [12], torna o objeto supérfluo, por ser um valor que se desgasta rapidamente e desse modo é mais propenso a dar lugar a um novo objeto, acelerando o descarte; a obra de Nakao se apresenta contrária a esta ideia.

A Costura do Invisível ilustra como o design de moda pode construir questionamentos mais profundos, ao partir do seu sentido imaterial e ao promover uma autocrítica, assim como ocorreu na arte moderna, ao refletir sobre sua materialidade e identidade no contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Keller, P. (2007, julho-dezembro). O Trabalho Imaterial do Estilista. *Teoria & Sociedade*, n°15, pp. 08-29. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/260404005_O_TRABALHO_IMATERIAL_DO_ESTILISTA
- [2] Nakao, J. (s.d.). *Biografia*. Jum Nakao. <https://www.jumnakao.com.br/bio/>
- [3] Nakao, J. (2005). *A costura do invisível*. Editora Senac Nacional.
- [4] Lipovetsky, G. (2009). *O império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas*. Companhia das Letras.
- [5] Santaella, L. (1995). *A teoria geral dos signos: Semiose e autogeração*. Ática.
- [6] Godart, F. (2010). *Sociologia da moda*. Senac São Paulo.
- [7] Greffe, X. (2015). *A economia artisticamente criativa*. Iluminuras.
- [8] Contino, J. (2022, julho-dezembro). Crítica à ênfase da “imaterialidade” no campo do Design: uma perspectiva marxista. *Estudos em Design*, v. 30, n°02. Estudos em Design: Design Articles. <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1453>
- [9] Löbach, B. (2001). *Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais*. Blucher.
- [10] Cietta, E. (2012). *A revolução do fast-fashion: Estratégias e modelos organizativos para competir nas indústrias híbridas*. Estação das Letras e Cores.
- [11] Juvin, H., & Lipovetsky, G. (2012). *A globalização ocidental: Controvérsia sobre a cultura planetária*. Manole.
- [12] Svendsen, L. (2010). *Moda: uma filosofia*. Zahar.
- [13] Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção. (2022). *Quem Somos*. ABIT, Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção. <https://www.abit.org.br/cont/quemsomos>
- [14] Ibahia. (2011, Janeiro 18). *Jum Nakao conta porque fez o histórico desfile das roupas de papel*. Ibahia. <https://www.ibahia.com/entretenimento/jum-nakao-counta-porque-fez-o-historico-desfile-das-roupas-de-papel>
- [15] Oyama, M. (2007, novembro 27). *A costura do invisível: O desfile de papel*. Japão100, Museu Histórico da Imigração Japonesa no Brasil: <http://www.japao100.com.br/perfil/135/historia/210/>

[16] Lourenço, J. (2019, julho 02). *A costura do invisível*. Jornal O Povo. <https://mais.opovo.com.br/jornal/vidaearte/2019/06/18/a-costura-do-invisivel.html>

GLOSSÁRIO

¹ Por Signo Simbólico podemos entender todo signo ou representação cujo sentido é estabelecido por um pacto ou convenção social. Um dos exemplos mais comuns é a bandeira de um país, que em virtude de uma convenção social se refere ao objeto que denota, ou seja, a bandeira faz referência ao país (Peirce citado em Santaella, 1995) [5].

Reference According to APA Style, 7th edition:

Giuriatti, L. P. & Pinheiro, J. P.(2023) O trabalho imaterial na obra de Jum Nakao. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 97-104. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.169>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.158

A ARTE COMO SUPORTE DE CRIATIVIDADE NO DESIGN DA MODA CONTEMPORÂNEA

Art as a support for creativity in contemporary fashion designILDA MONTEIRO¹

Autor

ORCID: [0000-0002-1536-702X](https://orcid.org/0000-0002-1536-702X)

RESUMO

Este trabalho de investigação remete para o tema da arte como suporte criativo, na área do design da moda contemporânea, cujo objetivo foi referenciar alguns acontecimentos da história da moda influenciados e inspirados pela arte, através de estudos realizados em que a arte reflete o momento, e o artista utiliza e constrói a sua própria história.

A moda representa a atualidade e o retrato de várias culturas, enquanto a arte mostra a mensagem da moda através da descodificação do design e das cores de forma criativa e inovadora, gerando sentimentos e emoções no observador. Na era atual o consumidor valoriza produtos com valores exponencialmente estéticos, simbólicos e psicológicos que consequentemente propiciam o privilégio da experiência estética, considerando o estilista um criador reconhecido, com novas experiências e ideias que vão de encontro à satisfação do consumidor para o qual foram criadas.

PALAVRAS-CHAVE

Arte; Moda; Vestuário; Design; Criatividade.

ABSTRACT

This research work refers to the theme of art as a creative support, in the area of contemporary fashion design, whose objective was to reference some events in the history of fashion influenced and inspired by art, through studies carried out in which art reflects the moment, and the artist uses and builds his own story.

Fashion represents the present and portrays various cultures, while art shows the fashion message by decoding design and colors in a creative and innovative way, generating feelings and emotions in the observer. In the current era, the consumer values products with exponentially aesthetic, symbolic and psychological values that consequently provide the privilege of the aesthetic experience, considering the stylist a recognized creator, with new experiences and ideas that meet the satisfaction of the consumer for which they were created.

KEYWORDS

Art; Fashion; Clothing; Design; Creativity.

¹ Escola Superior de Educação,
Instituto Politécnico de Viseu.

Correspondent Author:

Ilda Monteiro
Instituto Politécnico de Viseu
Escola Superior de Educação
Centro de Estudos em Educação,
Tecnologias e Saúde (CI&DETS)
Av. Cor. José Maria Vale de
Andrade Campus Politécnico
3504 - 510
Viseu, Portugal
ilda_monteiro@hotmail.com

Submission date:

27/05/2022

Acceptance date:

15/05/2023

1. INTRODUÇÃO

Sob ponto de vista etimológico, a palavra “moda”, segundo Pollini, “de origem latina “*modus*”, é utilizada para exemplificar uma medida agrária, a qual passou a ser utilizada na Baixa Idade Média como “modo”, significando “maneira de se conduzir”. A origem da palavra “*façon*” - que também significa modo, maneira - da qual o inglês adotou e modificou para “*fashion*”. Pollini refere que a utilização da palavra acabou por se referenciar a gostos, preferências, a maneira como as pessoas se vestiam, as suas escolhas e opiniões, assim como preferências” (Pollini, 2007). [1].

A moda é considerada parte integrante da arte por vários autores que defendem a ideia de que a arte é distinta da moda, e a moda independente da arte. Daí surgirem alguns aspetos de correlação na moda/arte: a moda como arte, a relação do artista com a moda e a relação do estilista com a arte. “A moda tem-se aproximado da arte com o propósito de introduzir o elemento estético no campo da produção, e poderá dizer-se que isto se iniciou com o movimento artístico democrático - *Arts and Crafts* – exaltando a moda através de impressões com motivos e padrões aplicados aos têxteis, no final do século XIX” (Dorfles, 1972) [2]. Ao longo do século XX surgiram movimentos que promoveram interesse e envolvimento recíproco entre a moda e a arte. A moda associou-se às artes através de roupas criadas por artistas de forma excêntrica com interesses sobre o tema.

“A noção de obra de arte favoreceu a aproximação entre a arte e a vida, a criação e a modernidade científica nos movimentos vanguardistas, no futurismo, construtivismo, e surrealismo, e que atualmente mantém uma firme relação no processo de criação (Muller, 2000); [3] (Cidreira, 2005), [4]”. Vários foram os artistas que fizeram e ainda fazem esta relação entre a arte e a moda, tanto que essa Inter-relação promove a ideia que a moda é arte, ou não arte tendo em conta que a arte serve como suporte criativo das coleções. Segundo Stephen Wilson (2003) [5] “vive-se um momento interessante e não menos importante da história, no qual se torna imperativo a integração entre as áreas, e algumas vezes é difícil distinguir a pesquisa tecnocientífica e a arte”. A integração das vastas áreas, arte, moda, *design*, tecnologia e ciência permitem a troca e a colaboração, com o produto, matérias primas e fabrico das peças como ferramenta impulsionadora do *design* da moda e no vestuário.

2. PROBLEMÁTICA

Com base na problemática deste tema, depreende-se que a relação entre arte e moda sempre estiveram associadas, relativamente à expressão artística, influência e relevância da arte no *design* da moda, daí surgirem as seguintes questões de âmbito geral:

Em termos conceptuais como podemos definir arte/moda *versus* moda/arte?

Existirá a necessidade de os criadores e *designers* promoverem e exibirem as suas próprias coleções em espetáculos?

Como forma de comunicação, o vestuário possui o mesmo impacto e valor de uma obra artística?

Qual a diferença entre o processo artístico de um designer de moda e um artista?

Tendo em conta que o vestuário na moda possui o mesmo impacto, comparação e valor como outras formas artísticas, qual a importância e a diferença entre a moda e a arte?

Torna-se importante estudar estas questões, não só para os criadores, *designers*, artistas estilistas assim como para os consumidores em geral.

3. ESTADO DA ARTE

3.1. A arte e a moda

O aparecimento de *designers* de moda surgiram desde o século XX, quando os artistas começaram a manifestar interesse na área do vestuário, considerando que as suas obras poderiam ser vestidas pelo próprio artista, ou até pelos visitantes, com o pretexto de

reconhecimento. As categorias, *designer* e artista tinham vantagens, desde que a moda passasse a ser considerada arte e o *designer* como artista, contrariando a indústria da moda através de atos irreverentes incluindo *performance* artística, não só para a execução das peças, mas também demonstrações diretas para o público. Relativamente à diferença entre a moda e a arte não tiveram efeitos no quotidiano, porque qualquer das duas estão inseridas na perspetiva criativa com o intuito de transmitir situações vividas no âmbito social, refletindo o estado económico, social, político e cultural da sociedade e do autor. A moda, assim como outros tipos de arte podem ser comparadas a outras formas de arte desde a escultura, arquitetura, cerâmica, entre outras como aspeto funcional, mas também pelo seu valor visual e artístico. As características entre *designers* de moda, marcas e artistas estão associadas à elite artística, como forma de promover a moda e com o objetivo de afirmação como artistas. Segundo Loschek (2009) [6] “a criação sendo um segmento dentro da moda tem como objetivo criar “híbridos” entre a moda e a arte”. Para o autor, “o vestuário descarta o seu carácter funcional e útil, concentrando-se apenas no lado artístico e criar vestuário segundo as características essenciais da arte faz dela o seu ponto dominante, numa forma de arte, com aplicação deste pensamento a outras áreas da moda, tal como é o caso do estilismo nos desfiles artísticos”. Como tal, ambos os conceitos serão contextualizados, com enquadramento histórico e social, onde existem argumentos suficientes, uns que são a favor, e outros que recusam a moda como arte, comparando a moda com outras formas de arte, e a forma com se destacam no meio onde encontram. Neste contexto existe desconhecimento na área, argumentando a moda/arte apenas designado como peças de vestuário que não são adequadas para usar no quotidiano, assim como determinadas classes na sociedade que não vê a moda como arte, considerando a *fast-fashion*, uma imitação de vestuário de luxo.

4. METODOLOGIA

Este trabalho de investigação de natureza descritiva e qualitativa explica questões e conceitos na área da moda/arte assim como também na criação artística, sob ponto de vista criativo e inovador.

O objetivo deste trabalho em termos metodológicos centra-se no tema da moda e da arte, como suporte de criatividade no *design* da moda contemporânea, baseado numa pesquisa bibliográfica e análise documental, artigos de revistas, obras literárias e *Webgrafia*, tendo em conta as relações que se estabelecem nos movimentos artísticos na área da moda e do design, considerando o vestuário como forma de linguagem e comunicação, assim como a interação entre o designer, o utilizador e o espectador.

O objetivo geral refere-se à expressão artística através da intercomunicação moda/arte como potencial criativo com diferentes opiniões acerca dos artistas e dos *designers* artísticos, com características de linguagem artística subjetivas presentes na moda contemporânea, assim como a interpretação da moda na área da comunicação.

5. REVISÃO DA LITERATURA

5.1. Conceito de arte e moda

Ao longo dos tempos a moda como arte sempre foi um tema abordado, Hollander (1996) [7] apud Shulte, (2002) [8] classifica que: [...] “a moda é uma arte moderna, pois as suas mudanças formais ilustram a ideia de um processo em movimento e representação. A moda faz a sua própria sequência de imagens criativas no meio formal e particular, o qual tem a sua história específica, ela não cria simplesmente um espelho visual direto dos fatos culturais [...]. Elas formam uma arte sequencial, uma projeção emblemática da vida, um análogo visual do tipo experiência comum que se baseia nos fatos sociais [...] sempre fluindo através dos tempos”. Hollander definiu que a moda e a arte nasceram através de um contexto social, em constante mudança, enquanto outros autores consideram a moda e a arte como simples formas de expressão humana, associando a função da moda a um instrumento artístico.

Segundo Ernst Fisher, “A arte, capacita o homem na compreensão da realidade e ajuda não só a suportá-la como a transformá-la” (Pereira, 2011, p.25) [9]. Na moda a situação é semelhante, pois esta área tem saído do âmbito glamouroso e passou a ser um “poderoso fenómeno social e de grande importância económica” (Treptow, 2005, p. 25). [10]. “A roupa era considerada uma forma de identificar a condição de um indivíduo dentro da sociedade” (Feghali, 2006, p. 6) [11]. Sob essa perspectiva, a moda conceitual constitui uma presença artística no mundo *fashion*, através de uma coleção, ou uma estação. Em 1965, Yves Saint-Laurent, associou a moda e a arte ao criar vestidos (ver fig. nº1) através dos trabalhos de Piet Mondrian, Matisse (ver fig. 2), Claude Monet, Pablo Picasso Vangoh, em que o vestido se tornou-se um ícone da moda.



Fig.1

Yves Saint Laurent's Robe
Hommage à Piet Mondrian,
Musée Yves Saint Laurent Paris.
Fonte: [https://www.vogue.com/
article/yves-saint-laurent-aux-musees](https://www.vogue.com/article/yves-saint-laurent-aux-musees)



Fig.2

Matisse / Yves Saint Laurent's
Fonte: [https://damorida.com.
br/2019/10/30/o-encontro-entre-a-
moda-e-a-pintura/](https://damorida.com.br/2019/10/30/o-encontro-entre-a-moda-e-a-pintura/)

“A moda condecorou a cor, a criatividade, a geometria e materiais novos”, Garcia (2010) [12]. “A extravagância e a exuberância das coleções conceituais elevam a moda, nos nossos dias, a um *status* de arte” (Ruiz, 2007, p.9) [13], assim como na realização de desfiles conceituais em espaços destinados para a arte. “Desta forma, com o Renascimento, nos séculos XV e XVI, tornou-se evidente em que os trajes festivos eram desenhados por pintores”, (Fegali 2006, p. 41) [10]. Em 1936, Salvador Dalí desenhava vestidos para *Schiaparelli*, num desfile de *Paco Rabanne* e os manequins desfilavam a dançar. “A *pop art* traz, a reação ao expressionismo abstrato, o retorno da figuração da publicidade, da televisão ou de revistas,” (Müller, 2000, p. 12) [3].

5.2. Design na moda

Segundo Valém Flusser (2007) [14] “a palavra *design* é bastante abrangente e pode ter vários significados relacionados com a “astúcia” e a “fraude” de modo estratégico” (p.181). Flusser (2007) [14] associa o *design* às palavras “mecânica” e “máquina”, onde descreve o *designer* como alguém astucioso, e considera a “máquina”, supérflua e a “mecânica” uma estratégia de camuflagem” (p.182). O autor afirma que a base do *design* é “enganar a natureza através da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas humanas” (Flusser, 2007, p.184) [14], e concluiu que o *design* transporta a evolução condicionada pela natureza em artistas livres. “Esta distinção entre “o ramo científico, quantificável, “duro”” e “o ramo estético, qualificador, “brando”” retirou a importância do *design*” (Flusser, 2007, p.183) [14]. “Não obstante, o *design* é “dar a algo uma forma funcional, desejável e estética “Os *designers* são cruciais na produção de moda e desempenham um papel importante na manutenção, reprodução e disseminação da moda.” “Os *designers* são cruciais na produção de moda e desempenham um papel importante na manutenção, reprodução e disseminação da moda” Kawamura (2005) [15] considera que os “*designers* de moda expressam a moda e os seus projetos são a objetivação da mesma e que a legitimação e validação como moda, está dependente da colocação do *designer* e da sua “personificação” de moda”. Para o autor “o trabalho do *designer* passa a ser algo organizacional e social e não estético; perde o que o torna original, contudo este trabalho revela-se essencial para o entendimento da estrutura social e organização do sistema de moda”, (Kawamura, 2005, p.59) [15]. A definição da palavra *designer* de moda é caracterizada por pessoas criativas com preferências na área da moda, em constante atualização e atentos aos acontecimentos tornando-se fontes inspiradoras para a concretização de bons trabalhos. “Como indivíduos criativos para acontecimentos culturais e sociais...” (Faerm, 2010, p.8) [16] “São extremamente sintonizados com as mudanças históricas, culturais, sociais, políticas e económicas do mundo capazes de analisar a cultura popular como faria um antropólogo” (Faerm, 2010, p.8-9) [16]. “Os *designers* são os principais responsáveis pela criação de cada coleção, até a etapa de produção mesmo quando contam com o apoio de uma equipa de assistentes, pesquisadores e criadores de tecidos, modelistas, especialistas em *softwares de design* e técnicos, precisam de supervisionar de maneira apropriada e conveniente” (Faerm, 2010, p.10) [16]. Faerm perante este cenário tem dificuldades na caracterização da moda e no vestuário, considerando a moda, artística, imaginativa e inovadora enquanto o vestuário é um produto final. “No *design* de moda é de extrema importância seguir uma metodologia eficaz de pesquisa. “... O *sketchbook*, designado pelo *designer* como suporte para escrever e expor expõe as suas pesquisas, as suas ideias, e a criatividade. Após a elaboração dos painéis o *designer* começa a fazer esboços e os primeiros rascunhos, os desenhos e finalmente a escolha da silhueta durante o processo criativo. Na elaboração da silhueta existe uma especial atenção na proporção das peças, tendo em conta que na fase de criação, os detalhes são uma parte essencial na execução da peça, assim como a decisão dos tecidos a utilizar, cores e texturas, fatores determinantes de aquisição pelo consumidor.

5.3. Criatividade no design da moda

Kawamura (2005) [15] acha que a criatividade de um *designer* de moda não é inata, contudo para que um *designer* adquira o estatuto não basta ser criativo e hábil, também é necessário compreender o funcionamento do sistema em que se insere. “Todo o indivíduo tem vontade de criar algo, possui a ideia da criatividade, mas são necessárias forças externas para legitimar esse ato ou o produto final como “criativo”. O autor refere a criatividade para o reconhecimento de um *designer*, contudo a sua criatividade não é posta em causa se não nomear *designers* como criativos. Os artistas são o estereótipo, como alguém isolado socialmente, em qualquer instituição considerando que os *designers* de moda, são comparados a artistas, com talento. Segundo o autor, “o *designer* de moda costuma ter a reputação de alguém que domina o lado técnico da costura, com uma percepção naturalmente talentosa de harmonias de cor, materiais, disposição de peças, etc”. No entanto, Kawamura (2005) [15] diz que “o trabalho real de um *designer*, varia dependendo do designer no processo de fabrico e projeção da peça. “Atualmente podemos constatar que existe um grande interesse pelo *designer* conseguir uma imagem atraente para o consumidor, em vez da peça e da sua produção”: “A ironia é que os *designers* cujas técnicas de costura e alfaiataria eram exclusivas e excelentes não sobreviveram como empresa, uma vez que a indústria gradualmente mudou para a criação de imagens”. Nos últimos anos a profissão de um *designer* de moda foi-se alterando, como é referido num artigo da plataforma *online*, *Not Just a Label*, acessível a estudantes de moda, deixando de pertencer a um nicho artístico exclusivo. Gradualmente, também se revela mais transparente devido ao interesse nas redes sociais, onde mostram todo o processo desde o desenho à criação em *atelier* e à apresentação em *passerelle*. Desta forma, a profissão foi obrigada a fazer alterações no sentido em que é necessário o envolvimento de um maior grupo de pessoas.

5.4. Movimentos artísticos na área da moda

Anne Hollander, no livro “*Seeing through clothes* (1980)” [7] aborda a moda diferente a outras formas de arte “sob ponto de vista económico, político, ou tecnológico, pode ser bastante iluminador sobre a questão de como esses temas afetam a invenção simbólica das roupas” (Hollander, 1980, pp. XIII, XIV [7]).

Miller (2007) [17] diz que “enquanto o *design* de palco permanece enraizado no campo visual e a moda enraizada no quotidiano através de metodologias socioculturais, que até agora têm sido o modo preferido de análise.” (Miller, 2007, p.35) [17].

O autor comenta tal como a moda, outras atividades na “fenda das artes visuais”, como “dança, circo, palhaços e cultura, kitsch, natureza, chuva, beleza pessoal, etc.” (p.36

Contudo, os *designers* de moda “nunca conseguiram ganhar pleno reconhecimento como artistas, embora continuem a lutar” (Svendsen, 2010, p. 70). [18]. O autor explica como os *designers*, nos anos 80, confrontaram a arte conceptual e refere: “muitos no mundo da moda, criam roupas mais apropriadas em exposições, galerias e museus a serem realmente usadas” Svendsen, (2010) [18], refere que estilistas usaram estratégias associados às artes contemporâneas na atribuição dos mesmos métodos que outros movimentos artísticos, as roupas com as costuras a lápis nas pinturas, uma das formas para conseguir aproximação da moda à arte inserido nos movimentos artísticos. “Tanto no *design* como na arte e arquitetura, as estruturas e formas estão sujeitas à destruição e construção renovada no sentido de desconstrução, reconstrução e transformação.” (Loschek, 2009, p.187) [6].

5.5. A moda como forma de cultura

É através dos vários tipos de arte que o ser humano transmite a forma de pensamento como se enquadra no mundo, sob ponto de vista emocional social. No livro “*Keywords*” de Raymond Williams [19], o autor afirma que a palavra cultura vem do latim *colere*, “habitar, cultivar, proteger, honrar com adoração”. No livro “*The sociology of culture*,” Williams (1981) [19] refere três sentidos da palavra: quando direcionado ao intelectual “uma pessoa culta”

(p.11); como “processo desse desenvolvimento” (p.11) através de atividades ou interesses culturais; ou ainda, como os “meios desses processos - como na cultura de “as artes” e “obras intelectuais humanas”(p.11). “É especialmente interessante que, na arqueologia e na antropologia cultural, a referência à cultura ou a uma cultura seja a produção material, enquanto na história e estudos de cultura a referência é primariamente a sistemas simbólicos ou significantes” (Williams, 2015, p.53) [19].

Williams define “a cultura dentro da categoria do “ideal” como “um estado ou processo da perfeição humana” (Williams, 1965, pg. 57), [19]), enquanto “a categoria “documental” passa por ser o conjunto de ideias criadas durante esse processo, um trabalho imaginativo e intelectual com as mais apreciadas obras de arte”. No geral, a cultura pode ser utilizada como destacável utilizando a sobreposição e desvalorizando outras culturas “inferiores”. (Williams, 1965) [19] e (Malcolm Barnard, (2002), [20], perante esta visão da cultura, refere que “a moda, o vestuário, ou qualquer tipo de ornamentação, não podem ser vistos da mesma forma”. O autor considera que este argumento faz parte de uma elite inserida e baseada na moda e no vestuário, designado apenas como adereço utilitário e que não podem ser caracterizados como arte. No entanto, de acordo com Jessica Bugg (1996) [21], “a moda faz parte da cultura e até da identidade de um país: “Vestuário e moda são práticas incorporadas, que podem ser executadas, adotadas ou construídas para desafiar ou conformar-se às normas sociais, no entanto, a cultura dominante e os códigos de vestuário ajudam-nos a entender as sociedades.” .” (Bugg, 1996). [21].

Contudo, Williams (2015) [19], considera que existe outra forma de cultura baseada na aceitação da moda inserida dentro da mesma. O autor afirma que a palavra foi adquirindo ao longo dos tempos vários significados como “civilizado” ou “cultivado” como processo de desenvolvimento humano, tendo como referência, a Europa do século XVIII assumido uma evolução cultural padronizada socialmente. Segundo Segundo Barnard (2002) [20], “esta interpretação da cultura pode ser vista como “modos de vida” de diferentes civilizações”. O autor refere que “apenas os produtos perfeitos e ideais da criação humana eram considerados como cultura, não só as belas artes, música e literatura, como instituições culturais, no que se pode considerar cultura, englobando todas as atividades e experiências, a moda e o vestuário, culturalmente”. A cultura está relacionada com hábitos e tradições do quotidiano e inserida num sistema de relações interculturais e sociais, em que a moda e o vestuário são considerados determinantes no circuito comunicativo e inter-relacional das pessoas na sociedade. “Não refletem apenas a sociedade em que estão integradas, a moda e o vestuário constituem esses grupos sociais e as identidades individuais de cada membro através da sua comunicação” (Barnard, 2002) [20].

5.6. A fusão da arte e da moda

A fusão entre arte e moda determinam uma linguagem subjetiva cujas características estão inseridas no contexto da moda contemporânea. Sobre as novas potencialidades da arte, Azevedo destaca que “a ironia passa a ter papel fundamental nessa época, admitindo projetos experimentais que profissionais jamais teriam permitido” (Azevedo, 2001, p.61-62) [22] considerando que a intertextualidade entre moda e arte nem sempre é comum em todas as vertentes.

Na apresentação, os tecidos e o vestuário nem sempre são usados como arte em museus, mas usado como elemento principal “VII Colóquio de Moda”. Entre eles, os exemplos, tais como: as obras de arte do casal *francês Christo e Jeanne Claude*, em arte ambiental, na qual os monumentos são revestidos e ornamentados com ‘tecido’, oferecendo uma imagem descritiva e vestida com uma roupagem diferente. (ver fig. 3).

**Fig.3**

Obras de Christo e Jeanne-Claude.

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-35977/arte-e-arquitetura-christo-and-jeanne-claude>

Gerard Deschamps, realiza de forma interpretativa uma composição dos seus quadros, com a utilização de peças de roupas íntimas (ver fig. 4).

**Fig.4**

Obras de Gerhard Deschamps.

Fonte: http://www.artnet.com/artists/gerard-deschamps/corsets-roses-ou-chiffons-de-la-chatre-p21Uj4OG_PI-wXoqKp76A2

Existem artistas que concretizam obras com tecidos e peças de roupa, como forma de comunicar ao público as suas criações artísticas do vestuário em museus expostas como peças exclusivas de intervenção artística. Neste caso, a arte serve de inspiração para os artigos do vestuário da moda, com uma maior aproximação e atratividade para o espectador. Entende-se que nem toda a roupa é arte, porém “existe uma moda que faz arte e uma arte que fala da moda” (Muller, 2000) [3].

Nesta sequência, a moda e a arte potenciam a forma como os artistas participam em desfiles de catálogos, criadores de moda e manifestações de arte contemporânea. A relação entre as duas áreas é considerada um acontecimento internacional, cada uma no seu papel – “a moda e a arte conquista o estatuto de uma dinâmica efêmera”. “As instalações, cada vez mais presentes nas bienais, confirmam essa propensão”, propensão (Remaury, 1997 citado por Cidreira, 2005) [4]. Muitas das coleções na área do design de moda usufruem da arte como inspiração, com bons resultados na diferenciação e a valorização do produto. Stephen Sprouse, *designer* e artista plástico, inspirado nas obras de Andy Warhol, e de Jean-Michel Basquiat na sua coleção de vestuário no ano de 1988. (ver fig. 5).



Fig.5
Obras de Stephen Sprouse.
Fonte: <https://www.wright20.com/artists/stephen-sprouse>

Damien Hirst, é considerado um dos artistas contemporâneos, através do lançamento da primeira coleção de roupas em parceria com a *Levi's*, em 2007, cujo título foi *Warhol Factory X Levi's*, com referência dos artistas: Andy Warhol, Jackson Pollock e Jean-Michel Basquiat (ver fig. 6)

**Fig.6**

Warhol /Emmanuel Ungaro.

Fonte: <https://damorida.com.br/2019/10/30/o-encontro-entre-a-moda-e-a-pintura/>

Neste sentido, a moda/arte coloca-os numa posição de destaque tornando-se imprescindível a procura constante de diferenciação, com recurso à inovação tecnológica para garantir a valorização de novos produtos.

5.7. Estilismo artístico

A moda está equiparada com determinados aspetos sob ponto de vista estético e formal assim como no caso do estilista investe na criação de um modelo, tendo como referência os tamanhos, as cores conjugadas com a harmonia.

Regra geral alguns estilistas utilizam a arte como fonte de criatividade e inspiração, apropriando-se de imagens que recolhem e das cores, do estilo de uma qualquer obra de arte ou conceitos, desenvolvendo estampas e formas, (Souza, 1996) [23].

Constata-se na observação da forma como o estilista se apropria dos mesmos métodos do artista na criação de sua peça, o estilista pode ser considerado um artista, contudo existe uma diferença em relação ao consumo, Cidreira (2005, p.136) [4] afirma que: “O estilista é visto e reconhecido no mundo da moda como um criador, que diante de varias ideias e propostas, poderá ir ao encontro dos anseios e desejos do consumidor em geral”. (ver fig. 7).

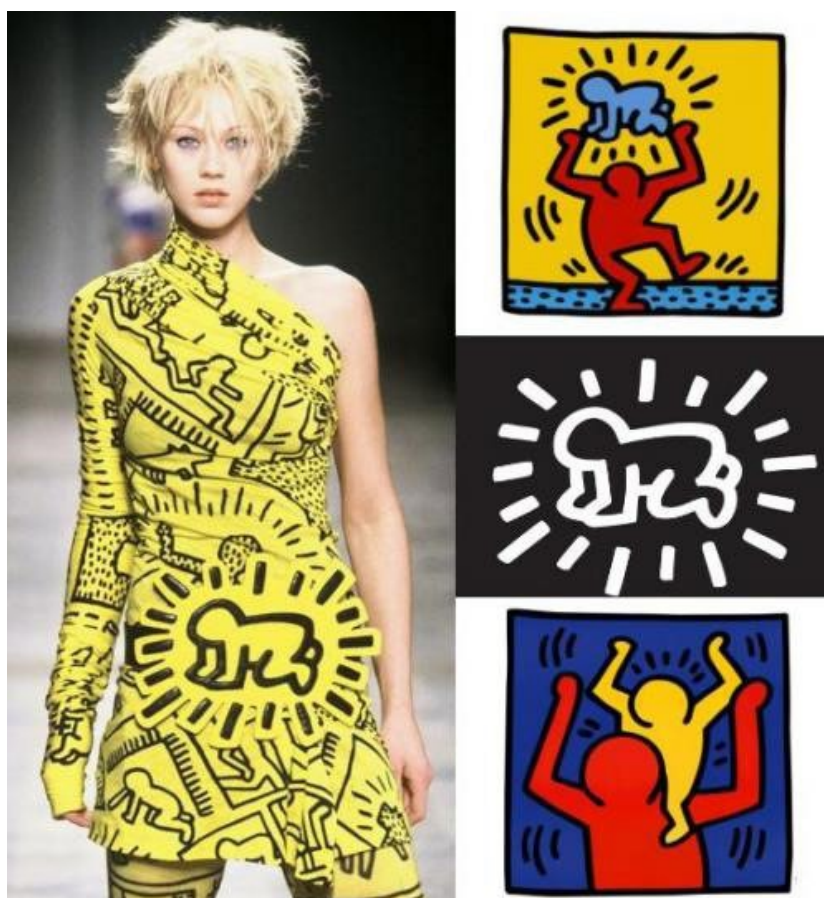


Fig.7
Keith Haring/Jean- Charles
Castelbajac.
Fonte: <https://www.sothebys.com/en/articles/jean-charles-de-castelbajac-frontiers-of-fashion>

Podemos verificar que um artista e um estilista são considerados dois criadores embora distintos, sendo que a criação do estilista possa ser mais vocacionada para o consumo, enquanto na criação do artista propriamente dito é mais direcionada para a apreciação da obra. Segundo Mendes e Haye, (2003, p. 95) [24] “Schiaparelli foi a primeira estilista a trabalhar com coleções temáticas. “As suas roupas eram admiradas pela elegância e perfeito acabamento, de admiráveis detalhes”. “O estilista Alexander McQueen, fez das suas roupas um produto que acompanha a sociedade moderna, questiona a própria beleza ideológica do bizarro para revolucionar a ordem na elegância típica da alta-costura e da grande indústria das confeções,” (Cordeiro, 2010) [25]. Contudo as ideias do estilista Jum Nakao superaram o conceito de moda, que propõe um novo olhar sobre o mundo e que, por isso, tem um grande potencial transformador (Miyajima, 2010). [26], com a realização de um desfile inovador *Fashion Week (SPFW)*, a costura do invisível, onde o estilista chama a atenção para o luxo e as coisas simples. “A arte e a moda têm a mesma linguagem, completando-se para expressar ideias, no entanto os assuntos abordados pelos artistas e estilistas variam, podendo comunicar “tanto a expressão de uma ideologia quanto a crítica de uma sociedade ou reflexo de uma confusão de géneros” (Müller, 2000, p.4) [3].

6. CONCLUSÃO

Neste estudo de revisão da literatura, podemos constatar que a arte e a moda sempre estiveram interligadas, tendo em conta que o conceito de moda resulta do processo do *designer* como reflexão, ideias, experiências e emoções tanto a nível das artes aplicadas como decorativas Loschek, (2009). [6]. Dentro desta panorâmica artística existem parecerias entre *designers* de moda, marcas e artistas como forma de associar a moda à arte. Ao criar vestuário poderemos considerar uma forma de arte com a aplicação destes conhecimentos a outras áreas da moda, como é o caso dos desfiles na importância do estilismo artístico de vanguarda da moda. O processo criativo do *designer* e do artista é influenciado por elementos

que fazem da obra um reflexo do estado de espírito, e motivações do criador. Na verdade, a moda e a arte na sua conceitualidade sugerem diferentes interpretações sob ponto de vista funcional em termos de utilidade e funcionalidade. Assim, esta pesquisa pode servir como referência para novos estudos sobre a importância da arte e da moda, como forma de reflexão e representação da vida e da cultura na sociedade. É de realçar, no entanto, a realidade artística de determinado momento, e as composições artísticas que representam a contemporaneidade da moda. Verificou-se que ao longo dos tempos a moda se apropriou de elementos artísticos, assim como diversos artistas plásticos extraíram da moda elementos para as suas obras, como forma de alquimia que gerava interesse e atenção pelo público no desfile como forma de representação. Conclui-se que este estudo pode servir como referência para novas investigações, sobre a importância da arte e da moda como forma de reflexão e contextualização cultural não só como fator económico, mas com valores estéticos na sua simbologia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Pollini, D. (2007). *Breve história da moda*. Editora Claridade.
- [2] Dorfles, G. (1996). *Modas e Modos*. Edições 70.
- [3] Müller, F. (2005). *Arte e Moda*. Cosac & Naify Edições.
- [4] Cidreira, R. P. (2005). *Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura*. Annablume.
- [5] Stephen, W. (2003) *Informations Arts: Intersections of Art, Science and Technology*. MIT.
- [6] Loschek, I. (2009). *When Clothes Become Fashion*. Berg
- [7] Hollander, A. (1980). *Seeing through clothes: fashioning ourselves an intriguing look at image making*. Avon Books.
- [8] Schulte, N. K.; Lopes, L. (2008). Sustentabilidade ambiental: um desafio para a moda. *Revista Moda Palavra*, n.2, p. 30-42.
- [9] Pereira, L. (2011). *História da Arte: livro didático*. 1. ed. rev. UnisulVirtual. <https://pt.slideshare.net/LUISCARLOSBELASVIEIR/historia-da-arte-atualizado>
- [10] Feghali, M. K. (2006). *As engrenagens da moda / Marta Kasznar Feghali e Daniela Dwyer*. Editora Senac Rio.
- [11] Treptow, D. (2005). *Inventando moda: planeamento de coleção*. 3. ed. Ed. do autor. Ubiblorum. https://ubiblorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/10605/1/7662_16152.pdf
- [12] Garcia, C. (n.d.) *Yve Saint Laurent: Um dos estilistas mais importantes do século 20*. Almanaque Folha. http://almanaque.folha.uol.com.br/saintlaurent_historia.htm
- [13] Ruiz, J. M. M. (2007) Arte e Moda conceitual: uma reflexão epistemológica. *Arte e Moda Conceitual: uma Reflexão Epistemológica*. *Revista Cesumar - Ciências Humanas e Sociais Aplicadas jan./jun.2007, v. 12, n. 1, p. 123-134*. <http://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/revcesumar/article/view/488/442>
- [14] Flusser, V. (2007). *O mundo codificado* (C. Naify, Ed.). Cosac Naify

- [15] Kawamura, Y. (2005). *Fashion-ology: Dress, Body, Culture*. Berg.
- [16] Faerm, S. (2013) *Curso de design de moda: Princípios, prática e técnicas*. Editorial Gustavo Gili.
- [17] Miller, S. (2007). *Fashion as art; is fashion art?*. *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture*, 11(1), 25–40. <https://doi.org/10.2752/136270407779934551>
- [18] Svendsen, L. (2010). *Moda: uma filosofia*. Zahar
- [19] Williams, R. (1981). *Sociologia de La cultura*. Editora Paidós.
- [20] Barnard, M. (2002). *Fashion as Communication* (2 Edition). Routledge.
- [21] Bugg, D. J. (1996). *The Shifting Focus: Culture, Fashion & Identity*. (Unpublished master's thesis ou doctoral dissertation). Yonsei University.
- [22] Azevedo, W. (2001). *O que é Design*. Brasiliense.
- [23] Souza, G. M. (1996). *O Espírito das roupas: A Moda no Século Dezanove*. Editora Companhia das Letras.
- [24] Mendes, V. & Haye, A. (2003) *A Moda do século XX*. Martins Fontes.
- [25] Cordeiro, M. C. (2010) *Desfile Alexander McQueen Semana de Moda de Paris Outono/ Inverno*. Portais da Moda. <http://www.portaisdamoda.com.br/noticiaint~id~18310~n~desfile+alexander+mcqueen+semana+de+moda+de+paris+outono+inverno+2010.htm>
- [26] Miyajima, R. (2010). *Estilista fala da importância de renovar os processos de criação de moda*. Made in Japan. <http://madeinjapan.uol.com.br/2010/03/28/jum-nakao-a-funcao-trans-formadora-da-moda>>

Reference According to APA Style, 7th edition:

Monteiro, I. (2023) A Arte como suporte de criatividade no design da moda contemporânea *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 105-117. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.158>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.141

KLARA HARTOCH, ANNI ALBERS E REFERÊNCIAS INDÍGENAS NO DESIGN TÊXTIL MODERNO

Klara Hartoch, Anni Albers and indigenous references in modern textile design

RESUMO

Este artigo tem como objetivo central contribuir para a compreensão acerca do uso de referências a culturas indígenas latino-americanas no design têxtil moderno do século XX, postas em questão no contexto de uma abordagem crítica à colonialidade, pensando nos conceitos de “mestiçagem”, em De Moraes, e “hibridismo”, em Canclini. Aqui, especificamente, essas referências são observadas nos trabalhos de duas artistas e designers têxteis cujas produções dialogam com culturas indígenas em alguma medida: Klara Hartoch e Anni Albers. Num primeiro momento, o artigo introduz ambas as designers e suas trajetórias para, então, tentar estabelecer uma comparação sistemática entre algumas de suas obras, pensando em quatro categorias: referências, materiais, métodos/processos, e resultados alcançados. Finalmente, o artigo reflete a respeito de como as obras analisadas contribuem para a construção de um imaginário hegemônico sobre culturas indígenas que se dá ao longo do design moderno no século XX.

PALAVRAS-CHAVE

Design têxtil; Klara Hartoch; Anni Albers; Culturas indígenas; América Latina.

ABSTRACT

This article aims to contribute to the comprehension of the use of indigenous latin-american references in 20th century modern textile design, questioned in the context of an approach that is critical of coloniality. Here, specifically, these references are observed in the works of two textile designers whose productions have been, to some extent, in dialogue with indigenous cultures: Klara Hartoch and Anni Albers. Firstly, the article introduces both designers and their respective trajectories and, secondly, it tries to establish a systematic comparison between some of their pieces, thinking of four categories: references, materials, methods/processes, and achieved results. Finally, the article discusses how the analyzed works contribute to the construction of a colonialist imaginary regarding indigenous cultures that unfolds within 20th century modern design.

KEYWORDS

Textile design; Klara Hartoch; Anni Albers; Indigenous cultures; Latin America.



JOÃO VÍCTOR BRITO DOS SANTOS CARVALHO^{1/2}

Investigação; Escrita; Edição e revisão

ORCID: [0000-0002-1490-5877](https://orcid.org/0000-0002-1490-5877)



ANTONIO TAKAO KANAMARU^{1/2}

Supervisão; Escrita; Edição e revisão

ORCID: [0000-0003-0806-153X](https://orcid.org/0000-0003-0806-153X)

¹ Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo (EACH-USP). Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda. São Paulo, Brasil.

² Grupo de Estudo e Pesquisa sobre o Papel e Responsabilidade da Arte e Design (GEPARDS).

Correspondent Author:

João Victor Brito dos Santos Carvalho

Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo (EACH-USP). Rua Arlindo Bétio, 1000 - Ermelino Matarazzo, São Paulo - SP, 03828-000.

victorbritojoao19@gmail.com

Submission date:

01/04/2022

Acceptance date:

03/11/2023

1. INTRODUÇÃO

1.1. O Instituto de Arte Contemporânea

O percurso do ensino de design no Brasil se apresenta como uma teia complexa de agentes, instituições e eventos que atravessam pelo menos meio século de história, sendo o início da segunda metade do século XX referenciado, em geral, como o ponto de partida de sua institucionalização (De Moraes, 2005 [1] ; Leon & Montore, 2008 [2]; Leon, 2014 [3]). Compreender essa complexidade pressupõe debruçar-se sobre tais elementos, de forma isolada ou relacionada, e indagar-se, entre outras coisas, a respeito dos processos históricos que os conformaram.

Nesse sentido, o Instituto de Arte Contemporânea (IAC), setenta anos após sua abertura, ainda suscita indagações a respeito de suas atividades e seus personagens, cuja problematização é pertinente para se pensar o design no contexto brasileiro. O IAC abrigou o primeiro curso de desenho industrial (ou design, como aponta Leon, 2014 [3]) do Brasil. Foi fundado por Pietro M. Bardi e coordenado por Lina Bo Bardi como uma extensão das atividades desenvolvidas no Museu de Arte de São Paulo, dirigido também por Pietro à época.

O curso, que funcionou entre 1951 e 1953, fez parte de um conjunto de iniciativas de Bardi que tinha como objetivo instruir a elite paulistana e moldar seu gosto estético de forma que passassem a apreciar a arte e o design modernos e, com isso, pudessem se tornar patrocinadores do MASP (*Ibid.*). A Revista *Habitat* e o próprio museu, com seus cursos livres, incluem-se nessas iniciativas. O IAC trazia o objetivo adicional de formar os designers que fariam a ponte entre esses ideais de Bardi e as indústrias, o que acabou não se concretizando plenamente àquele momento.

1.2. Aproximação à Bauhaus

Bardi buscou, desde o momento do planejamento do currículo da escola até anos depois, quando escreveu sobre ela em suas publicações, aproximar o IAC de duas outras referências no ensino de design: o Institute of Design de Chicago e a Bauhaus, especificamente a Bauhaus-Dessau. O Institute of Design de Chicago é entendido como uma espécie de continuação, ou tentativa de continuação, dos esforços da Bauhaus, encabeçada por Lazlo Moholy-Nagy, que lecionou na escola alemã.

Assim como na Bauhaus e no Institute of Design de Chicago, o IAC incluía um curso preliminar, obrigatório a todos os alunos, e, no ano seguinte, estes escolhiam entre algumas oficinas que trabalhavam com diferentes materialidades de forma prática, entre elas, a oficina de tecelagem, além de oficinas de pedra, madeira, cerâmica, metal, vidro e tapeçaria. Klara Hartoch foi a responsável pela oficina de tecelagem e pelos cursos livres de tecelagem que o MASP promovia (*Habitat*, 1952) [4]. Bardi a utilizava como uma maneira de aproximar o IAC da Bauhaus de forma mais direta: o diretor do museu apresentava Klara como ex-aluna da Bauhaus-Dessau, e afirmava que ela teria sido aluna de Anni Albers.

Leon (2014) [3] defende que essa aproximação não pode ser confirmada; de acordo com a autora, o nome de Klara Hartoch não consta nos documentos da Bauhaus-Dessau nem da Bauhaus-Berlim, fase final da escola, que foi fechada por conta do contexto de ascensão do nazismo na década de 1930, entre outras dificuldades (Droste, 2006) [5]. A autora levanta uma possibilidade: Hartoch pode ter tido outros sobrenomes ao longo de sua vida e ter mudado de nome ao vir para o Brasil, o que não seria uma prática incomum no contexto já mencionado de ascensão nazista na Alemanha.

Almeida (2022) [6] confirma que Hartoch utilizava outros sobrenomes anteriormente: nasceu Klara Kaufmann e, após o primeiro casamento, usou Klara Friedländer. Após o segundo casamento, passou a usar Klara Hartoch. Tanto o sobrenome Kaufmann quanto Friedländer não foram encontrados nos arquivos da Bauhaus, em consulta realizada por Almeida entre 2019 e 2020.

1.3. Klara Hartoch e Anni Albers

Apesar de a filiação de Klara Hartoch à escola alemã não ser uma possibilidade concreta, conforme apontado acima, é perceptível que seu trabalho e sua contribuição ao IAC e ao MASP de maneira geral possuem similaridades com o trabalho desenvolvido nas oficinas de tecelagem da Bauhaus e de outras escolas de design ao redor do mundo, como o próprio Institute of Design de Chicago. Sua produção dialoga especificamente com a oficina de tecelagem da Bauhaus no período de Dessau, que foi caracterizada por projetos têxteis que traziam consigo uma estética menos experimental e mais em consonância com a produção industrial do que aqueles desenvolvidos no período de Weimar, dirigida também por Gropius (Droste, 2006) [5]. Isso porque o trabalho de Hartoch é entendido no contexto de uma produção têxtil moderna, pela a qual a Bauhaus é costumeiramente creditada numa história hegemônica do design.

O trabalho Klara Hartoch no IAC e no MASP guarda semelhanças, especialmente, com o trabalho de Anni Albers. Essa aproximação pode ser observada quando se reflete sobre uma questão ainda relativamente pouco explorada quando se menciona o trabalho de Klara (ao menos no material ao qual o autor teve acesso aqui): suas referências a técnicas, matérias-primas e motivos indígenas, fertilmente exploradas no *Primeiro Desfile da Moda Brasileira*, de 1952. Este projeto foi mais um dos empreendimentos de Bardi para o fomento do design no Brasil, com o objetivo específico de “estimular a autonomia da nossa moda como expressão das reais necessidades populares” (Bardi, 1952) [7], conforme mencionava uma das cartas escritas pelo diretor do museu à época. Klara e outros personagens do IAC, como Roberto Sambonet e Lilli Correia de Araújo, referenciavam técnicas e motivos indígenas em sua produção direcionada a esse desfile, como aqueles advindos de artefatos marajoara (Habitat, 1952) [4].

Albers, similarmente, é reconhecida por introduzir à oficina de tecelagem da Bauhaus (e levar consigo ao longo de sua carreira) as técnicas têxteis de culturas pré-colombianas, como Incas, Huari, Chancay etc. (Albers, 1965 [8]; Troy, 1999 [9]). Ela estudou as complexidades dessas técnicas que atravessaram séculos de história e as adaptou àquilo que era proposto pela Bauhaus em termos de design moderno. Esse sincretismo, dos elementos locais empregados em serviço de um ideal universal de modernidade, encontrou respaldo principalmente na fase de Dessau dirigida por Hannes Meyer, quando as oficinas de tecelagem da escola estabeleceram um contato mais sólido com a indústria alemã (Droste, 2006 [5]; Smith, 2014 [10]) e Albers se utilizou de seus estudos a respeito dos processos têxteis pré-colombianos para facilitar a standardização de sua produção (Troy, 1999) [9].

1.4. Problema de pesquisa

Nas literaturas consultadas pelo autor a respeito de ambas, não são traçados paralelos entre suas obras, ou entre os contextos nos quais foram desenvolvidas. Leon (2014) esclarece apenas a questão relativa à hipotética e esquiva filiação de Hartoch à Bauhaus aludida por Bardi. Almeida (2022) [6] contribui para a desmistificação dessa hipótese e aponta para aspectos mais relevantes da produção de Hartoch no Brasil que vão além de apenas uma possível ligação à escola alemã.

Aponta-se aqui, então, a oportunidade para uma investigação acerca das aproximações mencionadas acima entre o trabalho de Hartoch no *Primeiro Desfile da Moda Brasileira* e o de Albers, justificando-se a partir da necessidade de se refletir sobre a interação entre projetos de design têxtil e formas culturais locais, como as culturas indígenas aqui mencionadas. A partir dessa introdução de suas trajetórias e dos contextos nos quais estiveram inseridas, é possível delinear as questões norteadoras do artigo:

1. Quais são algumas das aproximações e os distanciamentos entre a forma como Klara Hartoch e Anni Albers incorporaram referências a culturas indígenas latino-americanas em seus trabalhos?
2. De que forma o uso dessas referências contribui para a construção de um imaginário acerca das culturas indígenas, explorado no design moderno ao longo do século XX?

2. METODOLOGIA

A pesquisa de abordagem qualitativa a partir da qual este artigo surge é descrita como uma pesquisa histórica, tendo em vista que trata principalmente da análise e interpretação de fenômenos passados aos quais só se tem acesso por meio de fontes bibliográfico-documentais (Rodrigues, 1978 [11]; Richardson, 2010 [12]). Entende-se, a partir de Leedy (2015) [13], que a pesquisa também inclui componentes do estudo de caso múltiplo, onde dois ou mais objetos de estudo, aqui observados em diferentes recortes espaço-temporais, são observados em profundidade.

Como descrito nas seções acima, o objetivo é realizar um estudo comparado entre trabalhos das designers mencionadas. Assim, o artigo busca levantar e identificar dados referentes a dois locais diferentes, sendo o primeiro deles o IAC, e, no caso de Albers, optou-se por trabalhar com uma posterior ao período em que esta lecionou no Black Mountain College. Ambos os recortes estão localizados na mesma década: 1950. Em seguida, se recorre à comparação desses dados entre si. Os autores elencaram quatro categorias para a realização dessa comparação sistematizada: referências, materiais, métodos/processos e resultados alcançados.

3. ESTUDO COMPARADO

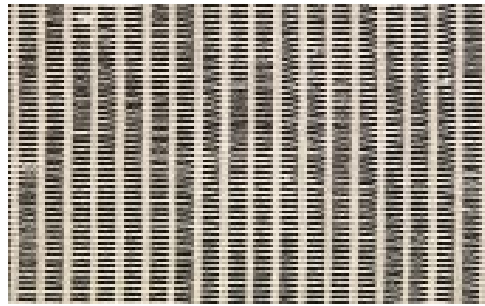
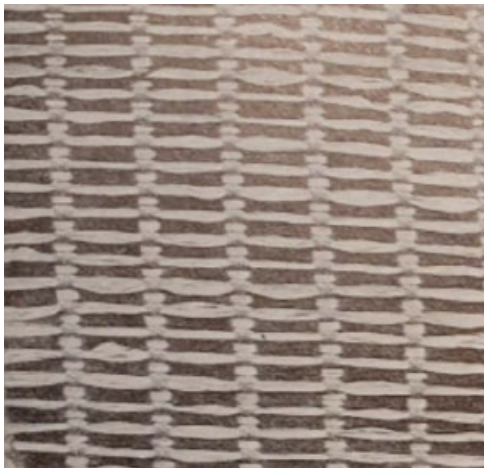
Esta seção é focada no estudo comparado entre um projeto de Klara Hartoch e uma obra de Anni Albers, que serão sistematicamente comparadas entre si.

3.1. “Balaio” (1952) e “Rail” (1958)

Em termos de referências, processos e materiais, a realização de Hartoch (Fig. 1) – um têxtil utilizado no look “Balaio” do *Primeiro Desfile da Moda Brasileira* – evoca manualidades têxteis indígenas na medida em que emprega trançados de fibra de palha (remetendo às cestarias coloquialmente chamadas “balaio”) na trama do tecido, conjugados a fios de algodão na urdidura. A obra de Albers (Fig. 2) se utiliza do linho como matéria-prima e parte da referência ao método de tecelagem em gaze, estudado por ela a partir de têxteis pré-colombianos peruanos (Albers, 1965) [8], possivelmente têxteis de origem Chancay, cuja produção incluía esse tipo de técnica (Arnold, 2019) [14]. Na gaze, os fios de urdume são cruzados entre si, formando um ou dois pares, intercalando-se à trama, como a designer aponta nos diagramas abaixo (Figs. 3 e 4):

Percebem-se similaridades entre os processos das duas obras: Hartoch entrelaça os fios da trama entre si, enquanto Albers o faz com os fios de urdume. Esteticamente, os resultados alcançados também se assemelham; nos dois casos, é produzido um efeito de tecido aberto e espaçado.

No entanto, por conta das diferenças nos materiais utilizados (fibra de palha, que apresenta certa rigidez, e linho, respectivamente), infere-se que os tecidos diferem em relação a sua sustentação: a realização de Hartoch é aplicada a uma espécie de corpete no look “Balaio” (Fig. 5), o que demonstra uma rigidez que não se percebe em “Rail”, cujos fios da trama pendem entre os fios de urdume.

**Fig.1 (esquerda)**

Realização de Klara Hartoch em algodão e trançado de palha para o look “Balaio”, 1952.

Fonte: *Habitat: Revista das Artes do Brasil*, 1952, p. 70.

Fig.2 (direita)

Detalhe de “Rail”, realização de Anni Albers em linho, tecido utilizando a técnica de gaze, 1958.

Fonte: *The Josef and Anni Albers Foundation*.

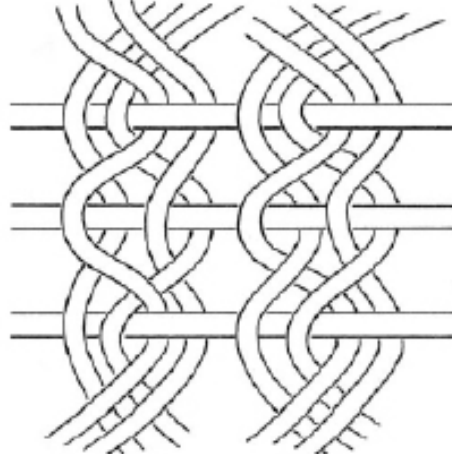
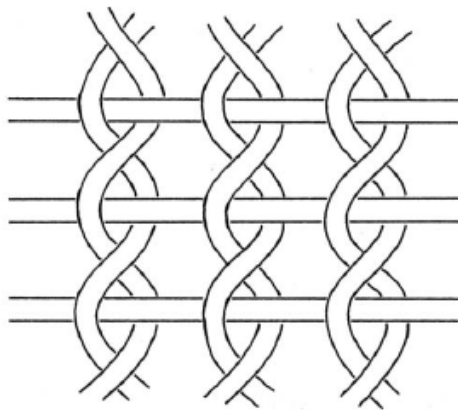
**Fig.3 (esquerda)**

Diagrama da técnica de tecelagem em gaze com um par de fios de urdume cruzados entre a trama.

Fonte: *Albers*, 1965, p. 111.

Fig.4 (direita)

Diagrama da técnica de tecelagem em gaze com dois pares de fios de urdume cruzados entre a trama.

Fonte: *Albers*, 1965, p. 111.

**Fig. 5**

Look “Balaio”, do Primeiro Desfile da Moda Brasileira do MASP, 1952.

Fonte: *Habitat: Revista das Artes do Brasil*, 1952, p. 84.

Pensando nas aproximações e nos distanciamentos apontados entre as duas obras, é possível relacioná-las a um fragmento da obra *On Weaving*, que seria lançada na próxima década, em 1965:

Todo tecido resulta, sobretudo, de dois elementos: o caráter das fibras utilizadas na construção do fio – ou seja, a matéria-prima – e a construção da tecelagem em si. [...] As fibras, que são o material cru, podem ser flexíveis, e fiadas em um fio igualmente flexível, e ainda assim podem ser transformadas em um material rígido como resultado da tecelagem. [...] A implicação importante aqui é a influência de um desses fatores sobre o outro, as modificações pelas quais cada um deles passa, por meio da agência do outro, a intensificação ou diminuição de suas qualidades naturais, ou sua alteração (Albers, 1965, p. 41, tradução dos autores) [8].

A produção de Klara Hartoch no IAC sublinha aquilo que é expressado no fragmento acima (também retomado em Smith, 2014), na medida em que a designer experimentou com diversas fibras, fios (como rafia, palha, algodão, linho, lã, camurça, Chevron, plástico etc.) e variadas técnicas de tecelagem (MASP, 1952 [15]; Habitat, 1952 [4]), alcançando múltiplos resultados, muitos dos quais foram empregados no *Primeiro Desfile da Moda Brasileira*. Novamente, apesar de não ser possível confirmar ou não a influência da produção de Albers na de Hartoch, é inegável que dividam processos similares em termos de design têxtil e da referência a culturas indígenas latino-americanas – alguns dos trabalhos de Hartoch no *Primeiro Desfile da Moda Brasileira* referenciavam assumidamente artefatos Marajoara, por exemplo, enquanto grande parte da obra de Albers faz referência a têxteis pré-colombianos andinos e mesoamericanos.

A forma como essas referências eram incorporadas e de onde elas partiam também são aspectos similares de seus trabalhos. Albers as incorporava em duas dimensões: nas técnicas têxteis exploradas por ela, e na dimensão estética de seus têxteis. O recorte da produção de Hartoch abordado aqui as incorpora, principalmente, a nível estético, mas também em termos de técnicas, como no caso dos fios de trama de “Balaio”. No caso de Albers, as referências vinham diretamente das técnicas têxteis dos artefatos pré-colombianos, mas também de seus elementos iconográficos e de elementos iconográficos de cerâmicas, metais e até de construções pré-colombianas, como o sítio de *Monte Albán*, que é referenciado em uma peça homônima da designer (Troy, 1999) [9]. Similarmente, Hartoch referencia técnicas têxteis e técnicas manuais como a cestaria, e também aspectos iconográficos da produção marajoara.

4. DESIGN MODERNO E COLONIALIDADE

Dijon de Moraes (2005) [1] e Nestor Garcia Canclini (1989) [15] fornecem perspectivas interessantes para se pautar os trabalhos aqui discutidos. O primeiro elabora sobre o fato de que, no Brasil, o design (e a cultura no geral, mas aqui debate-se apenas o design) transitou ao longo do século XX entre dois elementos: de um lado, as influências externas, universalizantes, como a própria Bauhaus e, posteriormente, a HfG-Ulm (que viria a informar o projeto pedagógico da Escola Superior de Desenho Industrial em 1963, tida como o primeiro curso superior de desenho industrial no Brasil, conforme Cardoso, 2008 [16]), e do outro, a valorização de uma prática projetual que se utiliza do que é local, apoiando-se em formas culturais específicas de grupos como povos indígenas.

Esses elementos foram, na perspectiva de De Moraes, importantes para dar forma à modernidade brasileira, que se apresenta como uma amálgama de ambos. Ele utiliza o termo “mestiçagem” para nomear esse processo. Apesar de descrever um processo brasileiro, quando se pensa no trabalho de Albers desenvolvido na Bauhaus e, posteriormente, no Black Mountain College, também se percebe a sobreposição dessas influências universalizantes e das culturas locais.

Canclini se utiliza de um outro termo, “hibridação”, para descrever “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (Canclini, 2019, p. 19) [15], descrição que, inicialmente, parece se relacionar com os processos documentados nos trabalhos de Hartoch e Albers.

Mais que isso, no entanto, acredita-se que as questões levantadas por Canclini e De Moraes, apontadas acima, podem ajudar a traçar uma reflexão mais profunda acerca do discurso de design moderno fomentado pela Bauhaus, continuado pelo Black Mountain College e, décadas depois, resgatado no IAC, especificamente no *Primeiro Desfile da Moda Brasileira*. Ora, quando se coloca os trabalhos de Hartoch e Albers em perspectiva, surgem uma série de questões em relação ao propósito desse “hibridismo” ou dessa “mestiçagem”, falando a partir dos termos levantados pelos dois autores mencionados, empregados no design moderno. É perceptível, por exemplo, a construção de um imaginário hegemônico em relação às culturas indígenas referenciadas nas obras de ambas, dentro dos contextos em que foram concebidas. A Revista Habitat, fonte primária utilizada aqui na investigação sobre Klara Hartoch, em um artigo sobre têxteis marajoaras e incas, refere-se a essas culturas indígenas e suas práticas como “selvagens”, “primitivas”, “inesperadas” [sic.] e “simples”. O artigo em questão se posiciona de duas maneiras diferentes, porém de semelhante efeito, a essas formas culturais: em alguns momentos, dando a entender que tais culturas seriam menos avançadas, ou atrasadas, em relação ao progresso ocidental moderno, numa perspectiva positivista. Em outros momentos, exotificando seus artefatos e condicionando sua relevância aos interesses do homem moderno, quando aponta, por exemplo, que um desses artefatos “poderia fazer as delícias de um pintor surrealista ou de um pintor abstratista. Haveria de agradar e muito a um Dalí, a um Miró, a Etchaurren ou a Max Ernst” (Habitat, 1952, p. 39) [4].

Apesar de trazer uma abordagem mais sensível e menos ligada a conceitos colonialistas (como o de sociedades mais ou menos avançadas que outras), a obra de Anni Albers situa as culturas indígenas pré-colombianas em uma posição não menos subalterna, ao se apropriar de seus saberes (por meio de um processo de aquisição e coleção de obras pré-colombianas e o estudo destas, como apontado por Kochman, 2017 [17]) e os empregar a serviço de um design moderno universalizante, como aquilo que era proposto pela Bauhaus e pelo Black Mountain College. Albers dedica o volume *On Weaving* a seus “grandes professores, os tecelões do antigo Peru” (Albers, 1965, p. 5) [8], o que reforça que sua prática artística e projetual é construída principalmente utilizando esses saberes como norte.

Entende-se que, apesar do cuidado em relação às culturas em questão, a relação de Albers com elas é complexa e paradoxal, pois traz aspectos remanescente de um passado colonial, mas não situa tais culturas como inferiores ao progresso ocidental moderno. Tanto Albers quanto Hartoch emergem de um contexto europeu e, no caso da primeira, um contexto norte-americano, o que complexifica ainda mais suas relações com tais culturas, pensando nas dinâmicas globais de poder ligadas a esses contextos para com a América Latina. No caso de Hartoch, é possível refletir ainda sobre o fato de que muitos dos personagens ligados à institucionalização do design no Brasil – e, especialmente, à proposição de um design moderno com características brasileiras, locais – vieram da Europa (Leon, 2014 [3]; Leon & Montore, 2008 [2]; Cardoso, 2008 [16]; Almeida, 2022 [6]).

À incorporação dos elementos indígenas aos esforços aqui debatidos se relaciona um fragmento de Galeano, que ajuda a refletir sobre os contextos evocados por essas práticas e oferece uma visão crítica e questionadora acerca delas, sem deixar de reconhecer sua complexidade:

É a América Latina, a região das veias abertas. Do descobrimento aos nossos dias, tudo sempre se transformou em capital europeu ou, mais tarde, norte-americano, e como tal se acumulou e se acumula nos distantes centros do poder. (Galeano, 2021, p. 18) [18]

A partir disso, entende-se que os projetos de Albers e de Hartoch podem ter contribuído, em alguma medida, para a construção e manutenção do imaginário mencionado acerca das culturas indígenas por elas referenciadas, dado não apenas os contextos evocados, mas também o contexto em que essas produções se conformaram, onde a sobreposição do o moderno e do universal ao tradicional e vernacular era uma constante.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise e da comparação de obras de Klara Hartoch e Anni Albers, foi possível perceber algumas semelhanças e alguns distanciamentos nas maneiras como ambas as designers projetaram têxteis e qual o papel das referências indígenas latino-americanas em seus fazeres. São semelhantes a natureza de suas referências (iconografias e técnicas têxteis) e seu uso (a nível estético e tecnológico na produção de cada uma), bem como algumas das técnicas utilizadas pelas duas – nas realizações aqui analisadas, o entrelaçamento dos fios de urdume no caso de uma e dos fios de trama no caso de outra, com propósitos similares. Diferem principalmente os materiais usados nas obras, e os resultados se aproximam esteticamente em alguns aspectos e diferem em termos de estrutura.

Também foi possível, a partir de um olhar crítico à colonialidade, refletir a respeito de uma herança colonial presente no design moderno do século XX e sua interação com formas culturais locais. O uso de tais referências no trabalho de ambas remonta a contextos de exploração das culturas materiais e imateriais da América Latina por parte de agentes de contextos europeus e norte-americanos, além de sublinhar as diferenças entre o sentido universalizante do design moderno e o caráter vernacular das referências indígenas pré-colombianas em questão.

Para além disso, no entanto, nenhuma das duas designers trata tais culturas como defasadas ou inferiores em relação ao pensamento ocidental moderno, como era comum nos contextos em que elas produziram, – especialmente a obra escrita de Anni Albers – o que faz com que o debate em torno de seu papel na manutenção de um imaginário que subalterniza culturas indígenas seja, no mínimo, complexo e paradoxal, como muitos dos debates em torno da modernidade.

Esta é a principal reflexão que resulta do exercício aqui empregado: é pouco produtivo tentar rotular o papel dessas designers no design têxtil moderno a partir de perspectivas que ignorem a profundidade das relações de ambas com os referenciais mencionados, as caracterizando como isto ou aquilo. Ao menos pensando nos aspectos aqui investigados, não é possível – nem desejável – chegar a uma única definição de suas contribuições, pelo contrário. Evidentemente, o artigo se posiciona de forma a tecer uma crítica a tais processos no design moderno e no processo de institucionalização do design. As contribuições pessoais de cada um dos agentes desse processo, no entanto, merecem mais atenção e minúcia, para que não sejam reduzidas a uma única dimensão.

Pensando em dar continuidade à reflexão aqui apresentada e expandir o debate em torno da dicotomia universal-vernacular no design moderno e no trabalho de Anni Albers, o projeto pretende seguir investigando e problematizando as referências pré-colombianas incorporadas à sua prática ao longo de sua trajetória na Bauhaus e no Black Mountain College, pensando em aprofundar o entendimento em torno da diversidade de técnicas e de formas culturais apropriadas por ela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] De Moraes, D. (2005) *Análise do design brasileiro: Entre mimese e mestiçagem*. Blücher.

[2] Leon, E., & Montore, M. (2008) Brasil. In: Bonsiepe, G.; Fernández, S. *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. Blücher.

[3] Leon, E. (2014) IAC: *Primeira escola de design do Brasil*. Blücher.

- [4] *Habitat*: Revista das Artes do Brasil. Habitat Editora Ltda, n. 9, out. – nov. 1952.
- [5] Droste, M. (2006) *Bauhaus 1919-1933*. Bauhaus-Archiv.
- [6] Almeida, A. J. M. (2022) *Mulheres e profissionalização no design: trajetórias e artefatos têxteis nos museus-escola MASP e MAM Rio*. 2022. 403 f. [Tese de Doutorado em Design, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo].
- [7] Bardi, P. (1952) [Carta] 31 out. 1952, São Paulo [para] Garcez, C., São Paulo. 1f. Convite para o Primeiro Desfile da Moda Brasileira.
- [8] Albers, A. (1965) *On Weaving*. Wesleyan University Press.
- [9] Troy, V. G. (1999) Thread as Text: The Woven Work of Anni Albers. In: Weber, N., & Asbaghi, P. (Org.). *Anni Albers*. Guggenheim Museum Publications.
- [10] Smith, T. (2014) *Bauhaus Weaving Theory: from feminine craft to mode of design*. University of Minneapolis Press.
- [11] Rodrigues, J. H. (1978) *Teoria da História do Brasil: Introdução Metodológica*. Ed. Nacional.
- [12] Richardson, R. (2010) *Pesquisa Social: Métodos e Técnicas*. Editora Atlas S.A..
- [13] Leedy, P. (2016) *Practical research: planning and design*. 11^a ed. Pearson Education.
- [14] Arnold, D. (2019) Recontextualizando restos materiais: relações familiares entre alguns membros do Comodato MASP Landmann e tecidos de outras coleções mundiais. In: Arcuri, M. (Org.). *Comodato Masp Landmann: vol.1 Têxteis Pré-Colombianos*. 1a. ed. Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.
- [15] Canclini, N. (2019) *Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade*. Editora da Universidade de São Paulo.
- [16] Cardoso, R. (2008) *Uma introdução à história do design*. Blucher.
- [17] Kochman, S. (2017) “Back to Zero”: *The Artistic and Pedagogical Philosophy of Anni Albers*. University of Oregon.
- [18] Galeano, E. (2021) *As veias abertas da América Latina*. L&PM.

Reference According to APA Style, 7th edition:

Carvalho, J. V. B. S. & Kanamaru, A. T. (2023) Klara Hartoch, Anni Albers e referências indígenas no design têxtil moderno. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 119-127. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.141>

Review Paper

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.165

TRAJETÓRIA DO DESIGN DE INTERIORES SOB A PERSPECTIVA DA PROFISSIONALIZAÇÃO – UMA REVISÃO

Interior Design trajectory from the perspective of professionalization – a review

RESUMO

Embora, nas últimas décadas, haja significativa mobilização do campo acadêmico do Design para ampliação dos conteúdos até então existentes, particularmente dos referentes à sua história, essa expansão ainda não contemplou, de modo satisfatório, a história do Design de Interiores em si. A literatura existente nem sempre é acessível em função da predominância das publicações estrangeiras, o que implica os naturais obstáculos referentes à língua e ao custo, e, mesmo se a ela se tem acesso, as publicações costumam se limitar a biografias de profissionais bem sucedidos ou à tradicional forma de narrar a trajetória do campo, como uma sucessão de estilos. Sem a pretensão de resolver o problema de modo definitivo, mas com o objetivo de contribuir para a facilitação do acesso e a ampliação das informações, o presente artigo se propôs a fazer uma revisão de literatura, adotando como recorte as transformações vivenciadas pela atividade em seu processo de profissionalização. Para tanto, fez-se indispensável compreender brevemente relevantes contextos históricos em que essa trajetória se deu, com destaque para a França nos séculos XVII e XVIII, a Inglaterra nos séculos XVIII e XIX e o contexto estadunidense do século XX. O artigo, portanto, resultante de demanda identificada pelos autores durante sua prática docente, procurou contribuir com um tema ainda pouco explorado, na expectativa de que futuros trabalhos deem continuidade a uma história que precisa e merece ser contada.

PALAVRAS-CHAVE

Design de Interiores; Decoração; história; profissionalização.

ABSTRACT

Although, in the last decades, there has been significant mobilization of the academic field of Design to expand the thus far existing content, particularly referring to its history, this expansion has not satisfactorily contemplated the history of Interior Design itself yet. The existing literature is not always accessible due to the predominance of foreign publications, which means the natural obstacles concerning the language and the cost, and, even when accessible, the publications are usually limited to biographies of successful professionals or the traditional way of narrating the trajectory of the field, as a succession of styles. Without intending to solve the problem definitively, but with the objective of contributing to the facilitation of access and the expansion of information, this article has proposed to review the existing foreign literature, adopting as a framework the transformations experienced by the activity in their professionalization process. Therefore, it was essential to briefly understand relevant historical contexts in which this trajectory took place, with emphasis on France in the 17th and 18th centuries, England in the 18th and 19th centuries and the American context of the 20th century. The article, thus, resulting from a demand identified by the authors during their teaching practice, sought to contribute with a still little explored theme, in the expectation that other future works will give continuity to a story that needs and deserves to be told.

KEYWORDS

Interior Design; Decoration; story; professionalization.



PAULA GLÓRIA BARBOSA¹

Conceitualização, recursos, redação do rascunho original, revisão e edição

ORCID: [0000-0003-4238-3727](https://orcid.org/0000-0003-4238-3727)



GISELLE HISSA SAFAR²

Conceitualização, recursos, redação do rascunho original, revisão e edição

ORCID: [0000.0003-4697-2916](https://orcid.org/0000.0003-4697-2916)



EDSON JOSÉ CARPINTERO REZENDES²

Supervisão, redação – revisão e edição

ORCID: [0000-0003-0692-0708](https://orcid.org/0000-0003-0692-0708)

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais.

² Universidade do Estado de Minas Gerais.

Correspondent Author:

Paula Glória Barbosa
Instituto Federal de Minas Gerais – campus Santa Luzia,
Rua Érico Veríssimo nº 317,
Bairro Londrina, Santa Luzia
– Minas Gerais – Brasil – CEP:
33.115-390.
paula.barbosa@ifmg.edu.br

Submission date:

26/08/2022

Acceptance date:

15/02/2023

1. INTRODUÇÃO

Os últimos trinta anos têm sido caracterizados por uma expressiva mobilização do campo acadêmico do Design, particularmente dos estudos sobre sua história, no sentido de ampliar os conteúdos até então existentes desde que a História do Design deixou de ser um tema de interesse particular de alguns pesquisadores pioneiros para se tornar presença obrigatória no percurso de formação dos profissionais. Ainda assim, as lacunas são grandes em determinadas áreas, como é o caso da história do Design de Interiores.

Os estudantes, de modo geral, são prejudicados pela escassa literatura estrangeira e nacional que aborda especificamente esse segmento. As raras publicações com alguma consistência são em língua estrangeira e de pouco acesso em virtude de seu custo. Além disso, a maior parte desses conteúdos se restringe à abordagem sobre estilos, apresentando em uma sequência cronológica aqueles que foram mais presentes nos grandes centros de influência da Europa e dos Estados Unidos, o que é importante, sem dúvida, mas não contempla todas as facetas da atividade. No caso do Brasil, os estudantes são obrigados a fazer inferências entre publicações que tratam sobre a história do mobiliário e a história da Arquitetura nacionais. O objetivo deste artigo, que foi bastante reduzido para fins desta publicação, é contribuir para ampliar o que se sabe sobre a história do Design de Interiores, acompanhando uma parte de seu processo de profissionalização. Por meio de uma ampla revisão de literatura, buscou-se construir um texto de fácil compreensão que ajude o leitor a compreender a profissionalização desse segmento em grandes centros estrangeiros que se tornaram referência para o desenvolvimento da profissão em outros países, como o Brasil.

2. DO DECORADOR AO DESIGNER DE INTERIORES

A atividade hoje denominada Design de Interiores decorre da anteriormente conhecida Decoração de Interiores ou simplesmente Decoração, e seu conceito veio sendo ampliado ao longo do tempo à medida que as características da vida moderna e contemporânea passaram a demandar um conjunto de ações mais complexas e específicas para o ato de se projetar os espaços de vivência e uso do ser humano.

É possível perceber em autores como Massey (2008) [1] e Lees-Maffei (2008) [2] a preocupação em apresentar o desenvolvimento do Design de Interiores pelo recorte da profissionalização, entendida como o “processo de desenvolvimento de uma atividade em uma profissão geralmente reconhecida, através da criação de organizações profissionais, articulação e monitoramento de padrões e códigos de conduta, instituição de rotas educacionais claras e meios de avaliação” (Lees-Maffei, 2008, p. 1) [2]. Nesse sentido, por meio da abordagem dos principais centros de influência desde o século XVIII, este artigo apresenta o processo de reconhecimento da profissão pela sociedade, um processo que, de certa forma, antecede a institucionalização da atividade por meio da criação de organizações profissionais, estabelecimento de normas e legislação e/ou criação de espaços de formação acadêmica.

2.1. A experiência francesa do final do século XVII até meados do século XVIII

Durante os reinados de Luís XIV, o “Rei Sol” (1643-1715), e Luís XV, “o Bem Amado” (1715-1774), o contexto socioeconômico francês foi um terreno propício para mudanças de paradigmas no modo de viver da aristocracia. A extravagância voltada para a ostentação pública de riqueza e poder, com valorização extrema das aparências e dos protocolos comportamentais, foi gradativamente substituída por um estilo de vida confortável baseado na ideia de privacidade e um interesse pelo bem-estar e pela informalidade.

O conceito de conforto como necessidade para a vida cotidiana era praticamente inexistente. O mais importante era a criação de espaços de vivência que pudessem ser admirados e que reforçassem a posição privilegiada ocupada pela aristocracia. Nesse sentido, a ênfase recaía sobre edificações grandiosas, fachadas imponentes e ambientes deslumbrantes feitos para impressionar. Nesses ambientes, uma ornamentação profusa e rica recobria os elementos

arquitetônicos, tais como paredes, tetos, pisos, portas, janelas, escadas e guarda-corpos, enquanto o mobiliário ocupava uma posição secundária (Dejean, 2012; Gibbs, 2013) [3][4]. No século XVIII ocorreu uma mudança de paradigma. Os interiores passaram a ser entendidos como ambientes para viver o cotidiano da família, pensados para funções específicas, dispostos tendo em vista o conforto e a privacidade de quem os utilizava, influenciando, inclusive, o projeto das edificações. O desejo de acomodação confortável e vida informal proliferou na Paris do início do século XVIII e tornou-se realidade graças às possibilidades econômicas da elite financeira emergente. Pela primeira vez, os novos-ricos – aqueles sem origem nobre, mas com alto poder aquisitivo devido à riqueza adquirida em sua própria geração (e não por herança familiar) – puderam e moraram como as famílias mais tradicionais do país. Foi um período marcado por grande efervescência na criação de novidades, no qual os fabricantes se dedicaram a imaginar a vida das pessoas e a produzir objetos que atendessem às suas necessidades. Nesse contexto, entre outros artefatos, surgiram a cômoda, a mesa de cabeceira, a penteadeira e o sofá; e o mobiliário deixou de desempenhar um papel subordinado e passou a ter destaque no âmbito das Artes Decorativas (Dejean, 2012) [3]. Na França, já na primeira metade do século XVIII, a arte de projetar espaços de forma elegante, prática e confortável – conhecida na época como Decoração de Interiores – ganhou importância e tornou-se necessária. Afinal, em meio a tantos objetos domésticos, era real a procura por indivíduos que fossem capazes de articular harmoniosamente os diversos aspectos do mundo da Decoração. Inicialmente, os arquitetos envolvidos no projeto do edifício assumiram essa atividade. Com a crescente independência da Decoração em relação à Arquitetura, surgiu um novo tipo de profissional: o decorador. A demanda permitiu que negociantes, carpinteiros e estofadores aproveitassem a oportunidade e passassem a orientar seus clientes – e o fizeram por menos dinheiro que os arquitetos (Dejean, 2012) [3]. No entanto, no final do mesmo século, a França já não ditava o gosto europeu. O país perdeu influência devido a seu enfraquecimento político e econômico. A Inglaterra, por outro lado, começou a se destacar como líder comercial e como potência colonial dominante no mundo, experimentando grande prosperidade devido, sobretudo, à riqueza gerada por suas fábricas com o advento da Revolução Industrial (Massey, 2008; Dejean, 2012) [1] [3].

2.2 A experiência inglesa: meados do século XVIII ao final do século XIX

Durante o reinado (1837-1901) da Rainha Vitória (1919-1901), o Reino Unido viveu um período de grande prosperidade e relativa paz. A chamada Era Vitoriana, em termos decorativos, caracterizou-se pelo uso excessivo de ornamentos, mistura de estilos do passado, energia e vitalidade. Embora muitos contemporâneos tenham percebido o Estilo Vitoriano como expressão da falta de refinamento e apuro estético decorrentes das mudanças no modo de produção dos objetos (Pile & Gura, 2014) [5], é inegável que ele também refletia a nova dinâmica estabelecida, em contextos industrializados, entre uma oferta crescente de produtos a um custo menor e as classes emergentes ávidas por mostrar sinais externos de sua ascensão.

As mudanças que se consolidavam na estrutura social e econômica no contexto da Revolução Industrial foram particularmente sentidas na Inglaterra, uma vez que o país era protagonista do processo de industrialização desde meados do século XVIII. Experimentava-se uma nova maneira de viver diferente de qualquer outra experimentada até então (Massey, 2008; Pile & Gura, 2014; Pevsner, 2001) [1][5][6]. Uma grande variedade de inovações tecnológicas surgiu para os interiores domésticos com o objetivo de aumentar o conforto dos moradores, como a modernização dos sistemas de encanamento de água, de iluminação e de aquecimento. Paralelamente, as grandes lojas de departamentos começaram a oferecer seções de artigos para o lar como tapetes, papéis de parede, tecidos, luminárias, vasos e outros itens de decoração (Coleman, 2002) [7]. Se, havia bem pouco tempo, as pessoas comuns possuíam poucos objetos em seus lares – lembrando que esses poucos objetos eram de origem manufatureira – muitas já eram as opções de artefatos industrializados disponíveis para a configuração das casas (Pile & Gura, 2014) [5]. Os objetos produzidos

em massa, com baixa qualidade e sem refinamento estético, contribuíram para que fosse atribuído ao novo estrato social que os consumia – a classe média – a ideia de mau gosto e falta de sofisticação (Massey, 2008) [1].

Essa classe média, resultante da riqueza gerada pelas fábricas e dos novos modelos de negócios, era constituída por produtores industriais autônomos, profissionais ligados à indústria, vendedores, bancários, agentes de seguros, contadores, entre outros (Pile & Gura, 2014) [5]. Era um estrato social que desejava viver com mais conforto, usufruir dos benefícios das inovações tecnológicas e também externar sua prosperidade por meio da Decoração de Interiores de suas residências, sem, contudo, possuir o bom gosto e o refinamento tradicionalmente inerentes à aristocracia (Massey, 2008) [1]. No estrato social imediatamente acima estavam os *nouveaux riches*, donos das novas fortunas do final do século XIX. Além de conforto e externalização de prosperidade, eles queriam, ainda, demonstrar poder por meio da decoração de suas casas (Brooker & Stone, 2014) [8].

A demanda por um profissional que pudesse atender aos desejos desses segmentos emergentes estimulou comerciantes do ramo, artesãos, marceneiros e estofadores a ampliarem seu escopo de clientes e a oferecendo-os sugestões de decoração e *layouts* para as suas residências das classes médias. Não houve conflito com os arquitetos que, na época, estavam mais interessados em edifícios públicos e comerciais ou em projetos nos quais pudessem assumir total controle, tanto da estrutura arquitetônica quanto dos interiores (Brooker & Stone, 2014; Edwards, 2010) [8][9]. A demanda também foi uma oportunidade para que muitos aristocratas, em situação de decadência financeira, pudessem utilizar o seu bom gosto e a sua sofisticação de berço para auxiliar os novos ricos na decoração de suas casas (Gibbs, 2013) [4]. Diversos entusiastas, especialmente mulheres, cada vez mais ofereciam os serviços de Decoração de Interiores.

2.3 A experiência estadunidense do início do século XX

Nos Estados Unidos, havia o entusiasmo pelo Ecletismo historicista, ou seja, pela imitação e pela mistura de estilos do passado conforme conveniência (Massey, 2008) [1]. Havia necessidade, portanto, de profissionais que soubessem criar interiores que se harmonizassem com a arquitetura do edifício para que o desejado efeito de cultura, prosperidade e *status* fosse obtido (Pile & Gura, 2014) [5].

No final do século XIX e início do século XX, o contexto socioeconômico norte-americano possibilitou a contratação e a valorização de indivíduos que atuassem na Decoração de Interiores, dos quais se esperava apurado senso estético e capacidade de selecionar e coordenar tecidos, revestimentos de pisos e paredes, móveis, iluminação e uma paleta de cores para os cômodos que lhes conferissem suntuosidade (Massey, 2008; Brooker & Stone, 2014) [1][8].

O decorador típico era treinado para conhecer os estilos históricos, para ser hábil em reunir os muitos elementos que compõem um interior e, muitas vezes, ser um especialista em aquisição de antiguidades, obras de arte e tudo o que fosse necessário para concluir um projeto. [...] A capacidade de encantar, persuadir e ajustar-se aos caprichos dos clientes ricos eram habilidades essenciais (Pile & Gura, 2014, p. 314) [5].

De modo geral, pode-se dizer que, desde o início do século XVIII, artesãos, estofadores, marceneiros, varejistas, arquitetos e entusiastas exerceram a atividade de Decoração de Interiores, oferecendo aconselhamentos sobre o arranjo e a composição dos espaços a partir da noção de bom gosto, de bom senso e de um talento natural (Massey, 2008; Dejean, 2012; Gibbs, 2013; Edwards, 2010) [1][3][4][9]. No entanto, como explicam Massey (2008) [1], Gibbs (2013) [4] e Brooker & Stone (2014) [8], antes do século XX, a profissão não existia; foram as mudanças sociais e as circunstâncias econômicas desse século que possibilitaram a ascensão do decorador de interiores.

Lees-Maffei (2008) [2], contudo, antecipa o processo de profissionalização da atividade para

a década de 1870 e destaca a crescente participação feminina nesse processo. Em 1876, por exemplo, as primas Agnes (1845-1935) e Rhoda Garrett (1841-1882) publicaram o livro *House Decoration in Painting, Woodwork and Furniture*. Em 1877, a norte-americana Candace Wheeler (1827-1923) fundou, na cidade de Nova York, a *Society of Decorative Art* – dedicada ao treinamento de artistas e artesãs para as Artes Aplicadas e a comercialização de suas criações; em 1895, publicou o artigo *Interior Decoration as a Profession for Women*. Candace Wheeler foi uma das pioneiras em uma área até então dominada por homens e foi, também, uma grande promotora da empregabilidade feminina (Massey, 2008; Edwards, 2010) [1][9]. A norte-americana Edith Wharton (1862-1937) e seu compatriota Ogden Codman Jr. (1863-1951) publicaram, em 1897, o livro *The Decoration of Houses*, obra cuja relevância durou mais de quarenta anos e na qual defenderam que a essência da atividade do decorador consistia em adequar o mobiliário e os demais objetos aos interiores de uma arquitetura tradicional de base europeia, aplicando estilos clássicos de forma simétrica e proporcional (Coleman, 2002; Edwards, 2010) [7][9].

Mas é Elsie de Wolfe (1865-1950), contemporânea de Wharton e, durante algum tempo, discípula de sua abordagem, que a maioria dos autores considera como pioneira na profissão de Decoração de Interiores nos Estados Unidos (Massey, 2008; Lees-Maffei, 2008; Gibbs, 2013; Pile & Gura, 2014; Coleman, 2002; Edwards, 2010; Hinchman, 2013; Turpin, 2007) [1][2][4][5][7][9][10][11]. Atriz e *socialite*, Wolfe chamou a atenção de seu círculo de amigos quando decorou a própria casa, transformando típicos quartos vitorianos em ambientes de estilo mais leve. Com os convites que se seguiram para decorar as casas de amigos, muitos deles com grande influência social, ela ganhou projeção e notoriedade (Pile & Gura, 2014) [5]. Segundo Massey (2008) [1], Elsie de Wolfe estabeleceu um padrão para o exercício da atividade, que posteriormente seria utilizado por outros decoradores. Tratava-se de um trabalho comissionado com 10% de todo o custo empreendido na decoração, incluindo viagens à Europa para coletar informações sobre móveis e tecidos, a manutenção de um extensivo contato social com clientes em potencial e o uso do antigo estilo francês. Edwards (2010) [8], contudo, explica que Wolfe

[...] estava entre os primeiros “decoradores” a receber um pagamento por seus serviços de decoração, em vez de uma comissão sobre a venda de móveis comprados por meio de um varejista. Essa mudança no processo de pagamento significou uma revisão da percepção de uma atividade diletante para uma abordagem profissional (Edwards, 2010, p. 55) [9].

Seja como for, a Decoração de Interiores norte-americana viveu o seu auge nas décadas de 1920 e 1930, registrando um aumento significativo de pessoas interessadas em se aventurar na área, principalmente mulheres, provavelmente inspiradas no sucesso de Elsie de Wolfe. Assim como ela, muitos dos primeiros decoradores de interiores eram autodidatas e não receberam treinamento formal específico. Contudo, ainda nos anos 1930, uma nova geração, com treinamento formal e abordagem comercial, viria ocupar seu espaço (Massey, 2008; Hinchman, 2013) [1][10].

Nancy McClelland (1877-1959) desempenhou importante papel no processo de profissionalização da atividade. Como membro fundador do *American Institute of Interior Decorators*, do qual, inclusive, foi a primeira mulher a ocupar a presidência (1941-1944), McClelland recomendava aos interessados em atuar na área que buscassem capacitação em uma escola de Artes Aplicadas para aprender a desenhar, receber um treinamento em Arquitetura e desenvolver um conhecimento técnico sobre cores. Considerava importante a realização de viagens pelo aspirante a decorador de interiores que, segundo ela, permitiria a aquisição de conhecimentos relacionados à iluminação, materiais, história, móveis, tapetes, pinturas e ornamentos (Lees-Maffei, 2008; Edwards, 2010) [2][9].

Frequentar cursos de treinamento formal foi se tornando fundamental para os novos decoradores de interiores à medida que as inovações tecnológicas da época – tais como o telefone, banheiros e cozinhas sofisticados, elevadores e iluminação elétrica (Gibbs, 2013)

[4] – modificavam substancialmente o modo de viver, exigindo dos profissionais capacidade para integrar esses novos produtos e tecnologias aos projetos (Pile & Gura, 2014) [5].

2.4 A influência das produções da Europa

Importantes acontecimentos na Arte, na Arquitetura e na cultura em geral marcaram a segunda metade do século XIX na Europa. Quanto aos estilos decorativos, destacam-se os movimentos *Arts and Crafts* e *Art Nouveau*. Em resposta à queda de qualidade dos bens produzidos por meio de processos industriais, o *Arts and Crafts* defendia a permanência do trabalho artesanal e acreditava ser necessário educar as pessoas para que fossem capazes de perceber a qualidade dos objetos. Embora contrário ao desenvolvimento industrial, o movimento teve longa duração, de 1860 a 1910, e foi tão amplo que, nascido na Grã-Bretanha, espalhou suas ideias pelos países da Europa Central e pelos Estados Unidos. Algumas das ideias defendidas pelo movimento, como a rejeição ao historicismo, o uso de formas despojadas, a preocupação com a funcionalidade mais do que com a aparência e, mais importante, a convicção de que os objetos seriam os responsáveis pela qualidade de vida das pessoas, seriam exploradas, nas décadas seguintes, pelo Modernismo (Hauffe, 1996; Julier, 1993) [12][13].

Por volta de 1880 surgiu, na Bélgica, o Movimento *Art Nouveau*. Rapidamente assumido e impulsionado pela França, desenvolveu-se por quase todo o continente europeu, tendo atingido seu auge em 1900 para entrar em declínio na década seguinte. O *Art Nouveau* compartilhava com o *Arts and Crafts* a rejeição ao historicismo e a busca por uma alternativa para as Artes Decorativas, mas diferia de seu contemporâneo britânico por sua aceitação da intervenção da máquina e dos benefícios trazidos pelos avanços tecnológicos, ainda que muitas de suas criações tenham sido artesanais (Hauffe, 1996; Julier, 1993) [12][13]. O Movimento *Art Nouveau* assumiu expressão diferenciada conforme o país de ocorrência, bem como denominação própria em cada um deles, porém sempre afirmando seu desejo pelo novo, mesmo quando buscava referências – e não modelos – no passado. Duas vertentes agrupam os estilos dos países que aderiram ao movimento. De um lado, com inspiração na natureza, uma linguagem dinâmica que enfatizava as formas orgânicas e explorava a curvilinearidade. De outro lado, uma linguagem mais sóbria e estática, na qual predominavam a geometria e a retilinearidade. Esta vertente foi assumida pela *Deutscher Werkbund*, importante associação alemã criada em 1907, em Munique, que objetivava a promoção de um design de excelência a partir da interação entre arte, indústria e artesanato e cujo papel no desenvolvimento do Modernismo foi significativo (Hauffe, 1996; Julier, 1993) [12][13].

O Modernismo – ou Movimento Moderno – foi um “novo movimento filosófico progressista cujo objetivo era remodelar a sociedade através da experimentação e da aplicação inovadora do conhecimento científico e da tecnologia” (Fiell & Fiell, 2019, p. 106) [14]. Os designers e arquitetos alinhados ao Movimento Moderno, assim como seus antecessores do *Arts and Crafts*, acreditavam ser possível uma reforma social, que se daria por meio do emprego de processos mecânicos e industriais que viabilizariam, para um maior número de pessoas, os benefícios de objetos projetados para serem funcionais e racionais, produzidos de maneira eficiente e com uma estética baseada na simplicidade formal de um estilo que fosse democraticamente acessível a todos. Esse novo espírito surgiu em diversos contextos geográficos – futuristas italianos, construtivistas russos e neoplasticistas holandeses –, mas foi entre os alemães, após a Primeira Guerra Mundial, que se consolidou, associado à trajetória da famosa Escola Bauhaus (1919-1933) e à diáspora de seus integrantes durante a ascensão do III Reich.

O Funcionalismo, expressão estilística do Movimento Moderno, se caracterizava pela ausência de ornamentação, predominância das formas geométricas, uso de uma paleta de cores restrita e a preferência por espaços amplos e interconectados que valorizassem a funcionalidade. Os objetos – móveis, eletrodomésticos, artefatos, entre outros – deveriam ter a forma decorrente da função pretendida. O ornamento, portanto, outrora tão valorizado, não tinha lugar de destaque no estilo (Massey, 2008; Pile & Gura, 2014; Pevsner, 2001) [1][5][6].

O Funcionalismo Moderno alcançou notoriedade a partir de 1932, ficou conhecido como

International Style, ultrapassou as fronteiras da Europa Continental e teve bastante influência na produção norte-americana. No que diz respeito aos interiores, de certa forma, devolveu aos arquitetos o protagonismo na concepção dos ambientes que deveriam reforçar e complementar os valores da nova linguagem arquitetônica – simplicidade, funcionalidade, racionalidade e universalidade. O fato de o Funcionalismo Moderno ter-se tornado uma linguagem internacional – *International Style* e posteriormente ter sido assumido pelas elites como um clássico do modernidade – *Good Design*, contribuiu para legitimar o trabalho desenvolvido pelos arquitetos alinhados às ideias do Movimento e que também atuavam na concepção de mobiliário, luminárias e outros objetos.

Um dos momentos mais prolíficos da Decoração de Interiores, no entanto, foi o período compreendido entre as duas guerras mundiais, no qual, paralelamente ao Movimento Moderno, e com um poder de penetração muito grande, vigorou o estilo *Art Deco*. Esse estilo vinha sendo gestado pelos franceses como uma tentativa de retomada de sua influência internacional desde que o *Art Nouveau* começou a dar mostras de desgaste, mas só ganhou reconhecimento generalizado depois de 1925 quando da realização da *Exposition des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* em Paris. O evento foi de grande impacto e influência, e a maior parte dos pavilhões era francesa, com destaque para as grandes lojas de departamentos (ex. *Galerie Lafayette*, *Printemps* e *Au Bon Marché*) que, inclusive, já haviam criado setores específicos para Decoração de Interiores (Massey, 2008) [1].

Nos vinte anos que separam as duas guerras mundiais, intercaladas por uma recessão econômica, é possível identificar dois segmentos: de um lado, os ainda muito ricos que procuravam profissionais para projetos exclusivos e que demandavam uma modernidade suntuosa; de outro, uma classe média sem recursos para contratar profissionais específicos e que buscava ideias nas revistas especializadas, em *show rooms* de lojas de departamentos, em cenários de filmes ou de espetáculos teatrais. Para estes, as agruras da guerra e da recessão poderiam, e foram, mascarados por uma opulência barata que os novos materiais industriais conseguiam fornecer.

O *Art Deco* foi, portanto, um estilo moderno, mas que não compartilhou com o Movimento de mesmo nome as ideias de despojamento, funcionalidade e simplicidade produtiva. Transitando entre a tradição francesa do passado e a incorporação de formas modernas de nítida influência cubista, atendendo a grandes fortunas ou se tornando acessível comercialmente nos grandes magazines, o *Art Deco* explorou formas geométricas não regulares, cores extravagantes, modismos e exotismos da época (ex. cultura do Jazz, arte primitiva africana e mesoamericana, elementos egípcios) e revelou profissionais de diferentes linguagens como Emile Jacques Ruhlmann (1879-1933), Eileen Gray (1878-1976) e Donald Deskey (1894-1989). Acima de tudo, seu sucesso entre clientes e profissionais foi por permitir a adesão de designers e usuários a uma modernidade glamourosa que ainda sobrepunha a individualidade ao estilo universal defendido pelo Movimento Moderno, cuja forte vinculação à Arquitetura tornava os ambientes internos quase uma extensão das edificações, enquanto no *Art Deco*, ainda que a Arquitetura tenha tido manifestação bastante significativa, os ambientes eram criados de forma independente, fazendo convergir o estilo do profissional e o gosto do cliente e contemplando uma variada gama de possibilidades.

A ascensão do decorador de interiores foi interrompida pela Segunda Guerra Mundial. Entretanto, no contexto de expansão econômica do pós-guerra nos Estados Unidos – e também na Europa –, a atividade de Decoração de Interiores re floresceu, ganhou força e se estruturou como Design de Interiores, contando com designers menos confiantes no bom gosto natural e mais confiantes na educação formal (Massey, 2008; Pile & Gura, 2014) [1][5].

2.5 A experiência estadunidense do pós-guerra

A expansão econômica do pós Segunda Guerra Mundial, sobretudo nos Estados Unidos, favoreceu o reconhecimento do potencial estratégico do Design de Interiores para o mundo dos negócios e consagrou uma nova geração de profissionais especializada em projetos comerciais (Massey, 2008) [1]. O crescimento, em número e importância, das propriedades comerciais

foi decisivo para que o Design de Interiores se tornasse uma prática distinta da Decoração de Interiores (Guerin & Martin, 2004) [15], uma vez que, em termos projetuais, as formas de abordar o espaço residencial e o espaço corporativo eram distintas (Coleman, 2002) [7]. Um expressivo conjunto de novas tecnologias havia transformado os espaços do mundo corporativo. Materiais sintéticos substituíram os materiais naturais, paredes de gesso (as chamadas *dry walls*) garantiam flexibilidade na divisão dos ambientes, forros estruturados possibilitavam a instalação e fácil manutenção de placas acústicas, iluminação e sistemas de circulação de ar, estes dois últimos também inovados pelas lâmpadas fluorescentes e pelos sistemas de condicionamento do ar que substituíram as janelas como fonte de luz e ventilação (Pile & Gura, 2014) [5]. Além disso, o número crescente de empresas trouxe a necessidade de que cada corporação tivesse sua identidade comunicada por meio de uma imagem que refletisse sua importância, fosse ela uma marca, sua arquitetura ou os ambientes de trabalho (Coleman, 2002) [7].

O Modernismo, expresso nas formas e nas cores do *International Style*, havia se tornado norma para o trabalho de designers de interiores do pós-guerra (Pile & Gura, 2014) [5]. A sociedade, entretanto, estava novamente em mudança. O auge do consumo nos Estados Unidos dos anos 1950 e na Europa da década seguinte caracterizou-se pelo aumento exponencial da oferta de objetos para o lar, especialmente os eletrodomésticos, estimulando as pessoas a exercitar, como nunca antes, o poder de escolha que lhes era oferecido, disseminando a ideia de que não era preciso ter receio em expressar o próprio gosto. Como consequência, a autoridade dos formadores de opinião sobre o bom gosto erodiu-se, provocando confusão no entendimento do que ele se constituiria, um árduo questionamento às propostas modernistas e uma diversidade de estilos como forma de possibilitar o reflexo de identidades individuais (Massey, 2008) [1].

2.6 O Design de Interiores do final do século XX e início do século XXI

Na década de 1970, os cânones modernistas estavam desacreditados, bem como o *International Style*. A crítica recaía sobre a produção de edifícios iguais, sem personalidade, sobre a aridez causada pelo abandono total dos elementos decorativos e sobre a configuração de uma estética elitista, incompatível com a sociedade da década que apresentava grande diversidade. Houve, então, uma busca por novas possibilidades estilísticas que incorporassem as novas tecnologias e os novos materiais, resultando em uma grande diversidade de propostas ecléticas e experimentais de novos estilos, como, entre outros, o *High-Tech*, o Pós-modernismo, o Modernismo tardio, o Desconstrutivismo e o Minimalismo (Massey, 2008; Pile & Gura, 2014; Coleman, 2002) [1][5][7]. Nos anos 1980, a mistura de estilos viria a se estabelecer como gosto popular e industrial dominante (Baxter, 1991) [16], lançando as raízes do que vivenciamos neste início de século: a diversidade, a quebra de barreiras, a variedade e as ilimitadas possibilidades (Pile & Gura, 2014) [5].

Denúncias sobre uma iminente crise provocada pela poluição decorrente da produção industrial surgiram ainda nos anos 1970, permitindo a percepção da incompatibilidade entre o estilo de vida pautado no consumo de bens materiais e a disponibilidade de recursos naturais para a sua sustentação, o que viria a se tornar o maior dilema para as sociedades na pós-modernidade (Massey, 2008; Pile & Gura, 2014; Baxter, 1991) [1][5][16].

No âmbito do ambiente construído, o contínuo desenvolvimento tecnológico, mais uma vez, modificava a natureza dos espaços. Iluminação artificial, calefação, ar condicionado, sistemas de transporte vertical e outras inovações foram incorporadas às edificações. Ao mesmo tempo em que proviam (e ainda provêm) conforto e facilidades, provocavam (e ainda provocam) grande consumo de recursos naturais. No campo do Design de Interiores, discussões começaram a trazer à tona a possibilidade de uma abordagem projetual que considerasse o conservar em detrimento do consumir, e o campo passou a assumir responsabilidades referentes à sustentabilidade no trato do ambiente construído (Pile & Gura, 2014) [5]. A ideia da sustentabilidade aplicada ao Design de Interiores associa-se ao compromisso

de minimizar os impactos negativos causados ao meio ambiente, reduzindo os níveis de problemas gerados pelo consumo de energia e água e pelo uso de materiais e métodos construtivos (Brooker & Stone, 2014) [8].

Além do compromisso com o desenvolvimento sustentável, uma nova responsabilidade foi adicionada ao campo do Design de Interiores na virada para o século XXI: a de contribuir para a qualidade de vida das pessoas. Nos anos 1990, já era perceptível que a qualidade dos espaços – “[...] sua capacidade de apoiar pessoas em suas atividades [...]” – exercia grande influência na escolha dos indivíduos de onde estar ou trabalhar (Friedrichs, 2002, p. 22) [17]. Esse novo olhar para a forma como as pessoas utilizam e interagem com o ambiente construído redefiniu o trabalho do designer de interiores na medida em que, por meio do projeto de ambientes para as atividades humanas, constatou ser possível contribuir para a melhoria da saúde, da segurança e do bem-estar das pessoas (Pile & Gura, 2014) [5].

Projetar espaços focando-se no humano exige do designer de interiores a capacidade de compreender o efeito da manifestação física do que ele projeta sobre as pessoas (Pile & Gura, 2014; Guerin & Martin, 2005) [5] [18]. Demanda, em outros termos, compreender o significado sociocultural do ambiente que ele projeta. Isso porque esse espaço físico se transforma em espaço humano (ambiente) por ser uma construção de signos (símbolos) que influenciam fortemente o comportamento do(s) indivíduo(s) (Clemons & Eckman, 2011) [19]. Ainda para Guerin & Martin (2004; 2010) [15] [20], a essência da prática do Design de Interiores, neste início de século, está na promoção da saúde, da segurança e do bem-estar dos indivíduos por meio da criação de soluções para os seus ambientes de vivência que integram função, beleza e significado, o que, por fim, é capaz de proporcionar qualidade de vida.

3. CONCLUSÃO

Percebe-se o quanto o Design de Interiores se transformou desde o início do século XVIII. Como Decoração de Interiores, a atividade, vinculada à ideia de luxo e ostentação, ficava sob responsabilidade de profissionais sem educação formal para o ofício, mas talentosos, criativos e com bom trânsito social, cuja abordagem projetual se baseava no domínio de estilos de época e na noção de bom gosto, bom senso e talento natural para a composição de cores, materiais, mobiliários, adornos e objetos de Arte para os interiores residenciais. As transformações da sociedade, nos séculos seguintes, trouxeram mudanças em diferentes campos, e os designers de interiores de hoje planejam os aspectos funcionais e estéticos do espaço, sempre com o foco nas pessoas, utilizando um processo projetual sistematizado e conhecimentos específicos adquiridos por meio da educação formal e experiência pessoal. Além disso, os profissionais da atualidade compartilham a ideia de que a profundidade e a amplitude dos conhecimentos necessários à projeção demandam o desenvolvimento de pesquisas aplicadas para subsidiar soluções que contribuam para a melhoria da qualidade de vida das pessoas e para o desenvolvimento sustentável.

Este artigo, apresenta uma visão sintética da trajetória histórica do Design de Interiores com enfoque em seu processo de profissionalização. Não é um ponto final, mas sim uma vírgula. Demanda complementação por futuros estudos com outras abordagens, como as linguagens utilizadas nos diversos períodos, a relação do campo com a Arquitetura e as Artes Plásticas, os grandes nomes de cada época e contexto geográfico, entre outros, na tentativa de oferecer melhor contextualização e compreensão deste fenômeno. Este trabalho pretende, apesar de suas limitações, ser de alguma valia para estudos vindouros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] Massey, A. (2008). *Interior design since 1900*. Thames & Hudson Ltd.

[2] Lees-Maffei, G. (2008). Introduction: professionalization as a focus in interior design history. *Journal of Design History*, VOL 21(1), 1-18.

- [3] Dejean, J. (2012). *O século do conforto: quando os parisienses descobriram o casual e criaram o lar moderno*. Editora Civilização Brasileira.
- [4] Gibbs, J. (2013). *Design de Interiores: guia útil para estudantes e profissionais*. Gustavo Gili Editora.
- [5] Pile, J. & Gura, J. (2014). *A history of Interior Design*. John Wiley & Sons Publishing.
- [6] Pevsner, N. (2001). *Origens da Arquitetura Moderna e do Design*. Editora Martins Fontes.
- [7] Coleman, C. (2002). History of the profession. In: Coleman, C. (Org.). *Interior Design handbook of professional practice* (26-47). McGraw-Hill Education.
- [8] Brooker, G. & Stone, S. (2014). *O que é Design de Interiores?* Editora Senac.
- [9] Edwards, C. (2010). *Interior Design: a critical introduction*. Berg Publishers.
- [10] Hinchman, M. (2013). Interior Design history: some reflections. *Journal of Interior Design*, VOL 38 (1), ix-xxii.
- [11] Turpin, J. (2007). The history of women in Interior Design: a review of literature. *Journal of Interior Design*, VOL 33(1), 1-15.
- [12] Hauffe, T. (1996). *Design: an illustrated historical overview*. Barron's.
- [13] Julier, G. (1993). *Encyclopaedia of 20th century design and designers*. Thames and Hudson Ltd.
- [14] Fiell, C. & Fiell, P. (2019). *100 ideas that changed design*. Laurence King Publishing.
- [15] Guerin, D. & Martin, C. (2004). The career cycle approach to defining the Interior Design profession's body of knowledge. *Journal of Interior Design*, VOL 30 (2), 1-22.
- [16] Baxter, P. (1991). Thirty years of growth in the literature of Interior Design. *Journal of Design History*, VOL 4 (4), 241-250.
- [17] Friedrichs, E. (2002). Growing a profession. In: Coleman, C. (Org.) *Interior Design handbook of professional practice* (4-25). McGraw-Hill Education.
- [18] Guerin, D. & Martin, C. (2005). *The Interior Design profession's body of knowledge*. College of Design – University of Minnesota.
- [19] Clemons, S. & Eckman, M. (2011). Exploring theories identified in the Journal of Interior Design. *Journal of Interior Design*, VOL 36 (4), 31-50.
- [20] Guerin, D. & Martin, C. (2010). *The Interior Design profession's body of knowledge and its relationship to health, safety, and welfare*. College of Design – University of Minnesota.

Reference According to APA Style, 7th edition:

Barbosa, P. G., Safar, G. H. & Rezende, E. J. C. (2023) Trajetória do Design de Interiores sob a perspectiva da profissionalização – uma revisão. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 129-138. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.165>

Review Papers

DOI: 10.53681/c1514225187514391s.31.139

A LITERATURE REVIEW ON “FRICTION” AS A METHOD FOR REFLECTION IN DESIGN INTERVENTIONS

Una revisión de la literatura sobre la “fricción” como método de reflexión en las intervenciones de diseño.

ABSTRACT

The article proposes a literature review on how design could be a viable way to make users reflect when using design products in the larger context of data production through digital technologies. Design practitioners consider quickness, ease of use, and smoothness as hallmarks of good design that produces digital interfaces that do not disclose what is happening behind the surface, creating opaque situations in which users are not necessarily aware of the consequences of their actions. To reframe this approach to design, we explore the concept of “friction” as a lens to analyze existing definitions of this and related concepts in design and as a metaphorical design approach emerging from the literature. A “frictional” perspective could entail slow interaction with technology or the focus on designing effort in using user interfaces that produce data to dispel opaqueness in existing practices. Using Scopus as a proxy to inquire about the defined term, a corpus of relevant publications is analyzed to gather existing design approaches along with occurring instances of the word “friction” and how it has been used previously. To conclude, we introduce the concepts of “diegetic frictions” and “extra-diegetic frictions” as a possible taxonomy of design interventions that embody the initial intention outlined in the article.

KEYWORDS

Design for friction, Information visualization, Ubiquitous computing, Human-Computer Interaction

RESUMEN

El artículo propone una revisión bibliográfica sobre cómo el diseño podría ser una forma viable de hacer reflexionar a los usuarios cuando utilizan productos de diseño en el contexto más amplio de la producción de datos a través de las tecnologías digitales. Los profesionales del diseño consideran que la rapidez, la facilidad de uso y la fluidez son las señas de identidad de un buen diseño que produce interfaces digitales que no revelan lo que ocurre detrás de la superficie, creando situaciones opacas en las que los usuarios no son necesariamente conscientes de las consecuencias de sus acciones. Para replantear este enfoque del diseño, exploramos el concepto de “fricción” como lente para analizar las definiciones existentes de éste y otros conceptos relacionados en el diseño y como enfoque metafórico del diseño que surge de la literatura. Una perspectiva de “fricción” podría implicar una interacción lenta con la tecnología o el enfoque del esfuerzo de diseño en el uso de interfaces de usuario que producen datos para disipar la opacidad en las prácticas existentes. Utilizando Scopus como proxy para indagar sobre el término definido, se analiza un corpus de publicaciones relevantes para recoger los enfoques de diseño existentes junto con las instancias de la palabra “fricción” que se producen y cómo se ha utilizado previamente. Para concluir, introducimos los conceptos de “fricciones diégeticas” y “fricciones extradiegéticas” como una posible taxonomía de las intervenciones de diseño que encarnan la intención inicial esbozada en el artículo.

PALABRAS-CLAVE

Diseño para la fricción, diseño de la información, computación ubicua, interacción persona-ordenador



ANDREA BENEDETTI¹

Conceptualization,
Methodology, Writing - Original
Draft,
ORCID: [0000-0001-7121-459X](https://orcid.org/0000-0001-7121-459X)



MICHELE MAURI¹

Supervision, Writing - Review
& Editing
ORCID: [0000-0003-1189-9624](https://orcid.org/0000-0003-1189-9624)

¹DensityDesign Lab,
Dipartimento di Design,
Politecnico di Milano, Italy

Correspondent Author:

Andrea Benedetti
Dipartimento di Design,
Politecnico di Milano, Via
Giovanni Durando 10 20158
Milano, Italy
andrea.benedetti@polimi.it

Submission date:
29/03/2022

Acceptance date:
09/11/2022

1. INTRODUCTION

The pervasiveness of digital technologies and algorithms brings about a series of consequences for the constant production of personal data online that are now accessible by tech companies. Such data created new relationships between users, tech companies, and their affiliates that are still far from being settled. Scandals such as Cambridge Analytica have provided visibility to the issue and have raised awareness on the pervasiveness of data practices and how online personal data could easily be obtained and used without the user's consent. Ubiquitous technology (or computing) describes the tendency to develop technology in such a way that everything is reconsidered "as sites for the sensing and processing of information" (Greenfield, 2006) [1]. A recent example of this approach from Google, inspired by the principles of "Calm Technology," imagines a series of small products known as "Little Signals," which disappear into the background while still processing information by displaying notifications through physical interaction, in the form shadows, sound, and movement, with the surrounding context¹.

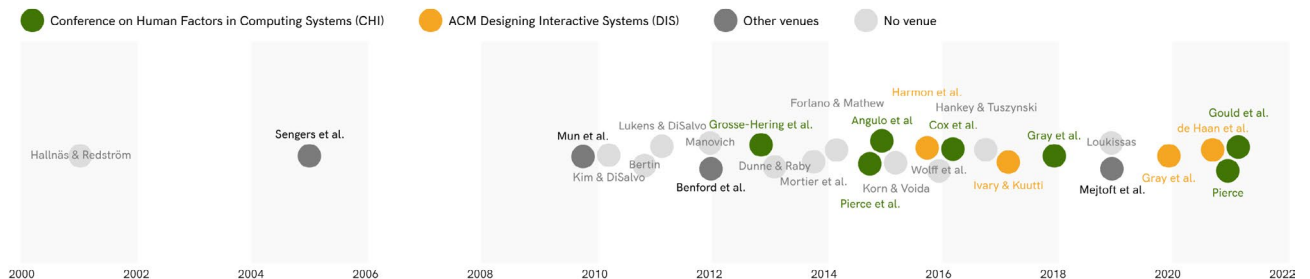
Indeed, in a system that could be considered opaque (Hankey & Tuszynski, 2017) [2], value is created from data produced online and then digested by algorithms to serve relevant content to users. A rising concern among the population regards what kind of data is collected and for what purposes. "Is my phone listening to me?" is a peculiar question that we probably all heard or asked ourselves (Kröger & Raschke, 2019) [3], and it makes implicit reference to these levels of opacity: uncertainty about hardware, software, and back-end services. Some enthusiasts try to counteract data-consuming companies, services, and platforms by installing ad blocks, anti-trackers, and other coping mechanisms. These behaviors reveal an underlying need to have more significant control of the digital traces we leave behind on digital platforms. This misalignment between ownership of data and the need to produce value from it is worth exploring. While design and technology are usually valued when efficient and smooth in enabling actions (Hallnäs & Redström, 2001) [4], efforts have been made to reposition design as a critical practice to comment on complex issues.

The central research hypothesis is that "slowing down" design products whose fruition requires the use of technology could be a relevant, albeit minor, part of the solution. In contrast to smoothness in design, which frames good interaction design as a practice that allows the user to perform effortless actions (Krug, 2006) [5], the term "friction" is suggested in this publication to identify the tendency to construct user interfaces and user experiences that require effort to achieve a goal. The article aims to ground this concept through a literature review by looking at definitions of the term coined by other researchers, positioning it according to them, and proposing design approaches that induce users to reflect.

2. METHODOLOGY

The article aims at (1) assessing which design approaches have the goal of promoting reflection and which methods they use to achieve this goal and (2) gauging current usage of the word "friction" in the literature to evaluate better whether it is fit to be proposed as a larger umbrella term. Therefore, the literature was assembled by inquiring about the intended results of design actions (a design that promotes reflection) and a possible method (slowing down an accelerated data production process) to achieve it. The first inquiry relates to "reflection" in design: by reflection, we mean the way design artifacts leverage existing practices so as not to facilitate the performing of an action, but rather to make users reflect on the actions they perform to achieve a specific goal. The second inquiry relates to the "friction" term, a design approach that deliberately slows down design processes and interactions, making them self-evident and against the user's will. The inquiry was developed on Scopus, Elsevier's bibliographic database, by focusing on design-related publications and using the two previously illustrated keywords. Starting from the overall issue outlined above, three constraints were identified to delimit the research space further and to identify relevant publications: first, a focus on the relationship with society, and in particular, the responsibility of design concerning privacy; second, a focus

on how technology is progressively designed as invisible, intangible, and ubiquitous (Greenfield, 2006) [1]; third, a focus on digital data traces, on how processes of data production are accelerated by design.



Through the described desk research, 27 publications from 94 different authors were identified (Fig. 1): some of these authors occurred more than once. Fifteen publications are conference proceedings, the most recurring of them being CHI and DIS, which gather contributions exploring topics related to Human-Computer Interaction. Five publications are articles in journals dealing with computing (2), informatics (1), learning and media (1), and urban technology (1). The list also includes three books and a book section that broadly cover the role of design and technology in society.

Fig. 1
The timeline shows the publications included in the literature review. Relevant studies have been published in the last 20 years; however, most are from the previous decade.
Source: Designed by the authors.

3. RESULTS

The publications emerged from the literature were then used to provide a review of existing definitions of the term and related lexicon (3.1. Probing “friction”: an emerging vocabulary) as well as emerging approaches according to which the overall aim of the design process is instilling reflection (3.2. Emerging design approaches).

3.1. Probing “friction”: an emerging vocabulary

Around the term “friction,” an articulated vocabulary of associated words emerges. Forlano and Mathew (2014) [6] provide one of the most explicit usages of “design friction” as design methods (such as visual prototypes, participatory design, and speculative design) to expose embedded political and cultural tensions in technology when dealing with policymaking for urban development. These methods enabled moments of contention within the working groups in the different areas, causing disagreement between stakeholders on various levels. The friction between groups of actors caused the opening of discussion points to re-evaluate some aspects of design research activities. In the area of User Interface design, Cox *et al.* (2016) [7] defines “design frictions” as “points of difficulty encountered during users’ interaction with a technology” and proposes “Microboundaries” to define deliberate slowdowns in the use of user interfaces. In *All Data are Local* (Loukissas, 2019) [8], “frictionless interfaces” are juxtaposed to “frictional interfaces” as interfaces that recontextualize existing data to challenge its initial context. The author proposes a case study comparing two approaches to civic data about real estate: one leverages algorithmic strategies to public data that reinforces existing behaviors in buying and selling home properties, and the other recontextualizes data to promote reflection on gentrification and friction in the real estate market. Pierce, in 2021, identified five types of friction in the context of *frictional design*: design interventions aimed to be “saliently, deliberately, and compellingly resistant to further progression or final production”, and “for speculation, for critique, for agonism, for reflection, for discourse.” The author defines “divergent frictions,” “oppositional frictions,” “accelerational frictions”, “counterfactual frictions”, and “analogical frictions” as vectors of development that are against traditional design progression. Additionally, Gould *et al.* (2021) [9] propose questions to better frame friction, its intended context of use, calibration, and

overall usefulness (if any), in a call for a Special Interest Group to investigate this method of reflection. The call focuses on the “interactional contexts”, how we can “become habituated to frictions,” and how to “calibrate them to give people space to think” without being excessively frustrating or hostile.

These questions are a solid point to understand whether the concept of friction is a viable tactic to promote reflection among users in Human-Computer Interaction in relationship with the production of digital traces. The emerging lexicon contextual to friction highlights the versatility of the term to address various issues in the design practice, considering the various design areas they refer to.

3.2. Emerging design approaches

Focusing on publications reframing the practice as one that creates discourse and reflection, various approaches to design have emerged since Hallnäs & Redström (2001) [4] introduced the term “Slow Technology” as a practice that aims at “exposing technology in a way that encourages people to reflect and think about it” (*ibid.*). Slow Technology is directly referenced and expanded upon by introducing “Slow Design” (Grosse-Herlin *et al.*, 2013) [10], which aims to incorporate practices that slow down production and consumption, especially ecology-related ones. “Reflective Design”, rooted in “Critical Design” and Critical Theory, defines principles, methods, and practices that bring “unconscious aspects of experience to conscious awareness, thereby making them available for conscious choice” (Sengers, 2005) [11]. Closely related to this is “Speculative Design” (Dunne & Raby, 2013) [12] which focuses on the communicational power of design, using its methods and practices to envision products that give a glimpse of possible futures to induce the public to reflect on contemporary issues. Finally, “Value Sensitive Design” proposes methodologies and methods to focus design on what is essential to people and “on ethics and morality” (Friedman & Hendry, 2019) [13]. The concept of “Human-Data Interaction” (Mortier, 2014) [14] expands the field of Human-Computer Interaction on how the public engages with data. The researchers argue that the need to frame this relationship would promote awareness on the topic of personal data. The authors define three features to which designers can adhere when designing HDI systems: *agency* of users to act on their data, *legibility* of the process that collects data on users, and *negotiability* to re-evaluate the users’ decisions on data. Considering the emerging design approaches found in the literature, discourse and reflection can space from targeting practitioners to the public, based on providing a context to design choices, actionability, and a glimpse of the possible implications of design products to society. Additionally, authors advocate for the “presence” of technology and design rather than their fading into the background.

3.4. “Diegetic” and “extra-diegetic” frictions

Regarding instances of practices that target user reflection, we outline two main families of interventions. The first grouping of these interventions acts directly in digital platforms, changing or interrupting the normal flow of interaction by placing a proper barrier. For example, the *General Data Protection Regulation* requires European websites to ask users to choose which kind of data they consent to be accessed by third-party trackers before interacting with the platform. This roadblock in an interaction could lead to dismissal by users, and it may also be prone to “dark patterns” that actively mislead users into accepting conditions they would otherwise reject (Gray *et al.*, 2020) [15]. Another example is how Twitter prevents retweets (reposting of other accounts’ content) if certain conditions in the flow of interaction are not met (Fig. 2): a popup prevents users from sharing articles without opening them first. This signals how the platform monitors users’ behavior and triggers a response when a user performs undesirable actions, thus preventing further interaction.

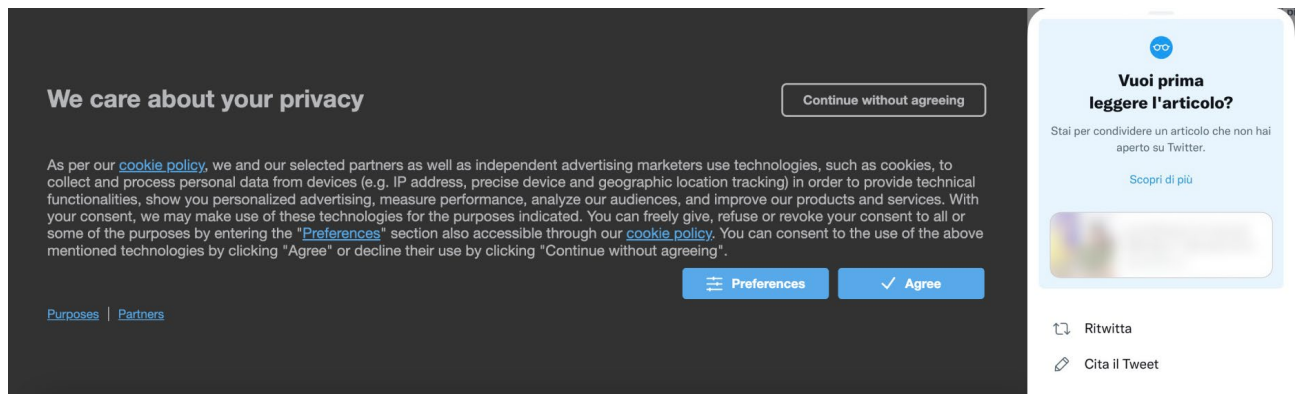


Fig.2
Example of popups that interrupt the user's flow. The one on the left is the cookie popup officially required by the General Data Protection Regulation as necessary to ensure negotiability on if and how data is collected. Source: Screenshots by the authors. Left is a screenshot of an old version of Corriere della Sera's cookie popup (<https://www.corriere.it/>). Right is a screenshot from Twitter (mobile).

On the other hand, designers can also intervene outside of the inquired ecosystem. These interventions act on an additional layer sitting outside (or above) the services or devices with which users interact. For example, the API² of Me (Meyer, 2012) [16] is a speculative aggregational service in which users, just like digital services, have an API (Application Programming Interface) available for themselves that allows them to give permissions to different services to access personal data. This personal API sits on top of existing platforms, giving users agency, legibility, and negotiability on their data. Moreover, in *Artificial Senses* (Albrecht, 2017) [17], the author subverts design conventions to visualize data from sensors in everyday mobile devices (Fig. 3). Instead of visualizing data to discover patterns and get insights from them, it is represented within a visual system that intentionally displaces observers.

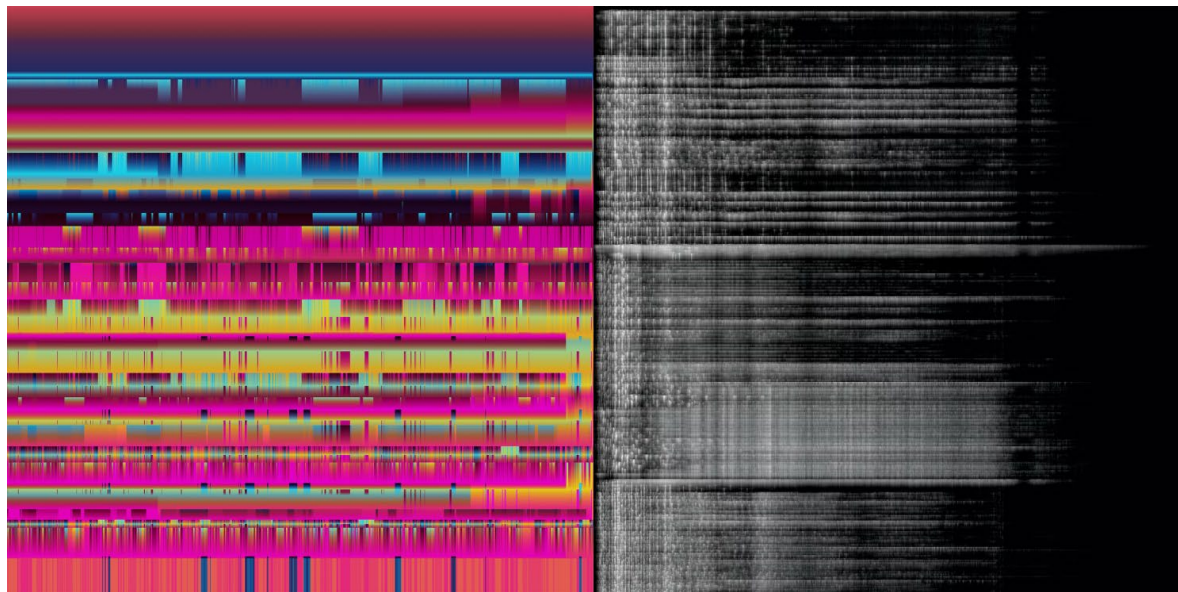
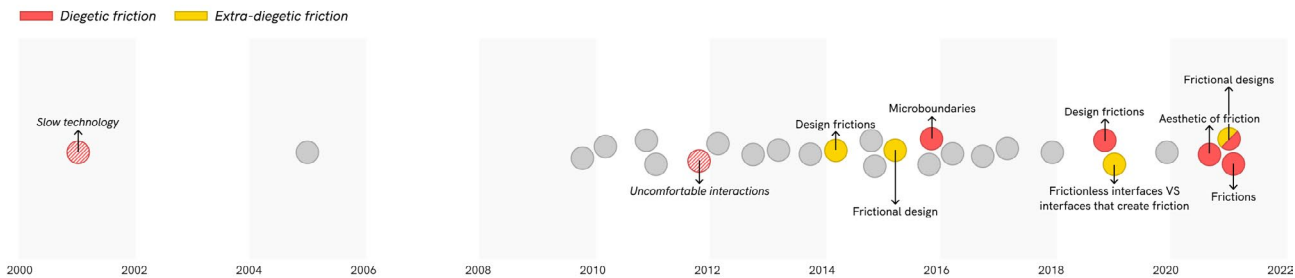


Fig.3
Kim Albrecht's *Artificial Senses*, an installation that uses everyday smart devices to raise questions on how machines interpret sensors data in a manner that is not understandable by humans. Source: Both images come from Kim Albrecht's *Artificial Senses* (<https://artificial-senses.kimalbrecht.com/>).

Based on the examples found in the literature, a categorization of these terms that borrows from semiotics and narratology is proposed: “diegetic” refers all situations, events and characters that act inside a narration, whereas “extra-diegetic” refers to all narrative devices that act outside of the narrative world (Neumeyer, 2009) [18].

**Fig.4**

Different definitions have different scopes as described in section “Diegetic and extra-diegetic definitions”. Some terms could be related to friction, but authors did not openly use it. Similarly, “Microboundaries” does not use “friction” per se, but the authors frame it as a “design friction.”

Source: Designed by the authors.

With diegetic friction, we group all instances of trying to slow down user production and consumption of data within the platforms (Fig. 4). Extra-diegetic frictions are design interventions that operate on a level that is closer to artistic endeavors and uses technology and design to promote reflection on various topics. The results are design products that do not aspire to be properly finished products, rather “partial, provisional, and potentially preliminary actualizations of possible futures” (Pierce, 2021) [19].

4. CONCLUSIONS

Starting from the preliminary hypothesis that to create awareness and engage with personal data online, ubiquitous computing and design responsibility, an overall “slowing down” of the design and fruition process could be needed. This article explores whether non-efficient design, or friction, has ever been tackled in the literature since the early 2000s. The term friction is already used with reflection, with various shades of meaning and scopes of action in different design areas, from HCI to Civic Design (3.1. Probing “friction”: an emerging vocabulary). Regarding these terms, seven approaches to design (3.2. Emerging design approaches) describe methods and principles that are relevant to the aim that “friction” is to have in this article. While abstract, the term seems fitting in describing peculiar approaches to design that can become an important piece in tackling the opaqueness of a system in which data, interfaces and algorithms meet. From this survey, a first framework to systematize definitions of friction may take inspiration from narratology. “Diegetic” and “extra-diegetic” frictional interventions interpose their presence on two different layers: the former act directly in platforms that produce data to slow down fruition, whereas the latter act externally of everyday technologies and create friction in challenging beliefs through artistic endeavors.

NOTES

1. Google’s *Little Signals*: <https://littlesignals.withgoogle.com/>
2. API stands for *Application Programming Interface*, and it is usually referred to in software development. APIs offer a service to other pieces of software, only exposing objects or actions the developer needs.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- [1] Greenfield, A. (2006) *Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing*. Peachpit Press.
- [2] Hankey, S. & Tuszynski, M. (2017) *Efficiency and Madness Using Data and Technology to Solve Social, Environmental and Political Problems*, p. 62.
- [3] Kröger, J. L. & Raschke, P. (2019) Is My Phone Listening in? On the Feasibility and Detectability of Mobile Eavesdropping, in *Data and Applications Security and Privacy XXXIII*, vol. 11559, S. N. Foley, Ed. Cham: Springer International Publishing, pp. 102–120. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22479-0_6.

- [4] Hallnäs, L. & Redström, J. (2001, Aug) Slow Technology – Designing for Reflection. *Personal Ub Comp*, vol. 5, no. 3, pp. 201–212, <https://doi.org/10.1007/PL00000019>.
- [5] Krug, S. (2006) *Don't make me think! a common sense approach to Web usability*. 2nd ed. New Riders Pub.
- [6] Forlano, L. & Mathew, A. (2014, Oct) From Design Fiction to Design Friction: Speculative and Participatory Design of Values-Embedded Urban Technology, *Journal of Urban Technology*, vol. 21, no. 4, pp. 7–24, <https://doi.org/10.1080/10630732.2014.971525>.
- [7] Cox, A. L.; Gould, S. J. J.; Cecchinato, M. E.; Iacovides, I. & Renfree, I. (2016, May) Design Frictions for Mindful Interactions: The Case for Microboundaries. in *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1389–1397. <https://doi.org/10.1145/2851581.2892410>.
- [8] Loukissas, Y. A. (2019) *All Data Are Local: Thinking Critically in a Data-Driven Society*. The MIT Press <https://doi.org/10.7551/mitpress/11543.001.0001>.
- [9] Gould, S. J. J. *et al.* (2021, May) A Special Interest Group on Designed and Engineered Friction in Interaction. in *Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1–4. <https://doi.org/10.1145/3411763.3450404>.
- [10] Grosse-Hering, B.; Mason, J.; Aliakseyeu, D.; Bakker, C. & Desmet, P. (2013, Apr.) Slow design for meaningful interactions in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 3431–3440. <https://doi.org/10.1145/2470654.2466472>.
- [11] Sengers, P.; Boehner, K.; David, S. & “Jofish” Kaye, J. (2005) “Reflective design,” in *Proceedings of the 4th decennial conference on Critical computing between sense and sensibility - CC '05*, p. 49. <https://doi.org/10.1145/1094562.1094569>.
- [12] Dunne, A. & Raby, F. (2013) *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. The MIT Press
- [13] Friedman, B. & Hendry, D. G. (2019) *Value Sensitive Design: Shaping Technology with Moral Imagination*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7585.001.0001>.
- [14] Mortier, R.; Haddadi, H.; Henderson, T.; McAuley, D. & Crowcroft, J. (2014) Human-Data Interaction: The Human Face of the Data-Driven Society,” *SSRN Journal*, <https://doi.org/10.2139/ssrn.2508051>.
- [15] Gray, C. M.; Chivukula, S. S. & Lee, A. (2020, Jul.) What Kind of Work Do’ Asshole Designers’ Create? Describing Properties of Ethical Concern on Reddit,” in *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, Eindhoven Netherlands, pp. 61–73. <https://doi.org/10.1145/3357236.3395486>.
- [16] Meyer, G. (2012, Nov. 24) *The API of Me*. <https://gregmeyer.com/2012/11/24/the-api-of-me/>
- [17] Albrecht, K. (2017) *Artificial Senses*. Artificial Senses. <https://artificial-senses.kimalbrecht.com/>
- [18] Neumeyer, D. (2009, Apr.) Diegetic/Nondiegetic: A Theoretical Model. *Music and the Moving Image*, vol. 2, no. 1, pp. 26–39, <https://doi.org/10.5406/musimoviimag.2.1.0026>.

[19] Pierce, J. (2021, May) In Tension with Progression: Grasping the Frictional Tendencies of Speculative, Critical, and other Alternative Designs. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Yokohama Japan, pp. 1–19. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445406>.

Reference According to APA Style, 7th edition:

Benedetti, A. & Mauri, M. (2023) A literature review on “friction” as a method for reflection in design interventions. *Convergências -Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XVI (31), 139-146. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.31.139>