

DESIGN ARTE E ARQUI- TETURA:

Samara Ferreira Crispim

eventos temporários
na construção
da cidade



Samara Ferreira Crispim

**DESIGN, ARTE E ARQUITETURA:
eventos temporários na construção da cidade**

Área de Concentração: Arte, arquitetura e cidade.

Linha de Pesquisa: Arquitetura e Cidade - Teoria, História e Conservação.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Tomitão Canas

Coorientador: Prof. Dr. Juscelino Humberto Cunha Machado Junior

Uberlândia
2019

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

C932 2019	<p>Crispim, Samara Ferreira, 1992- DESIGN, ARTE E ARQUITETURA: eventos temporários na construção da cidade [recurso eletrônico] / Samara Ferreira Crispim. - 2019.</p> <p>Orientador: Adriano Tomitão Canas. Coorientador: Juscelino Humberto Cunha Machado Junior. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2019.2407 Inclui bibliografia.</p> <p>1. Arquitetura. I. Tomitão Canas, Adriano, 1968-, (Orient.). II. Humberto Cunha Machado Junior, Juscelino, 1976-, (Coorient.). III. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. IV. Título.</p> <p>CDU: 72</p>
--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

Samara Ferreira Crispim

DESIGN, ARTE E ARQUITETURA: eventos temporários na construção da cidade

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Adriano Tomitão Canas

Orientador

Parecer:

Aprovada

Instituição: FAUeD PPGAU UFU

Assinatura digital

Prof. Dr. Juscelino H. C. Machado Jr.

Coorientador

Parecer:

Aprovada

Instituição: FAUeD PPGAU UFU

Assinatura digital

Prof^a. Dr^a. Mônica Cristina de Moura

Parecer:

Aprovada

Instituição: FAAC UNESP

Assinatura digital

Prof. Dr. Luiz Carlos de Laurentiz

Parecer:

Aprovada

Instituição: FAUeD PPGAU UFU

Assinatura digital

Aprovação em: 06/11/2019



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 11, Sala 234 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4433 - www.ppgau.faued.ufu.br - coord.ppgau@faued.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Arquitetura e Urbanismo				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico PPGAU				
Data:	seis de novembro de 2019	Hora de início:	11:30	Hora de encerramento:	13:25
Matrícula do Discente:	11722ARQ012				
Nome do Discente:	Samara Ferreira Crispim				
Título do Trabalho:	DESIGN, ARTE E CIDADE: experimentações através de intervenções urbanas				
Área de concentração:	Projeto, Espaço e Cultura				
Linha de pesquisa:	Arquitetura e cidade: teoria, história e conservação				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Arte, Arquitetura e Cidade				

Reuniu-se na sala 01, bloco 5M do Campus Santa Mônica, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, assim composta: Professores Doutores: Monica Moura - UNESP; Luiz Carlos de Laurentiz - PPGAU/FAUeD/UFU; Juscelino H C Machado Junior- FAUeD/UFU (Co-orientadora) e Adriano Tomitão Canas - PPGAU/FAUeD/UFU orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr(a). Adriano Tomitão Canas, apresentou a Comissão Examinadora e a candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do(a) Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado(a).

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **SAMARA FERREIRA CRISPIM, Usuário Externo**, em 11/11/2019, às 09:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Carlos de Laurentiz, Professor(a) do Magistério Superior**, em 11/11/2019, às 09:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juscelino Humberto Cunha Machado Júnior, Professor(a) do Magistério Superior**, em 11/11/2019, às 11:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Adriano Tomitão Canas, Professor(a) do Magistério Superior**, em 12/11/2019, às 07:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Monica Cristina de Moura, Usuário Externo**, em 13/12/2019, às 09:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1683459** e o código CRC **C9D2B8CC**.

Agradeço à minha família pelo incondicional amor e suporte que tenho recebido ao longo de todos os anos da minha vida.

Agradeço aos meus orientadores e amigos, Adriano e Juscelino, por todos ensinamentos, pela paciência e dedicação à mim e à minha pesquisa.

Agradeço aos meus amigos e amigas, que me acompanharam ao longo de toda esta jornada.

Dedico este trabalho à Sissi Ferreira Crispim e Anderson Crispim Rosa por nunca me deixarem duvidar, desde que nasci, da minha capacidade em conquistar todos meus objetivos e sonhos. Por nunca medirem esforços, por todo amor, presença, cuidado, sustento e gentileza.

Com o objetivo de disseminar discussões relacionadas ao design contemporâneo, sua interdisciplinaridade e a expansão de seu campo para a escala da cidade, este trabalho discute, embasado em pesquisas bibliográficas e no desenvolvimento de análises *in loco*, o modo como o design olha para a arte e para a arquitetura ao projetar novos produtos e espacialidades dentro do ambiente urbano, a partir da promoção de eventos temporários, propondo projetos capazes de promover mudanças sociais, comportando-se de modo transversal ao vislumbrar outras possibilidades, vínculos e perspectivas de atuação e inovação.

Palavras-chave: design; arte; arquitetura; cidade; eventos temporários; intervenção urbana; e contemporaneidade.

In order to disseminate discussions related to contemporary design, the interdisciplinarity and the expansion of its field to the city scale, this work discusses, based on bibliographic research and the development of on-site analysis, the way design looks at art and architecture when designing new products and spatialities within the urban environment, based on the promotion of temporary events, proposing projects capable of promoting social change, behaving in a transverse way to envision other possibilities, links and perspectives of action and innovation.

Keywords: design; art; architecture; City; temporary events; urban intervention; and contemporaneity.

lista de figuras

Fig 1: Pratas da Grande Exposição de 1851.	.10
Fig 2: Galheiro de Gresser, 1833.	.11
Fig. 3: Cadeiras, poltronas e banco fabricadas pela Morris & Co. Catálogo de mobiliário, edição J2146.	.13
Fig. 4: Karl J. Lucker e Wilhelm Wagenfeld: Candeeiro de mesa em vidro, de 1923-24.	.16
Fig. 5: Cartaz de Joost Schmidt, de 1923.	.17
Fig. 6: Vista do bairro Dessau-Torten.	.20
Fig. 8: Walter Gropius: Casa do Mestre Gropius, 1925-26.	.20
Fig. 9: Ilustração de um quiosque de jornal projetado por Herbert Bayer em 1924.	.22
Fig. 10: Apartamento Memphis de Karl Lagerfeld. George James Sowden, "Oberoi" Chair. Masanori Umeda, "Tawaraya" Party Ring. Martine Bedin, "Super" Lamp.	.24
Fig. 11: Ettore Sottsass, "Suvretta" Bookcase. George James Sowden, "Unknown" Table. Michele De Lucchi, "Riviera" Chairs. Ettore Sottsass, "Treetops" Floor Lamp.	.25
Fig. 12: Red/Blue Chair (Rood Blauwe Stoel) de Rietveld, 1918/1923.	.26
Fig. 13: Sofá Lips de Salvador Dalí.	.28
Fig. 14: O rosto de Mae West. Instalação de Salvador Dalí e Edward James, realizada entre 1937-38.	.28
Fig. 16: Capa da revista mobília (Fevereiro/Março de 1984).	.29
Fig. 17: Espremedor de laranja assinado por Philippe Stark (1990).	.31
Fig. 18: Chaleira 9091, de Richard Sapper para Alessi (1983).	.32
Fig. 19 e 20: Açucareiro "Guido" de Guido Venturini para Alessi (1993).	.33
Fig. 21 e 22: Divulgação em revista - iMac G3 YUM, (2000).	.34
Fig. 23: Redesenho do dispositivo urbano de escoamento de água.	.35
Fig. 24: Parque urbano Zighizaghi em Milão.	.36
Fig. 25: "A porta do inferno" de Auguste Rodin (1880).	.53
Fig. 26: "O beijo" de Constantin Brancusi (1910).	.46
Fig. 27: Esculturas de Robert Morris (1964).	.47

Fig. 28: "Plataforma Espiral" de Robert Smithson (1970).	.48
Fig. 29: Reichstag após sua reestruturação.	.83
Fig. 30: Running Fence, California, 1976.	.84
Fig. 31: Wrapped Reichstag. Colagem, 1972.	.86
Fig. 32: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. (1)	.89
Fig. 33: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. (2)	.90
Fig. 34: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. (3)	.92
Fig. 35: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. (4)	.94
Fig. 36: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. (5)	.94
Fig. 37: Largo da Concórdia, 2015.	.97
Fig. 38: As faces do comércio informal no Largo da Concórdia, 2002.	.98
Fig. 39: "Mera Vista Point". A reprodutibilidade do vídeo em uma barraca, 2002.	.100
Fig. 40: "Mera Vista Point". Torre e fotografias sobre as coberturas, 2002.	.100
Fig. 41: "Mera Vista Point". A torre como observatório - Fotografias sobre as coberturas. 2002. (1)	.101
Fig. 42: "Mera Vista Point". A torre como observatório - Fotografias sobre as coberturas. 2002. (2)	.101
Fig. 43: Apropriação de uma vaga de estacionamento em São Francisco, Califórnia, 2005.	.106
Fig. 44: Apropriação de uma vaga de estacionamento em Washington, DC, 2017.	.108
Fig. 45: Cantiere Barca. O galpão antes da ação, 2011.	.113
Fig. 46: Cantiere Barca. Processo de construção do letreiro, 2011. (1)	.114
Fig. 47: Cantiere Barca. Processo de construção do letreiro, 2011. (2)	.115
Fig. 48: Cantiere Barca. Letreiro finalizado, 2011.	.116
Fig. 49: Cantiere Barca. Construção de um dos dispositivos urbanos, 2011.	.119
Fig. 49: Cantiere Barca. Dispositivo pronto, 2011.	.120
Fig. 50: Cantiere Barca. Sociabilidade gerada no espaço a partir da ação, 2011.	.121
Fig. 51: Cantiere Barca. Participação no palco produzido pelos moradores, 2011. (1)	.122
Fig. 52: Cantiere Barca. Participação no palco produzido pelos moradores, 2011. (2)	.124
Fig. 53 e 54: Cantiere Barca. Ocupação inclusiva dos espaços/ Sociabilidade, 2011.	.126

<i>Fig. 55: Cantiere Barca. O galpão após a ação, 2011.</i>	.127
<i>Fig. 56: O lixo não existe em Heliópolis, 2012. (1)</i>	.129
<i>Fig. 57: O lixo não existe em Heliópolis, 2012. (2)</i>	.129
<i>Fig. 58: O lixo não existe em Piracicaba, 2013. (1)</i>	.130
<i>Fig. 59: O lixo não existe em Piracicaba, 2013. (2)</i>	.130
<i>Fig. 60 e 61: O lixo não existe no Oasis da Vila Madalena, 2014.</i>	.131
<i>Fig. 62: A cidade é para brincar, 2013. (1)</i>	.133
<i>Fig. 63 e 64: A cidade é para brincar, 2013. (2)</i>	.134
<i>Fig. 65: A cidade é para brincar, 2013. (3)</i>	.135
<i>Fig. 66: A cidade é para brincar, 2013. (4)</i>	.135
<i>Fig. 67: A cidade é para brincar, 2013. (5)</i>	.136
<i>Fig. 68: Intervenção de Opavivará!, 2013.</i>	.144
<i>Fig. 69: Intervenção de Marcelo Silveira, denominada "Deusqueiraquenãochova", 2014.</i>	.145
<i>Fig. 70: Fauno, performance artística de Alessandro Sartore, 2015.</i>	.146
<i>Fig. 71: Croqui interno da intervenção na gruta, Penique Productions, 2016.</i>	.148
<i>Fig. 72: Croqui externo da intervenção na gruta, Penique Productions, 2016.</i>	.148
<i>Fig. 73: Exterior da intervenção na gruta, Penique Productions, 2016.</i>	.149
<i>Fig. 74: Interior da intervenção na gruta, Penique Productions, 2016.</i>	.149
<i>Fig. 75: Instalação "Vem a pé", de Gustavo Prado, 2017.</i>	.150
<i>Fig. 76: Ouçam as mulheres, de Anitta Boa Vida, 2018.</i>	.152
<i>Fig. 77: Os Ajudantes, de Sara Ramo - Fortes D'Aloia & Gabriel, 2018.</i>	.152
<i>Fig. 78: Rouge, de Carmela Cross - Galeria Vermelho, 2018.</i>	.153
<i>Fig. 79: Carregadores de Espelhos, de Paulo Bruscky - Galeria Nara Roesler/ Amparo 60, 2018.</i>	.154
<i>Fig. 80: Pregação, de Lenora de Barros, 2018.</i>	.156
<i>Fig. 81: Layout esquemático do evento ArtRio 2018.</i>	.158
<i>Fig. 82: Performance "Estrela Terra Vibra Nois. Todos Somos Nós" de Ernesto Neto, 2018.</i>	.161
<i>Fig. 83: Pessoas interagindo com a obra de Ernesto Neto, 2018. (1)</i>	.162

<i>Fig. 84: Pessoas interagindo com a obra de Ernesto Neto, 2018. (2)</i>	.162
<i>Fig. 85: Macaleia, de Hélio Oiticica, 2018. (1)</i>	.163
<i>Fig. 86: Macaleia, de Hélio Oiticica, 2018. (2)</i>	.163
<i>Fig. 87: Jequi, de Aline Xavier, 2018. (1)</i>	.164
<i>Fig. 88: Jequi, de Aline Xavier, 2018. (2)</i>	.165
<i>Fig. 89: Bumba meu boi, de Di Cavalcanti, sendo exposta pela Almeida & Dale na ArtRio 2018.</i>	.167
<i>Fig. 90: O artista Leo Battistelli e suas obras na galeria Marcia Barrozo do Amaral, na ArtRio 2018.</i>	.167
<i>Fig. 91: Visitantes caminhando pelo pavilhão principal da ArtRio, 2018. (1)</i>	.168
<i>Fig. 92: Visitantes caminhando pelo pavilhão principal da ArtRio, 2018. (2)</i>	.169
<i>Fig. 93: Visitantes caminhando pelo pavilhão principal da ArtRio, 2018. (3)</i>	.169
<i>Fig. 92: Food Park, no dia 28 de Setembro de 2018. (1)</i>	.170
<i>Fig. 93: Food Park, no dia 28 de Setembro de 2018. (2)</i>	.170
<i>Fig. 94: Programa PALAVRA, no dia 28 de Setembro de 2018. (1)</i>	.171
<i>Fig. 95: Programa PALAVRA, no dia 28 de Setembro de 2018. (2)</i>	.171
<i>Fig. 96: Programa MIRA VIDEOARTE, no dia 28 de Setembro de 2018.</i>	.172
<i>Fig. 97: Parte do percurso externo que liga os dois pavilhões, 2018.</i>	.172
<i>Fig. 98: Objeto de uso para o corpo, 2018.</i>	.176
<i>Fig. 99: Estande da marca VOA na ArtRio 2018.</i>	.177
<i>Fig. 100: O colador de Cacos, do artista plástico Vic Muniz, 2013.</i>	.177
<i>Fig. 101: Vai e Vem, da artista Estela Sokol, 2018.</i>	.178
<i>Fig. 102: Assombrada, da artista Regina Silveira, 2018.</i>	.179
<i>Fig. 103: Estande da galeria Acaica Design na ArtRio 2018.</i>	.180
<i>Fig. 104: Luminárias de cerâmica Saramenha, assinada pela Casa Tereze, 2018.</i>	.181
<i>Fig. 105: e Fruteiras e peças de parede, assinada pela artista Ana Vaz, 2018.</i>	.181
<i>Fig. 106: Vasos da série Gargalos, de Brunno Jahara e Patricia Bagniewski, 2018.</i>	.182
<i>Fig. 107: Correntes, assinada pelo Estúdio Rain, de Ricardo Innecco e Mariana Ramos, 2018.</i>	.183
<i>Fig. 108: Luminária, de Demian Quincke.</i>	.184

Fig. 109: Vitrine assinada pelo artista Kiko Sobrino, 2018.	.190
Fig. 110: Vitrine assinada pelo arquiteto e designer Léo Shehtman, 2018.	.190
Fig. 111: Poltrona Aimara, assinada pelo estúdio de design "Nada se Leva", 2018.	.191
Fig. 112: Coquetel de abertura do DW! 2018. (1)	.192
Fig. 113: Coquetel de abertura do DW! 2018. (2)	.193
Fig. 114: Coquetel de abertura do DW! 2018. (3)	.193
Fig. 115: Live Painting assinado por Tico Canato para o DW! 2018.	.195
Fig. 116: Cristina Barbara e Milena Purchio transformaram uma pracinha na Vila Gabriel para o DW! 2018.	.195
Fig. 117: Marché Art de Vie no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018.	.196
Fig. 118: Exposição "No meio do caminho tinha uma pedra" para o DW! 2018.	.196
Fig. 119: Banco e Vasos assinados pelos artistas Inês Schertel e Murilo Weiz, 2018.	.197
Fig. 120: Bowl Narciso, de Guilherme Wentz, 2018.	.197
Fig. 121: Objetos de design art assinados por designers e artistas, 2018.	.198
Fig. 122: Corpo principal do evento BoomSPDesign 2018.	.199
Fig. 123: Peça do atelier oi no BoomSPDesign, 2018.	.200
Fig. 124: Auditório do BoomSPDesign, 2018.	.200
Fig. 125: Espaço para experiências sensoriais no BoomSPDesign, 2018. (1)	.201
Fig. 126: Espaço para experiências sensoriais no BoomSPDesign, 2018. (2)	.201
Fig. 127: Ponto de encontro para começar o passeio guiado pelo Bixiga, 2018.	.203
Fig. 128: bate-papo ao longo do passeio guiado pelo Bixiga, 2018.	.203
Fig. 129: O grafite, a arquitetura e o pixo, 2018.	.204
Fig. 130: Mensagens urbanas, 2018.	.205
Fig. 131: "As dimensões das coisas: vestíveis, objetos e espaços das pessoas", 2018. (1)	.207
Fig. 132: "As dimensões das coisas: vestíveis, objetos e espaços das pessoas", 2018. (2)	.208
Fig. 133: Gribouillis (rabiscos). Estudos de Yona Friedman sobre arquiteturas móveis, 2006. (1)	.209
Fig. 134: Gribouillis (rabiscos). Estudos de Yona Friedman sobre arquiteturas móveis, 2006. (2)	.210

sumário

Lista de Figuras	.1
Introdução	.9
Capítulo 1: Design contemporâneo	.13
1.1: Introdução, conceitos e transversalidades	.16
1.2: O campo em expansão	.51
Capítulo 2: Cidade e apropriações	.66
2.1: Cidade, espacialidade e experimentação urbana	.68
2.2: Memória coletiva, identidade e evento	.82
2.3: Intervenções urbanas	.92
Capítulo 3: O design contemporâneo e a construção da cidade a partir do evento temporário	.150
3.1: ArtRio 2018	.153
3.2: Design Weekend 2018	.196
Considerações	.221
Referências	.225

introdução

O foco desta pesquisa se expande sobre ações programadas na qualidade de produto de design contemporâneo, que se mostra repleto de conteúdos que relacionam o design ao fazer artístico e arquitetônico, ao expandir seu campo de atuação para o ambiente urbano.

Debruçando-nos sobre uma breve história do design, deparamo-nos com a evidência de que, na contemporaneidade, existem outras variáveis acerca do design, denominando diferentes configurações em que seu produto pode resultar em ações, processos ou eventos.

Nesta pesquisa, discutiremos de que modo o design se baseia no processo de expansão da arte, ao considerar que ela, ao fazer da cidade o seu lugar, potencializa sua capacidade para conduzir o indivíduo ao longo de incontáveis esferas, temáticas e percepções, construindo memórias e identidades acerca da cidade ao estimular o olhar do usuário a percepções não-habituais, firmando modos de habitá-la ao estabelecer outros fluxos de experimentações.

O design, por meio de seu dinamismo suscetível às demandas sociais, reafirma relações com a arte e com a arquitetura com a finalidade de se associar ao contexto contemporâneo da cultura, da realidade social, da liquidez e do dinamismo das cidades, ampliando-se ao estabelecer novas relações que invadem, em diversas proporções, seus espaços, estimulando a experiência sensível, a sociabilidade, o intercâmbio cultural e as novas interações dos tipos indivíduo-objeto-cidade e indivíduo-evento-cidade.

Essas dinâmicas sociais aparecem impressas nos projetos interventivos nas cidades, sejam elas estruturadas por ações

ou materialidades, refletindo contextos específicos por meio de eventos diretamente relacionados a vivências coletivas e, consequentemente, às identidades dos grupos.

Em um apanhado geral, para que fosse possível realizar uma análise acerca dos eventos temporários que promovem intervenções urbanas propostas por artistas, designers e arquitetos, elaboramos uma pesquisa teórica acerca da evolução e das funções atreladas ao design até a contemporaneidade, preocupando-nos em compreender como ele toma partido frente aos campos da arte e da arquitetura, firmando relações íntimas com estas disciplinas por meio de trocas e contaminações.

Além destes fatores, a cidade e a paisagem urbana também desempenham um papel essencial na construção desta pesquisa, não apenas por considerá-las como o espaço facilitador entre o contato da arte e do design com o indivíduo, mas por enxergá-las como ambiente da vida dos sujeitos que ali circulam; um espaço coletivo movido pelo impulso da população, constituindo-se como o principal instrumento de comunicação no sentido de trânsito e de propagação dos diversos conteúdos urbanos.

Apoiando-nos nessas considerações, pressupomos que as experimentações promovidas por tais eventos são capazes de nos proporcionar estímulos que resultam em outras experiências e interpretações, ao envolver, no instante presente, a percepção sensorial humana e as relações distintas, relativas ao consciente e à imaginação, criando outras espacialidades.

Estudaremos o dinamismo das cidades, compreendendo que o design, ao assumi-las como suporte de projeto e ação, lida com a transitoriedade das diferentes esferas dos espaços, que se movem rapidamente, criando sensações e emoções que resultam

da experiência, ativando a vida coletiva e a subjetividade presentes na cidade, criando outras possibilidades de ocupação.

Sendo assim, esta pesquisa procura entender de que modo os eventos efêmeros induzem ao resgate da vitalidade das cidades através da ocupação e da requalificação de seus espaços urbanos, mediante processos de investigação que visam contribuir para alargar as reflexões acerca das relações entre a arte, a arquitetura e o design.

CAPÍTULO

01

**design
*contemporâneo***



O design, desde sua emergência, advinda da primeira revolução industrial, está condicionado a constantes mutações, ao acompanhar as transformações sociais das épocas.

Essas mutações a que o design está condicionado forjaram, ao longo dos anos, suas atividades na constante busca pelo aprimoramento de características para auxiliar no processo de desenvolvimento da sociedade, sejam elas de ordem material ou cultural, transformando-o numa espécie de agente de mudanças de consumo e de comportamento, indissociáveis dos impactos sociais.

Guiado para a produção de soluções que repercutem diretamente na qualidade de vida da população e com base na atual sociedade, imersa em falhas e disfunções de ordem global e complexa, de acesso à informação, ao bem-estar, à cultura e aos bens de consumo, o design tem repensado suas práticas, sob uma visão mais ampla e sistêmica.

Ao acompanhar tal configuração recente da sociedade, o design vem se moldando, de forma direta e indireta, como atividade ou processo, unindo-se a outras disciplinas, como, por exemplo, as artes, a arquitetura e o urbanismo, com a finalidade de auxiliar para a resolução dos problemas complexos sintomáticos da realidade “líquida” (BAUMAN, 2007) social, derivante da emergência do individualismo, da escassez, fluidez e efemeridade das relações contemporâneas.

Desse modo, o design reinventa seu papel na construção e no desenvolvimento de soluções, amparando não apenas as necessidades individuais das pessoas, como também seus anseios e aspirações, mas ainda se preocupando com o todo social em relação às peculiaridades desta atual realidade estratificada.

Embasado no processo de aproximação com outros campos disciplinares, o design contemporâneo se mostra interessado em firmar outras discussões acerca de seu impacto e papel na sociedade, promovendo debates a respeito do resgate do pensamento crítico, do significado dos artefatos, dos processos e das ações na qualidade de produto final, com o propósito de auxiliar na resolução das vigentes e complexas questões contemporâneas, embaladas por incertezas e mudanças vertiginosas.

Assim, como primeira forma de aproximação em relação ao entendimento acerca da atuação do design na contemporaneidade, sob a ótica de suas relações com a arte e o modo como se inserem na cidade, este capítulo se divide em duas partes que discutem brevemente a respeito do desenvolvimento do desenho industrial até a contemporaneidade, assim como as implicações da expansão de seu campo.

1.1

introdução, conceitos e transversalidades

Atividades relacionadas ao design existem desde a origem da espécie humana, em que os indivíduos promoviam mediações de experiência entre o eu e o objeto ao aplicar funcionalidades a artefatos provenientes dos esforços dos primeiros homens, criando as primeiras ferramentas e dispositivos de uso com a finalidade de facilitar a execução de suas atividades diárias, constituindo o que Vilém Flusser (2010) definiu como “homo faber”.

Segundo o autor (2010), o modo de produção da fábrica descreve a criação comum, característica da espécie humana, que fornece os dados mais seguros sobre o entendimento da vida em sociedade, de modo que pesquisar as fábricas seria equivalente a investigar os homens, identificando períodos através da história da fabricação, que atualmente podem se distinguir, a grosso modo, entre a época das mãos, das ferramentas, das máquinas, dos aparelhos eletrônicos e, recentemente, da internet das coisas, entre outros.

Em sintonia com os movimentos artísticos do final do século XIX e início do século XX, e alinhado às artes aplicadas, o desenho industrial, que invariavelmente se orientava em direção às necessidades do cotidiano através da criação de objetos úteis aos modos de vida da população, começou a se consolidar, reafirmando-se como promotor de soluções às demandas modernas, período encarado como “a infância da sociedade de consumo” (CARDOSO, 2012, p.15).

Esta consolidação acerca do desenho industrial adveio das artes que, arraigadas na renovação radical dos conceitos modernos a partir de seus aspectos sociais, culturais e políticos, propuseram uma estética inédita à época, em sua própria formação, alinhando-se à indústria ao conceber artefatos provenientes de

desenhos industriais, Portanto, neste momento o desenho industrial caracterizou-se como a instância inaugural do design.

Viabilizado através do desenvolvimento da técnica, o desenho industrial nascia com a finalidade de operar acerca de uma formação estética massificada, em que o adjetivo “industrial” se tornara indispensável, por representar um tipo de produção em que a arte estaria disponível para todos.

Sob uma perspectiva histórica, podemos dizer que a distinção entre as artes, que produziam artefatos móveis, e o desenho industrial tenha sido fruto da industrialização, considerando que tal diferenciação quase não existia (se é que existia) antes da revolução industrial. Tal distinção foi evidenciada a partir dos modos de fabricação dos objetos, em que o desenhista industrial, em que o desenhista industrial se restringia a projetar o artefato para que ele fosse fabricado por outras mãos ou, preferivelmente, por meios mecânicos.

Essa clara diferenciação entre projetar e fabricar acabou se tornando um dos marcos fundamentais para a caracterização do desenho industrial, que, segundo Rafael Cardoso (2008, p. 21 - 22), é fruto de três grandes processos históricos entre os séculos XIX e XX, evidenciados pelo desafio de organizar grandes quantidades de elementos díspares, como pessoas, moradias, máquinas, códigos e outros, em relações harmoniosas e dinâmicas.

Estes três grandes processos, que Cardoso (2008, p. 23) classifica como “meta-processo histórico”, podem ser entendidos como um movimento para integrar “tudo com tudo”. Segundo o autor (2008, p. 23), a industrialização surge causando primeiro a reorganização da fabricação e a distribuição de bens para produzir cada vez mais produtos diversificados, atingindo um maior

número de consumidores; em segundo lugar, a urbanização moderna, marcada pela ampliação e adequação das concentrações populacionais nas grandes metrópoles; e, por fim, a globalização, processo caracterizado pela integração de redes de comércio, transportes e comunicação, assim como seus sistemas financeiro e jurídico.

Desde então, esta ordem, conhecida como desenho industrial, criada a partir das práticas dos artistas e dos arquitetos que atuavam em busca de fundamentos estéticos e lógicos equivalentes às tecnologias da época moderna, foi classificada como uma outra forma de atuação artística, que estimulava e disseminava em larga escala objetos concomitantemente simbólicos e utilitários.

Ao almejar um papel central na reorganização da cultura e da sociedade, o desenho industrial esteve alinhado a uma sublime adequação entre as formas e as funções dos objetos de uso, suprimindo tudo o que neles antes era decorativo ou considerado dispensável, supérfluo.





Fig 1 (na página anterior): Pratas da Grande Exposição de 1851. Fonte: Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius: Martins Fontes, 1995 - Nikolaus Pevsner.

Fig 2: Galheitero de Gresser, 1833. Fonte: Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius: Martins Fontes, 1995 - Nikolaus Pevsner.

Ao refutar o uso de ornamentos na indústria, o desenho industrial se posicionou na contramão da manutenção de uma sociedade até então hierárquica, valendo-se do maquinário industrial para industrializar objetos comuns à vida cotidiana, massificando os bens de consumo naquele período.

Consolidado como uma atividade projetual com foco na visibilidade técnica dos produtos, o desenho industrial, que esteve orientado principalmente pelo funcionalismo a partir de uma ótica cada vez mais racional, começou a se ater a questões inicialmente levantadas por John Ruskin (1819-1900), durante as décadas de 1850 e 1860, acerca da desqualificação sistemática e consequente exploração do operário que trabalhava na produção dos artefatos na indústria.

Ruskin (apud CARDOSO, 2008, p.79) defendia o que chamava de “qualidade total” na indústria, com a finalidade de garantir a estabilidade e a excelência nas produções industriais, que, segundo o autor (apud CARDOSO, 2008, p.79), estavam condicionadas à satisfação e à aptidão dos trabalhadores envolvidos nos processos de fabricação.

Desse modo, não adiantaria aperfeiçoar os projetos a serem executados para produzir artefatos em larga escala, cada vez mais acessíveis aos consumidores, sem recompor todo o sistema de ensino e fabricação, de modo que a qualidade do artefato fabricado refletisse tanto a unidade de projeto e execução quanto o bem-estar do operário.

Com base nesta “qualidade total” na indústria, William Morris (1834-1896) deu início a uma série de empreendimentos comerciais que iriam divulgar a importância do desenho industrial de modo inédito, produzindo objetos decorativos utilitários, como,

Neste momento, podemos notar o início de um longo histórico de compartilhamentos de princípios entre a indústria, o desenho industrial e as artes, firmando conexões entre campos disciplinares distintos por meio da produção de artefatos com valores tradicionalmente artesanais de acabamento associados a conceitos eminentemente modernos.



A partir das produções de Morris (apud CARDOSO, 2008, p.80-81), outros artistas passaram a estabelecer novas relações entre o projeto, o artesão e a indústria, relacionando processos artesanais aos processos industriais, revelando que os procedimentos até então atribuídos ao artesanato poderiam ser adaptados às produções seriadas, numa espécie de renovação cultural à época.

Ainda que as práticas de atuação relacionadas ao desenho industrial já existissem antes mesmo de seu ensino e reconhecimento como disciplina, como mencionado no início deste capítulo, é importante nos atermos, mesmo que sem delongas, a uma das primeiras e mais importantes instituições de educação voltadas a este campo.

Guiado a partir do encontro da arte com os processos de industrialização do início do século XX, objetivando “a reunião de todas as atividades artísticas numa única unidade: a integração de todas as disciplinas artísticas – escultura, pintura, tecelagem e artesanato – em uma nova arte da construção da qual elas são partes inseparáveis” (BOMFIM, 1995, p.83), Walter Gropius (1883-1969) fundou a Bauhaus em 1919, em Weimar, na Alemanha.

Para Gropius (1883-1969), assim como para Morris (1834-1896), a utilização do artesanato não deveria ser romantizada e sim desenvolvida como metodologia didática, objetivando preparar os projetistas modernos para produzirem artefatos industriais apoiados em orientações voltadas às qualidades formais, funcionais e de acabamento, em que a máquina fosse valorizada e a produção industrial e o desenho de produtos tivessem seu lugar de destaque.

A união entre as artes, o artesanato e a tecnologia retra-

tava o cerne principal da criação desta escola, que tinha como conceito a complementaridade das diferentes artes sob a égide do desenho industrial e da arquitetura, constituindo, ao decorrer do período moderno, o exemplo mais claro de ponte entre arte e indústria, através da multiplicidade que sustentou agenciamentos de diversas linguagens a partir de um experimentalismo marcado pelo início do processo de dissolução de fronteiras e associações entre os campos.

Nesse contexto, a Bauhaus marcou ainda mais o momento em que algumas disciplinas, como a arte e a arquitetura, se destacaram como práticas colaborativas à construção efetiva do desenho industrial, por compartilharem objetivos e visões de mundo em que, sob a ótica sociocultural da época, manifestavam uma união de esforços, na qualidade de linguagem comum entre os campos autônomos, incluindo desde o projeto do utensílio doméstico até o plano urbanístico de uma cidade.

Refletindo acerca da racionalidade que envolviam as produções da escola, Giulio Carlo Argan (1992, p.270) nos mostra que a lógica e a funcionalidade deveriam “enquadrar as grandes e as pequenas ações da vida”, em que, segundo o autor (1992, p.270), racionais deveriam ser “a cidade em que se vive, a casa em que se mora, a mobília e os utensílios que se empregam, a roupa que se veste”.

Argan (1992, p.273) afirma ainda que a produção da cidade como sistema de comunicação por meio do desenho industrial já aparecia, ainda como intenção e plano, na teoria e na didática da Bauhaus, dado que as artes gráficas e os elementos arquitetônicos também eram objetos de análise, pesquisa e projeto da escola.



Fig. 4: Karl J. Lucker e Wilhelm Wagenfeld: Candeeiro de mesa em vidro, de 1923-24, um dos exemplos mais célebres dos primórdios do desenho industrial que compõe a lista dos produtos famosos da Bauhaus. Recebeu o prêmio de Gute Form (Boa Forma) em 1982. Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste: Benedikt Taschen Verlag GmbH:1994.



Fig. 5: Cartaz de Joost Schmidt, de 1923, para a exposição "Bauhaus Comes from Weimar". Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste: Benedikt Taschen Verlag GmbH:1994.





Fig. 6: Vista do bairro Dessau-Törten. Foto: desconhecido. Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste: Benedikt Taschen Verlag GmbH:1994.



Fig. 7: Walter Gropius: Casa do Mestre Gropius, 1925-26. Vista do lado sudoeste com a entrada lateral e as varandas de cima e de baixo. Foto: Lucia Moholy. Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste; Benedikt Taschen Verlag GmbH:1994.

Fig. 8: Walter Gropius: Casa do Mestre Gropius, 1925-26. Vista do norte a partir da rua e a entrada principal. Foto: Lucia Moholy. Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste; Benedikt Taschen Verlag GmbH:1994.

Sumariamente, a Bauhaus foi composta por três principais pretensões: o resgate ao isolamento em que as disciplinas relacionadas às artes “maiores” se encontravam, encorajando artistas e artesãos a trabalharem juntos e estimulando trocas e aprendizados; promover os produtos produzidos por artesãos ao mesmo nível dos produtos produzidos pelos artistas da época; e, por fim, possibilitar uma efetiva união entre a indústria e o chamado desenho industrial.

Em síntese, o desenho industrial se consolidara como resposta às ações de artistas e arquitetos modernos que pretendiam firmar uma união entre a arte, a tecnologia e a indústria através do resgate de alguns elementos comuns à economia, criando associações entre o âmbito da cultura, as padronizações dos processos de produção em larga escala e a qualidade material e estética dos artefatos gerados.

Desde então, o desenho industrial começou a ganhar cada vez mais força ao influenciar no cotidiano das pessoas, mostrando sua relevância na qualidade de atividade projetiva e seu impacto relacionado às identidades, à cultura e à sociedade de um modo geral.

Concentrado em responder as necessidades humanas mediante a atribuição de valor proveniente da relação entre o projeto, a arte e os processos fabris, o desenho industrial já tinha uma “consciência” sobre as potencialidades do design, como é conhecido hoje, em intervir na esfera dos gostos, dos valores e dos comportamentos, coletivos e individuais.

Fundamentado nesta “consciência” ao acompanhar a evolução e o contexto social das épocas, o desenho industrial foi natu-

ralmente reforçando discussões que já haviam sido apresentadas na Bauhaus, identificando, em meados dos anos 1960, novos desdobramentos acerca do ambiente, do cenário e do cinema, incluindo em suas práticas tais elaborações, assim como conceitos de exposições, eventos, fotografias e projetos luminotécnicos, reforçando novamente sua aproximação com as artes e com a arquitetura.



Fig. 9: Ilustração de um quiosque de jornal projetado por Herbert Bayer em 1924, utilizando quadros e sinais luminosos, que indicam uma preocupação cenográfica para efeitos publicitários, fazendo uso de fotografia, som, luz e movimento. Fonte: Bauhaus Archiv de Magdalena Droste: Benedikt Taschen Verlag GmbH: 1994.

Neste momento, é importante destacarmos também que, no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, a crescente produção e comercialização de artefatos cada vez mais descartáveis começaram a gerar uma espécie de sucateamento dos bens de consumo, ao produzir maiores e mais frequentes volumes de resíduos sólidos, fazendo com que a disciplina se ativesse a questões relacionadas à reinserção daqueles produtos e materiais em outros ciclos de vida, surgindo assim a primeira interpretação do que conhecemos hoje como ecodesign.

Com base nestas considerações, podemos sugerir que os fundamentos do design advindos do desenho industrial não estiveram pautados exclusivamente no funcionalismo e no vínculo com a tecnologia das épocas em que foram produzidos, mas sobretudo nas demandas sociais e na transdisciplinaridade de suas produções teóricas e práticas.

Seguindo por um curso espontâneo, o termo desenho industrial, como a disciplina era conhecida até então, começou a se dissipar quando firmou associações para além daquelas de caracteres industriais, abandonando em parte o seu propósito de massificação de bens de consumo, na qualidade de projeto moderno que visava transformar a sociedade.

Este processo se tornara mais evidente no final dos anos 1970 dos pós-modernos, em que houve uma significativa mudança no modo como a economia funcionava, escoando o foco da produção industrial para uma nova fase, marcada pela concentração financeira do capital e dos bens de consumo.

Pautado sobretudo pela influência da transição de uma economia industrial para uma economia de serviços, que se dedicava principalmente à ampliação da qualidade de seus ofícios, o dese-

nho industrial, enquanto disciplina, começou a acolher o termo design como denominação, adequando-se às transformações a que estava sendo submetido, reconhecendo-se, a partir da terminologia, mais abrangente e menos limitante frente às demandas da sociedade que, naquele momento, se voltara principalmente para o desenho de experiências, sendo elas individuais ou coletivas.

Nesse sentido, o design passou por um indiscutível crescimento, provocado sobretudo pela alteração da estruturação econômica da época, separando, a partir desse processo, o “desenho/design” do adjetivo “industrial” e ampliando seu escopo de atuação ao pensar e projetar ambientes, serviços e artefatos em diversas escalas, voltados principalmente às necessidades, percepções e desejos sociais.





Fig. 10 (na página anterior): Apartamento Memphis de Karl Lagerfeld. George James Sowden, "Oberoi" Chair. Masanori Umeda, "Tawaraya" Party Ring. Martine Bedin, "Super" Lamp. Foto de Jacques Schumacher. Fonte: <https://www.we-heart.com/2015/10/20/karl-lagerfelds-memphis-apartment/>

Fig. 11: Ettore Sottsass, "Suvretta" Bookcase. George James Sowden, "Unknown" Table. Michele De Lucchi, "Riviera" Chairs. Ettore Sottsass, "Treetops" Floor Lamp. Foto de Jacques Schumacher. Fonte: <https://www.we-heart.com/2015/10/20/karl-lagerfelds-memphis-apartment/>

Nos anos 1980, com as produções do Grupo Memphis na Itália, o design se fortaleceu mundialmente, alçando voo rumo à superação de sua até então ideologia funcionalista, que significou para a disciplina um grande impulso à sua reaproximação em relação ao modo de trabalhar das artes.

Assim como o designer nos anos 80 se dirigiu à arte, muitos artistas a muito [sic] se dedicaram a retrabalhar objetos de uso. Especialmente móveis e objetos domésticos foram assunto preferido de reflexão e de produção artística. As cadeiras de Gerrit T. Rietveld, mesa do silêncio de Constantin Brancusi, os objetos de Marcel Duchamp, os quadros de objetos surrealistas de René Magritte, o sofá Mae West de Salvador Dali, a mesa com os pés de pássaros de Meret Oppenheim, a mesa verde de Allen Jones, as instalações de Kienholz e Segal. (BURDEK, p. 64 e 67, 2006).



Fig. 12: Red/Blue Chair (Rood Blauwe Stoel) de Rietveld, 1918/1923. Fonte: High Museum of Art, Atlanta. <https://high.org/Art/Permanent-Collection>

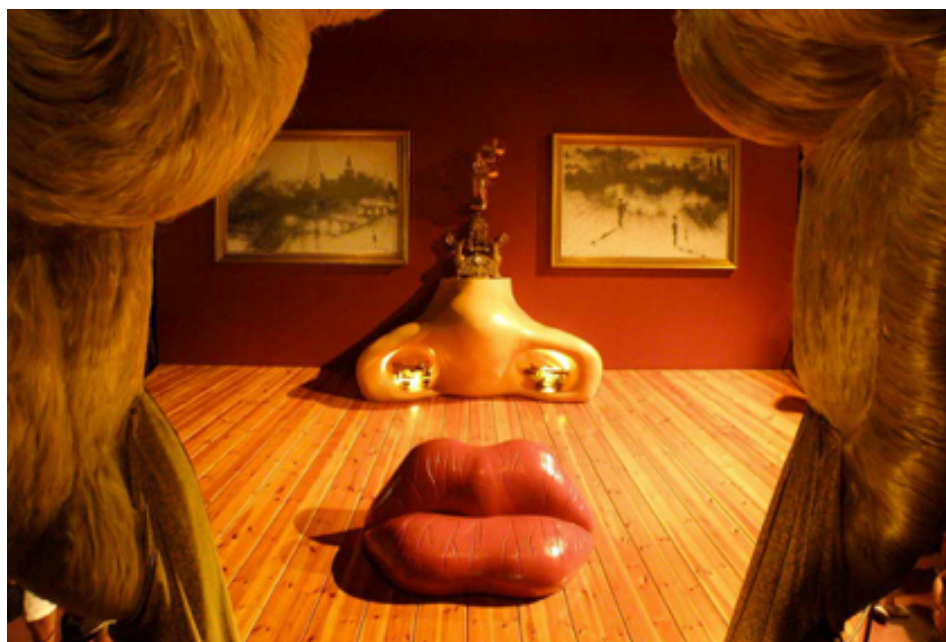


Fig. 13: Sofá Lips de Salvador Dalí. Fonte: <https://shop.salvador-dali.org/en/icons-dali/lips-dali.html>

Fig. 14: O rosto de Mae West. Instalação de Salvador Dalí e Edward James, realizada entre 1937-38. Fonte: <http://www.idealix.com/oldbutgold/the-mae-west-room-a-sala-surreal-de-dali>

Vinculado ao contexto sociopolítico do período em que está sendo produzido, no final dos anos 1980 e início nos anos 1990, os conceitos do design sofreram acentuadas modificações ao desempenharem funções cada vez mais elitistas seguindo o comportamento geral da sociedade num processo de constante mercantilização, criando desejos e necessidades de consumo artificiais que afastaram significativamente o design de seu engajamento político e contribuição social, no sentido de popularização dos bens.



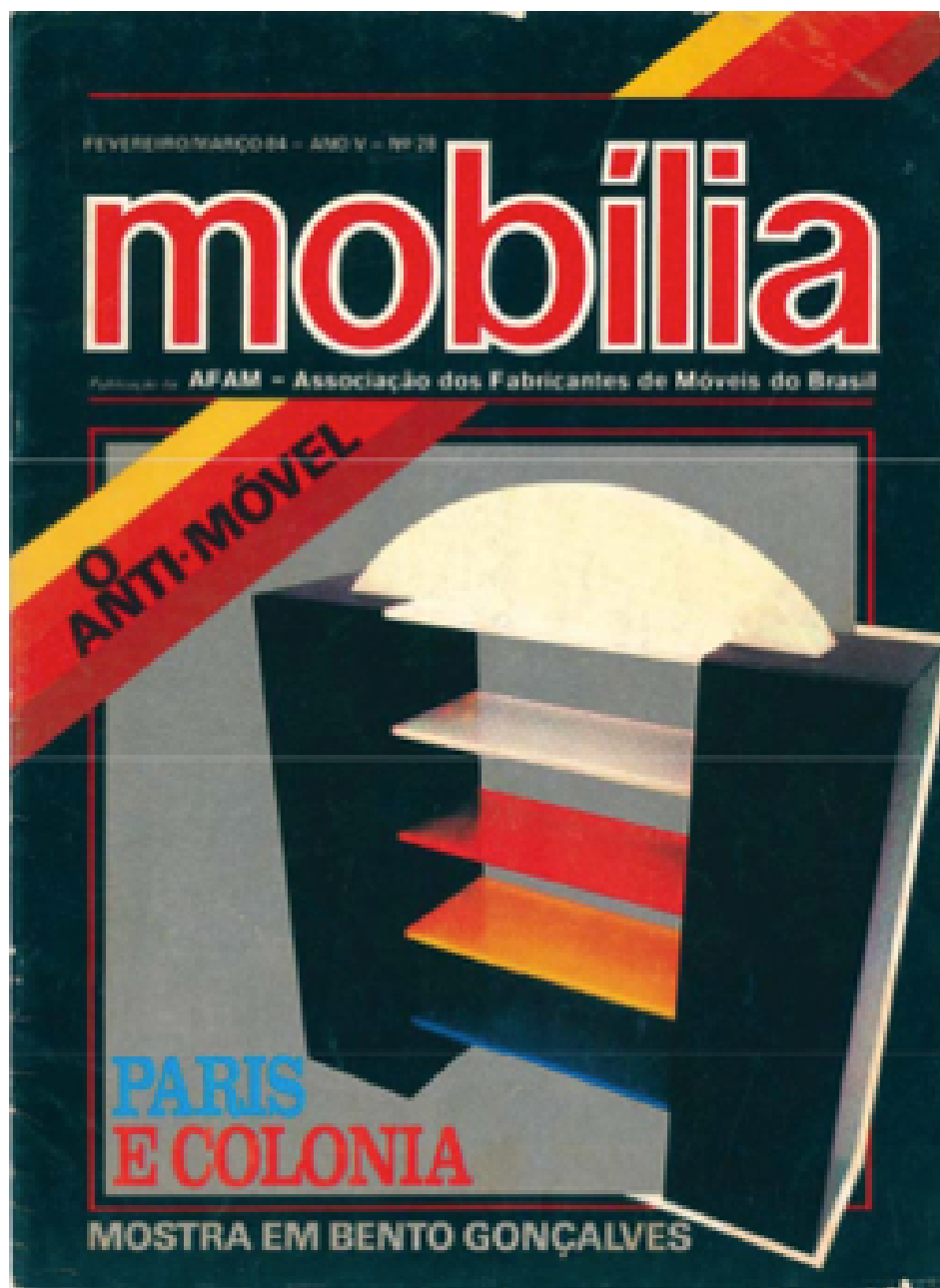


Fig. 15 (na página anterior): Artigo da revista *mobília* (Fevereiro/Março de 1984).
 Fonte: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4431881/mod_resource/content/1/aula_02_Menpihs

Fig. 16: Capa da revista *mobília* (Fevereiro/Março de 1984). Fonte: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4431881/mod_resource/content/1/aula_02_Menpihs%20alquymia%20b%20%5BModo%20de%20Compatibilidade%5D.pdf

Para Beat Schneider (2010, p.150), “a ‘torrente’ de produtos de massa, a democratização do luxo, o grande poder dos meios de comunicação através da microeletrônica, o decorrente pluralismo de gostos e estilos de vida – tudo isso foi um solo fértil para o design neofuncionalista, pós-moderno”, em que o olhar estetizante sobre os objetos fazia os consumidores sucumbirem frente ao encanto visual das imagens da cultura de massas.

Refletindo acerca desse período, Zygmunt Bauman (1999, p.88) nos esclarece que, apesar do consumo já estar presente na sociedade dos produtores, a partir do empenho do design em despertar nos indivíduos novos desejos de compra, ocorreram novas alterações de prioridades, em que a sociedade deixou de “consumir para viver” para “viver para poder consumir”.

Estas questões se relacionavam diretamente ao crescimento e à popularização da estetização, com uma profusão cada vez maior de signos e referências simbólicas inerentes à lógica da produção capitalista, em que o desejo pelo consumo daquilo que era considerado popularmente belo causava satisfação e euforia nos consumidores.

Nesse momento, o design estava principalmente alinhado aos interesses de mercado, projetando objetos de uso a partir da cultura de massas, da elegância das formas e das pesquisas de novos materiais, a fim de agregar ainda mais valor de consumo a seus produtos, numa espécie de “boutiquização”, que vendia cada vez mais a ideia de estetização.



Fig. 17: Espremedor de laranja assinado por Philippe Stark (1990).
Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/617556167631415858/>

Seguindo por esse mesmo raciocínio, Gui Bonsiepe (2011, p.8) coloca que o design se aliou à “produção de objetos sofisticados, caros, rebuscados, e nem sempre funcionais”, elaborando ainda uma crítica a esta condição, ao sugerir que “o design tem-se prestado a instrumentalizar certos modismos como o branding para impor o consumo do supérfluo, dando-se primazia aos enfeites”, que geralmente sobrepujam outras características essenciais aos objetos, como por exemplo, utilidade, praticidade e durabilidade.



Fig. 18: Chaleira 9091, projetada para produzir o som de uma locomotiva americana a vapor, assinada por Richard Sapper para Alessi (1983). Fonte: <https://www.archiexpo.com/pt/prod/alessi-spa/product-149476-1661578.html>



Fig. 19 e 20: Açucareiro "Guido" de Guido Venturini para Alessi (1993). Fonte: <https://www.fondazioneaibi.it/regali-solidali/alessi-for-children/46-gino-zucchini-alessi.html>

Nas décadas finais do século XX, os estudos do comportamento da sociedade e da cultura de massas influenciaram diretamente na produção dos designers que projetavam seus artefatos alinhados a novas atrações e sensações com a finalidade de despertar nos indivíduos o desejo por consumir produtos cada vez mais elitistas e exclusivos, fazendo as mercadorias cada vez mais coercitivas.



Fig. 21 e 22:
Divulgação em revista - iMac G3 YUM, projetado com transparência e novas cores (2000). Fonte: <https://www.are.na/faith-holland/imac-g3-yum>

A partir desse ponto, ao considerar a evolução histórica do design, torna-se possível sublinhar sua vocação para a abrangência e transdisciplinaridade, traduzida primordialmente como uma disciplina que perpassa as diversas instâncias da vida dos homens na sociedade, despertando-se de suas definições predefinidas e iniciando uma nova fase, em que transcende suas atribuições e amplia seus territórios.

Ao se tornar ainda mais heterogêneo, o design acabou englobando uma vasta variedade de domínios e subdomínios de estilos e qualidades de produtos tão diversos que deixaram de abranger apenas os menores itens do cotidiano, incluindo também as maiores estruturas no ambiente construído, estabelecendo uma reaproximação e firmando conexões ainda mais sólidas com a arte e com a arquitetura, abrigando-as como atividades que também respondem à visão do design.



*Fig. 23: Redesenho do dispositivo urbano de escoamento de água.
Fonte: Cidades para pessoas. São Paulo, Perspectiva: 2013 - Jan Gehl.*



Fig. 24: Parque urbano Zighizaghi em Milão. Foto: Giuseppe Guarneri (2016). Fonte: https://www.galeriadaarquitectura.com.br/projeto/ofl-architecture_/zighizaghi/3442

Sua gama de produtos, processos e áreas de atuação continua se expandindo. Então, afinal, surge a pergunta: “o que é design?”. Em parágrafos introdutórios de artigos e livros acerca da história, teoria e prática do design, frequentemente nos deparamos com esta questão.

Schneider (2010), em seu livro “Design – Uma Introdução. O design no contexto social, cultural e econômico”, responde a essa pergunta da seguinte forma:

Design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores. (SCHNEIDER, 2010, p. 197)

Enquanto Mônica Moura (2003), no ensaio “Design Digital: universo da cultura e da hipermídia”, publicado no livro “FACES do design”, define:

Design significa ter e desenvolver um plano, um projeto, significa designar. É trabalhar com a intenção, com o cenário futuro, executando a concepção e o planejamento daquilo que virá a existir. Criar, desenvolver, implantar um projeto – o design – significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta. É lidar com a forma, com o feitio, com a configuração, a elaboração, o desenvolvimento e o acompanhamento do projeto. (MOURA, 2003, p. 118)

Embora as respostas apresentadas apontem para a simila-

ridade, designers, filósofos e historiadores apresentam em suas definições argumentos coerentes, mas diferentes entre si, tendo em vista que os objetos, processos e práticas de design estão submetidos a contínuas mudanças.

Alastair Faud-Luke (2009), em seu livro “Design Activism”, reconhece que o design está relacionado a questões culturais coletivas ou pessoais, capazes de se conectar a inúmeras disciplinas e práticas profissionais, assim como envolver estilos estéticos históricos ou contemporâneos, ainda em movimento e em processo de construção, que se difundem e se infiltram cada vez mais na vida cotidiana, evidenciando sua contínua expansão ao considerar que abrangê-lo em uma única definição é um trabalho praticamente impossível.

As contribuições desses autores estimulam novos debates acerca da pluralidade de definições que envolvem o design, decorrentes da soma de conhecimentos obtidos ao longo de suas experiências, que estão em contínua transição em relação ao tempo e ao contexto sociocultural em que o designer está inserido.

Considerando este emaranhado de leituras em torno da pergunta “o que é design?”, é possível notarmos a recorrência de um novo processo de expansão, que se baseia nas diversas teorias e definições acerca do design contemporâneo, em que sua noção expandida está sendo resgatada, respeitando-se as atuais características da sociedade.

Não ter uma definição comum que responda a esta pergunta nos abre parâmetro para desafiar a utilidade e a aplicabilidade do modo como esta questão é colocada, considerando o design frente ao contexto contemporâneo, que nos aponta as mudanças

acerca do modo em que vivemos e dos conteúdos que consumimos, sejam eles nas formas de comunicação, informação e relacionamento, assim como de expressão e produção.

Nesse sentido, é importante considerar que, formada por multiplicidades e diversidades, a contemporaneidade influencia diretamente nas manifestações de sentidos, na produção contínua de conhecimentos, de objetos e nas interpretações geradas pela diluição de fronteiras entre diversas e distintas áreas do conhecimento.

Repensemos então o modo como o design é afetado frente à emergência destas crescentes contaminações entre os diferentes campos e suas interações entre produção material e imaterial, que nos instiga constantemente.

À medida em que os frutos dos projetos em design transcendem cada vez mais a ideia de objetos materiais tangíveis para incluir criações mais elusivas, como interações, estratégias e sistemas, podemos notar o alargamento de seu campo de atuação ao refletir sob uma concepção mais abrangente, em que as diversas ramificações da disciplina parecem ter despontado com o intuito de preencher as lacunas e separações entre os campos, preenchendo vazios com projeto e interstícios com interface.

Assim, ao alargar seu campo de atuação, o design torna-se mais completo e apto a tratar de questões sociais contemporâneas, qualificando o ambiente, deixando de lado preocupações elitistas e assumindo uma postura plurificada no que diz respeito a linguagens de produto, projeto e produção.

Como consequência natural dessa dilatação do campo do design, as variadas respostas para a questão “o que é design?” fazem com que a ideia de obter uma única definição acerca da

pergunta se torne cada vez menos útil. Alternativamente, se deslocarmos tal indagação, alterando-a para “como o design opera?”, podemos ainda obter diferentes tipos de respostas, menos definitivas, porém mais úteis e aplicáveis.

Embasado por este atual cenário, o Conselho Internacional das Organizações de Design (ICSID, 2015) recentemente delimitou um novo argumento, mais abrangente e, por consequência, mais coerente em relação à atuação do design contemporâneo, encarando-o como uma profissão transdisciplinar que dispõe da criatividade para resolver problemas e co-criar soluções, sustentando um modo mais otimista de olhar para o futuro ao transformar adversidades em oportunidades, num processo estratégico de resolução de problemas que impulsionam a inovação.

Tal argumento vai de encontro à colocação de Vilém Flusser (2010) em “O mundo codificado”, que apresenta o design sob o aspecto de duas vertentes, como verbo, no sentido de “plano”, “intenção” e “meta”, e substantivo, no sentido de proceder de modo estratégico, configurar e projetar, mostrando-se pertinente em relação ao posicionamento que o design toma frente às demandas contemporâneas.

Desse modo, o design, que já havia se consolidado como substantivo, referindo-se ao resultado de um ou mais processos orientados para o produto, seja ele um objeto ou um esquema, guiado principalmente sob a perspectiva da configuração da interface, tem se fortalecido, a partir das contaminações com outros campos disciplinares, como verbo, referindo-se ao processo em si como produto resultante que se resolve através do ato de conceber, criar ou construir soluções.

Ambos se traduzem em comunicação mas, independentes

entre si, o design do verbo não necessariamente termina dando forma ao design do substantivo. Sendo assim, o produto final do design contemporâneo responde às mudanças emergentes na sociedade, que podem resultar em atividades, planejamentos de comportamento, eventos ou interações que enfatizam o design como um verbo, alterando o foco do objeto de design para o processo de design.

Ao envolver processos criativos e técnicos relacionados às concepções e especificações de uma ação ou de um produto, demonstra-se cada vez mais imprescindível que os profissionais entendam e absorvam inteiramente a estrutura do processo de design e sua subsequente aplicação em relação à complexidade do mundo contemporâneo.

Sublinhamos então, ao longo deste capítulo, a importância de repensarmos o design assumindo-o como campo em expansão, que se lança em proximidade a outros campos, como por exemplo a arquitetura e as artes, mas que mantém suas especificidades como disciplina.

Agindo como verbo, a partir de abordagens práticas que se baseiam na sensibilidade, na invenção, na validação e na implementação, o design se associa cada vez mais à ciência, de natureza teórica, de observação, medição, hipótese e teste, e às humanidades, a partir da interpretação amparada pela contemplação, crítica, avaliação e discurso.

Desse modo, a inclusão de estratégias ligadas ao campo expandido do design nos sensibiliza para a importância da experimentação e do processo que, por um lado, fomentam sua autonomia e, por outro, evidenciam a problematização do rompimento das fronteiras entre as disciplinas.

Neste momento de progressivo alargamento, surgem então outras indagações: *A noção expandida do design pode estar alargando demais seu conceito? Até que ponto esse alargamento não se expande totalmente ao ponto de perder sua especificidade?*

1.2

o campo em expansão

Sabemos que estas indagações derivam natural e principalmente das implicações provenientes do cenário contemporâneo, em que o design estreita novamente seus laços com outras disciplinas, assumindo-se cada vez mais híbrido, contaminado e interessado em auxiliar num processo guiado a favor da promoção de uma atual requalificação social.

Desse modo, ao estender sua atuação para as experiências que os indivíduos têm com os produtos, os serviços, os espaços ou com um conjunto destes, os designers estão reassumindo o desafio de repensar a cultura e a prática do projeto, assim como as formas de se intervir na sociedade.

A partir desse contexto, é possível especular que o design contemporâneo adentrou, de certo modo, num cenário remissivo da condição da arte no campo expandido descrito por Rosalind Krauss em seu ensaio “A escultura no campo ampliado”, publicado originalmente em 1979.

Krauss (1979) observou o modo como a arte começou a adotar os espaços ao se expandir para a escala do ambiente, da cidade e do território, a partir dos anos 1960, numa espécie de desmaterialização que refletia acerca do seu papel e do seu lugar naquele período, relacionando-se diretamente com o público – que, neste momento, passa a ser integrante do trabalho – através da promoção de acontecimentos, diluídos em meio a ações e percepções cotidianas, e tornando a presença da arte e do artista cada vez mais incisiva nos espaços.

Em síntese, a arte no campo ampliado estabeleceu situações dialógicas e dialéticas com o espaço por meio de obras que, segundo Krauss (1979), enfatizavam o lugar ao incorporá-lo, considerando seus elementos contextuais e oferecendo experiências

fundadas no presente, no ato participativo do público como responsável pela conclusão do evento, na qualidade de obra aberta.

Surgiram então, a partir da análise do artista sobre as condições do lugar, considerando a escala, o indivíduo e a complexidade do contexto da cidade, outras manifestações artísticas a partir de eventos, performances e instalações, como as de *site-specific** e *land art*** , que estavam naturalmente condicionadas à recepção e participação do observador.

Krauss (1979) detectou uma erosão na lógica da escultura como monumento ao traçar o percurso da escultura modernista de Auguste Rodin (1840-1917), no final do século XIX, para as formas abstratas de Constantin Brancusi (1876-1957), do início do século XX, e para as instalações espaciais de Robert Morris (1931-2018) e Carl Andre (1935), assim como as obras de *land art* de Robert Smithson (1938-1973) e de Mary Miss (1944), na segunda metade do século XX.

* "O trabalho de *site-specific* em sua primeira formação, então, focava no estabelecimento de uma relação inextricável, indivisível entre o trabalho e a localização, e demandava a presença física do espectador para completar o trabalho. A (nova-vanguardista) aspiração de exceder as limitações das linguagens tradicionais, como pintura e escultura, tal como seu cenário institucional; o desafio epistemológico de realocar o significado interno do objeto artístico para as contingências de seu contexto; a reestruturação radical do sujeito do antigo modelo cartesiano para um modelo fenomenológico da experiência corporal vivenciada; e o desejo autoconsciente de resistir às forças da economia capitalista de mercado, que faz circular os trabalhos de arte como mercadores transportáveis e negociáveis – todos esses imperativos juntaram-se no novo apego da arte à realidade do *site*." (KWON, 2008, p. 168).

** *Land art* é um movimento artístico que consagra a paisagem como lugar e meio de expressão artística, ou o próprio território experimentado pela arte. A paisagem é encarada como fenômeno engajado e efêmero, consistindo não mais em uma cena para ser contemplada, mas em um campo mutável de processos engajados através do movimento e do tempo." (FONTES, 2003, p. 48).



Fig. 25: "A porta do inferno" de Auguste Rodin (1880). Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/09/Rodin_Porte_enfer.jpg

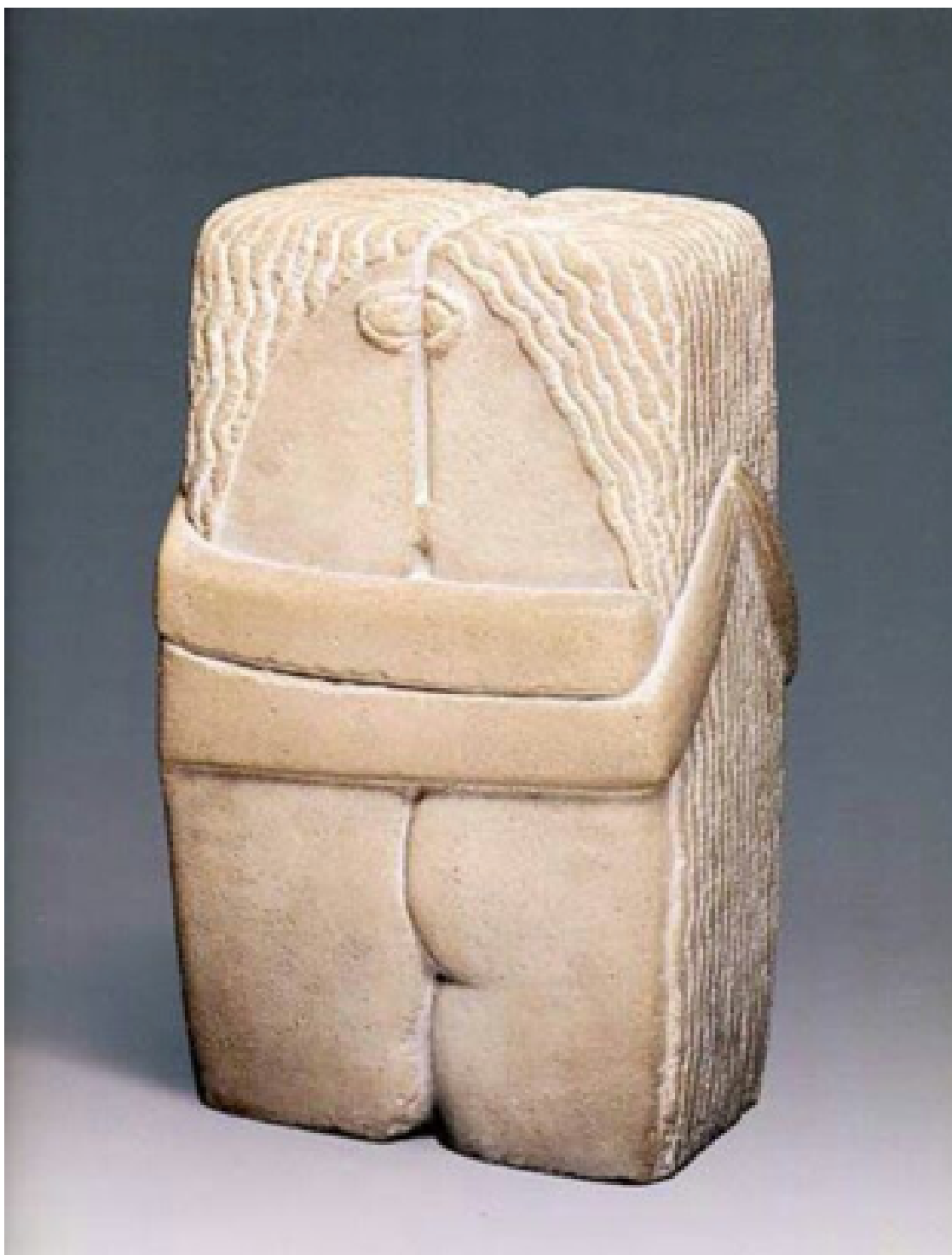


Fig. 26: "O beijo" de Constantin Brancusi (1910). Fonte: <http://artemodernaartistas.blogspot.com/2016/01/constantin-brancusi-1876-1957.html>

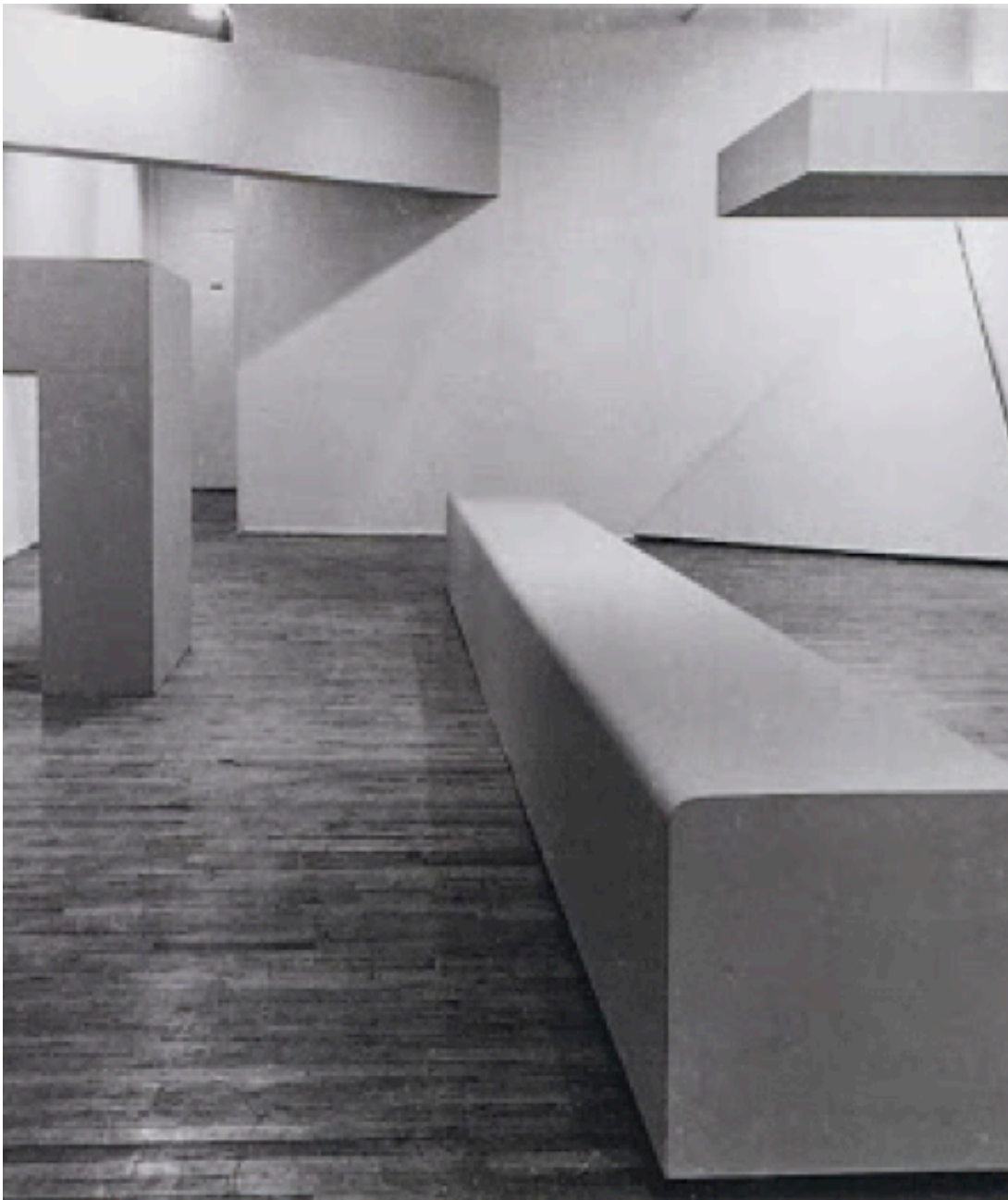


Fig. 27: Esculturas de Robert Morris (1964). Green Galery, Nova York. Fonte: <http://arteseanp.blogspot.com/2013/11/robert-morris.html>





Fig. 28: "Plataforma Espiral" de Robert Smithson (1970). Great Salt Lake, Utah. Foto: Gianfranco Gorgoni. Fonte: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/minimalism-earthworks/a/smithsons-spiral-jetty>

A historiadora (1979) observou que a escultura, que funcionava convencionalmente como uma espécie de marco de lugares que representava um significado ou um evento específico e se materializava a partir de formas figurativas predominantemente verticais sobre pedestais, tornou-se fluida, nômade e não necessariamente representativa ou material.

Absorvendo o pedestal em sua própria estrutura, a escultura modernista abandonou o elemento de “mediação entre o local onde se situa[va]m e o signo que representa[va]m” (KRAUSS, 1984, p. 131), cruzando o limiar lógico do monumento ao adentrar “no espaço daquilo que poderia ser chamado de sua condição negativa – ausência do local fixo ou de abrigo, perda absoluta de lugar” (KRAUSS, 1984, p. 132).

Nesse sentido, a produção escultórica do período começou a operar em relação a essa “perda de local, produzindo o monumento como uma abstração, como um marco ou base, funcionalmente sem lugar e extremamente auto-referencial” (KRAUSS, 1984, p. 132), tornando-se, conseqüentemente, cada vez mais difícil distinguir categorias tradicionalmente bem definidas.

Destoando de sua função simbólica tradicionalmente prescrita, a escultura libertou-se de padrões formais pré-estabelecidos, tornando-se autônoma e, desde então, de mais difícil categorização, considerando-se que seus contornos rígidos se liquefizeram, transformando-a num corpo informe e errante, diluído no mesmo espaço que antes interrompia com sua solidez.

A adoção de novas intervenções, que substituíam o corpo material da escultura por ações, foi crescendo à medida em que os artistas deslocavam o valor das produções escultóricas para os diversos processos de criação em que já não era possível defi-

nir com clareza sua natureza objetual, suas técnicas e o assunto que se referenciava.

Krauss (1979) argumenta que, naquela época, mesmo que todos soubessem o que era a escultura, seus limites foram tão alargados a ponto de causarem uma série de dúvidas e indefinições em torno de sua classificação, característica similar à condição em que o design contemporâneo está submetido.

Com base nessas considerações, podemos citar alguns pontos de convergência, ao estabelecer uma leitura paralela entre o estado do design atual e o diagnóstico da escultura da década de 1960 proposto por Krauss (1979), com o modo como Anthony Vidler, em “Campo expandido da arquitetura” (2005), expôs uma nova condição da arquitetura contemporânea, em que os arquitetos buscaram o experimentalismo dos processos artísticos com a finalidade de se libertarem dos rígidos preceitos do funcionalismo moderno e de seus modelos tradicionais.

No artigo, o autor (2005) propõe seu diálogo embasado nas considerações desenvolvidas por Krauss (1979) acerca da arte no campo ampliado enquanto experimento que visava delinear um novo campo de ação da arquitetura, também expandido, observando os contemporâneos e investigando possíveis conexões entre dualismos conceituais, como utopia e realidade, forma e função, abstração e historicismo, alinhando-os, sobretudo, aos contextos espaciais e à manipulação arquitetônica como prática artística e enfatizando o abandono aos preceitos funcionalistas e à mutação de seus códigos formais em relação à abstração modernista.

Ambos ensaios debatem acerca de uma reconfiguração dos instrumentos de análise e crítica, de abordagem às formas até

então concebidas pelos campos da arte e da arquitetura, incluindo ainda uma discussão acerca dos significados e abrangências de suas produções.

Assim como Krauss (1979), pioneira ao buscar uma compreensão acerca das aproximações dos campos, e Vidler (2005), que se propôs a investigar tais aproximações na arquitetura contemporânea a partir de parâmetros similares aos apresentados pela autora (1979), podemos também pensar o design seguindo por esta mesma linha de raciocínio.

A análise desenvolvida por Krauss (1979) acerca da obra *Perimeters/ Pavillions/ Decoys* de Mary Miss, nos abre parâmetro para sublinhar alguns indícios que aproximam teoricamente os preceitos em torno da condição expandida da arte em relação ao design contemporâneo.

A autora (1979) nos mostra que aquela instalação certamente seria uma escultura ou, mais precisamente, um trabalho telúrico, em que

o único sinal que indica a presença da obra é uma suave colina, uma inchação na terra em direção ao centro do terreno. Mais de perto pode-se ver a superfície grande e quadrada do buraco e a extremidade da escada que se usa para penetrar nele. A obra propriamente dita fica portanto abaixo do nível do solo: espécie de pátio, de túnel, fronteira entre interior e exterior, estrutura delicada de estacas e vigas. (KRAUSS, 1984, p. 129)

Essa análise nos dá indícios de que a conexão entre o design contemporâneo e a obra *Perimeters/ Pavillions/ Decoys* reside justamente na condição da escultura como uma categoria que

se forçou ao “abranger um campo tão heterogêneo, [que] começou a correr perigo de entrar em colapso” (KRAUSS, 1984, p. 131) ao responder às novas impressões geradas através da transformação que sofreu, de modo que, ao “olharmos para o buraco feito no solo, pensamos que sabemos e não sabemos o que seja [de fato] escultura” (KRAUSS, 1984, p. 131).

Nesse sentido, tornou-se impossível referir-se à escultura em outros termos além das negações, como não-paisagem e não-arquitetura, que causaram distinções entre o construído e o não-construído ou entre a cultura e a natureza, que, segundo Krauss (1984), definiam o território que a escultura vinha explorando, o qual em consequência grande perigo ao expandir-se ao ponto de romper todas suas barreiras, dado que, ao mesmo tempo em que suportaria ser tudo, também poderia acabar sendo nada.

Esse mesmo risco parece estar em jogo para o design contemporâneo, na medida em que as inúmeras tentativas de pesquisadores para definir e redefinir constantemente o design se traduzem por um sintoma similar àquele observado por Krauss (1979) acerca da arte no campo ampliado, encarando-o também como um buraco metafórico no solo em que ambos sabemos e não sabemos o que é o design na contemporaneidade.

Certamente a arte não é design, no entanto, existem aproximações aparentes entre o desenvolvimento da escultura, como descrito por Krauss (1979), a subsequente transposição de Vidler (2005) ao explorar o entrelaçamento entre a arte no campo ampliado e a arquitetura contemporânea, e a transformação do design no século XX, em particular quando se aproximava do século XXI.

Em primeiro lugar, na lógica do monumento, a escultura, que era identificável como um objeto, uma forma tangível e permanente, transformou-se, através das explorações de artistas, cada vez mais em processos intangíveis e efêmeros que ressaltaram a escultura como atividade, assim como o design enquanto verbo está agora em foco.

Em segundo lugar, notamos uma transição na escultura da materialidade para a imaterialidade, de matéria sólida, como bronze e pedra, para marcações de paisagem, cavidades e espaços cenográficos, ambos similares à condição contemporânea do design, que se abre para novas possibilidades de atuação por meio do design estratégico, de serviços e até mesmo organizacional.

Esses desdobramentos observados por Krauss (1979) em relação ao campo expandido da escultura reafirma a eficácia da conversão da questão de “o que” para uma questão de “como”, em que, ao abordar as qualidades e potencialidades específicas do design, tal deslocamento seria capaz de criar uma nova noção dinâmica da disciplina, em que, ainda finita, poderia continuar se expandindo, ao responder adequadamente à sua condição frente às demandas contemporâneas.

O design de hoje, no seu sentido mais amplo, não é apenas promotor de importantes práticas econômicas e culturais, mas igualmente uma interface para questões de identidade, política de representação e redefinição de modelos sociais. É essa concepção expandida, como se pôde observar na escultura a partir dos anos 1960, que deve nos levar a reavaliar as fronteiras e os modelos que estruturam o campo do design.

Considerando a expansão da escultura a partir do viés da

espacialidade, é possível notar também algumas reminiscências incorporadas pelo design contemporâneo acerca da arte e em relação às vivências e interferências do público como parte integrante da obra, ao considerar que “o espaço de arte não era mais percebido como lacuna, tábula rasa, mas como espaço real” (KWON, 2008, p. 167), em que o objeto de arte ou evento naquele contexto deveria ser “experimentado singularmente no aqui-e-agora pela presença corporal de cada espectador, em imediatidade sensorial da extensão espacial e duração temporal” (KWON, 2008, p. 167), fator inerente às experiências resultantes dos projetos e ações do design no âmbito urbano.

Nesse sentido, podemos identificar que a escultura passou por uma espécie de “desterritorialização” de seu pedestal, que se dissipou em decorrência do livre-transito entre as disciplinas, possibilitando outros comportamentos, que se assemelham àqueles propostos pelo design contemporâneo, tomando os ambientes em suas dimensões originais e estabelecendo novas relações com o território, seja ele a cidade ou o campo, que, neste momento, deixa de ser o local em que o design se desenvolve para se tornar o próprio objeto de design.

Sendo assim, esta noção de design no campo expandido evoca a ressonância da atuação da disciplina em qualquer um de seus domínios – seja ele no design gráfico, cenográfico, audiovisual, de produtos, interiores, estratégico, político, têxtil e, principalmente, no âmbito urbano, por este último ser a diretriz do desenvolvimento desta pesquisa –, ao empregar maneiras engenhosas de se resolver problemas, de se pensar e de se comunicar, lançando questões inerentes aos espaços e suas formas de uso.

Com seus domínios posicionados em relação tanto às hu-

manidades, no sentido de interpretação, quanto à ciência, no sentido de teoria, o design contemporâneo compreende uma posição identificada como um novo conceito, que representa processos inovadores, relacionando aspectos funcionais, bem como estéticos e de produção, que se preocupam com o usuário, referindo-se tanto a ações, protótipos e produtos, bem como a ideias ou até mesmo novas abordagens e métodos capazes de interferir nos espaços da cidade a partir das intervenções urbanas embasadas no entendimento acerca das relações e dos contextos em que os indivíduos estão inseridos.

CAPÍTULO

02

**cidade e
apropriações**



De acordo com as questões apresentadas no primeiro capítulo, ao olharmos para as constantes mutações acerca da realidade híbrida em que vivemos, percebemos que o design contemporâneo se desperta para novas possibilidades de atuação no mundo, estabelecendo principalmente diálogos diretos com a realidade específica da sociedade ou dos grupos em que se planeja intervir.

Este despertar faz com que o design se liberte de seus moldes tradicionais, apontando seu foco para a significação dos lugares e para a promoção das experiências cotidianas, reforçando novamente seu elo com a arte e com a arquitetura.

Ao longo deste segundo capítulo, exporemos um debate acerca da cidade, do lugar e dos usos a partir de questões que envolvem seus valores comemorativos, históricos, simbólicos e estéticos, relacionando-os aos eventos efêmeros e à externalidade do design como método efetivo de requalificação social através das intervenções urbanas, firmando relações sólidas entre o espaço real, as percepções dos indivíduos e os projetos de design, que podem se traduzir como verbo ou como substantivo.

2.1

cidade, espacialidade e experimentação urbana

A maneira como nos relacionamos com aquilo que chamamos de lugar nos permite refletir sobre o desenvolvimento de outros modos de pensar os espaços na escala da cidade. Segundo Edward Relph (1976), a associação do tempo à cidade na qualidade de objeto que ocupa um espaço físico e abriga diversas atividades conflui para a construção de significados que configuram os espaços de acordo com a noção de lugar (placeness) e não-lugar ou des-lugar (placelessness).

Segundo Relph (1976, p. 42), a localização geográfica em si não é requisito necessário ou suficiente para a constituição do lugar, que se expande às perspectivas dos indivíduos frente às espacialidades da cidade, tomando suas intenções, experiências e comportamentos. Para o autor (1976, p. 42), o lugar “é um centro de ação e intenção, ele é um foco onde nós experimentamos os eventos significativos de nossa existência”.

Em conformidade com os argumentos propostos por Relph (1976), o lugar pode ser considerado uma unidade dentre demais unidades ligadas à grande teia que forma a cidade e apresenta

mais substância do que nos sugere a palavra localização: ele é uma entidade única, um conjunto 'especial', que tem história e significado. O lugar encarna as experiências e aspirações das pessoas. O lugar não é só um fato a ser explicado na ampla estrutura do espaço, ele é a realidade a ser esclarecida e compreendida sob a perspectiva das pessoas que lhe dão significado. (RELPH apud TUAN, 1979, p. 387)

Segundo Relph (1976), o lugar é visto então como o locus do indivíduo, que o constrói a partir da experimentação e o relaciona

com o mundo e com a coletividade, configurando-se como produto da intenção humana, que adquire identidade e significado por meio dos atributos objetivos do espaço, fruto da relação entre o cenário físico e as atividades que nele se desenvolvem.

Estas considerações alinham-se àquelas propostas por Milton Santos (2008), que define o espaço como a funcionalização do mundo, onde a sociedade se concretiza por meio dos lugares por ela produzidos, relacionando a percepção do espaço à sua própria definição.

Nesse sentido, Santos (2008) conceitua o espaço como fator social que está condicionado aos grupos e deve ser analisado a partir de sua estrutura, processo, função e forma visual, definindo-o como

mais substância do que nos sugere a palavra localização: ele é uma entidade única, um conjunto 'especial', que tem história e significado. O lugar encarna as experiências e aspirações das pessoas. O lugar não é só um fato a ser explicado na ampla estrutura do espaço, ele é a realidade a ser esclarecida e compreendida sob a perspectiva das pessoas que lhe dão significado.
(RELPH apud TUAN, 1979, p. 387)

Segundo Relph (1976), o lugar é visto então como o locus do indivíduo que o constrói a partir da experimentação e o relaciona com o mundo e com a coletividade, configurando-se como produto da intenção humana, que adquire identidade e significado por meio dos atributos objetivos do espaço, fruto da relação entre o cenário físico e as atividades que nele se desenvolvem.

Estas considerações alinham-se àquelas propostas por Mil-

ton Santos (2008), que define o espaço como a funcionalização do mundo, onde a sociedade se concretiza por meio dos lugares por ela produzidos, relacionando a percepção do espaço à sua própria definição.

Nesse sentido, Santos (2008) conceitua o espaço como fator social que está condicionado aos grupos e deve ser analisado a partir de sua estrutura, processo, função e forma visual, definindo-o como

algo dinâmico e unitário, onde se reúnem materialidade e ação humana. O espaço seria o conjunto indissociável de sistemas de objetos, naturais ou fabricados, e de sistemas de ações, deliberadas ou não. A cada época, novos objetos e novas ações vêm juntar-se às outras, modificando o todo, tanto formal quanto substancialmente. (SANTOS, 2008, p. 46)

Nesse trecho, Santos (2008) evidencia a distinção entre a composição geográfica da cidade, naturalmente material, e o espaço, que associa sua materialidade às relações sociais, reconhecendo-se como conjunto indissociável dos sistemas de objetos e de ações, que se articulam e se influenciam simultaneamente.

Estes sistemas de ações e de objetos, enquanto materialidade e evento, formam os lugares, compreendidos como fruto das formas visuais e materiais do espaço associadas às vivências coletivas, às necessidades e às experiências sociais dos grupos, estabelecendo dialéticas com a sociedade.

De acordo com Santos (2008), apenas a relação forma-conteúdo constitui o lugar, ou seja, quando não há identidade e diálogo entre as formas do espaço e os grupos, a sociedade age

sobre si mesma e não sobre a sua materialidade, atuando como uma espécie de alicerce para que se assimile conteúdo às formas espaciais da cidade, configurando o que Relph (1976) denomina como espaço vivido.

“Lugares e não lugares se opõem (ou se atraem), como as palavras e as noções que permitem descrevê-las” (AUGÉ, 2012, p.98). Se os lugares são como espaços estruturados, compostos por um conjunto complexo de ideias que ganha corpo a partir da experiência dos indivíduos e dos grupos na cidade, os não-lugares são seus extremos opostos.

Assim como Relph (1976), Marc Augé (2012) vincula o conceito de não-lugar aos espaços com ausência de significados e faz uso do mesmo conceito para designar espaços de passagem, neutros, genéricos e incapazes de dar forma a quaisquer identidades, compostos por padronizações espaciais uniformes e homogeneizadas que exprimem a carência de significados destes espaços vazios de conteúdos.

Esvaziados do princípio de sentido para aqueles que os ocupam, os não-lugares “são tanto as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (vias expressas, trevos rodoviários, aeroportos) quanto os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais” (AUGÉ, 2012, p.36).

Augé (2012) considera não-lugares os espaços constituídos em relação a determinados fins, como transporte e comércio, em que há grande movimentação de pessoas e bens, cujas relações, segundo o autor (2012), são incapazes de criar identidades de grupos, construindo o que considera sintomático da “supermodernidade”, que toma forma na contemporaneidade e é caracterizada a partir dos fenômenos transitórios de consumo desta

cultura. Ela marca o processo contrário à criação de relações sociais e identidades por meio de

uma arquitetura estandardizada voltada ao modismo e ao consumo, concepções de ambiências funcionais e de caráter transitório e que, sendo plenamente reconhecidos e assimilados pela sociedade, não promovem relações sociais autênticas e genuínas. (BARTOLY, 2011, p. 76).

O entrelaçado de lugares e não-lugares que formam as grandes cidades contemporâneas comporta camadas que constroem as formas visuais e comunicacionais das distintas relações e vínculos entre os espaços e os indivíduos, alterando, continuamente, a cidade e provocando deslocamentos cada vez mais velozes de sujeitos, objetos e informações.

O espaço da cidade deixa então de ser compreendido como delimitação territorial, de fronteiras bem definidas e identidades únicas, tornando-se fruto de variados processos dinâmicos que se relacionam ao tempo e à circulação dos indivíduos, com capacidade para pulverizar ou estancar a sociabilidade.

Essa noção de continuação e sobreposição de situações subjetivas auxiliam na construção do caráter transitório da cidade contemporânea, onde as tecnologias de informação potencializam distintas combinações, desvios e modificações que redesenham os lugares e seus significados, assim como os sujeitos em seus itinerários cotidianos o transformam a partir das suas ocupações, apropriações e vivências.

Estes processos de interação tempo-lugar-indivíduo são os motores que animam os fluxos da cidade e marcam o cotidiano

a partir das interferências, corporais e cognitivas, em suas configurações espaciais, possibilitando a construção de escritas com sentidos múltiplos e não-lineares.

Conforme Augé (2006) descreve, “o desenvolvimento dos espaços da circulação, da comunicação e do consumo é um traço empírico pertinente da nossa contemporaneidade” (AUGÉ, 2006, p. 115) em que a “supermodernidade” se caracteriza mediante a coexistência de diferentes realidades, englobando desde os fluxos financeiros e políticos, às tecnologias de comunicação e de transporte que conectam inúmeras dimensões do globo terrestre, capazes de percorrer grandes distâncias em curtos espaços de tempo.

Frente à globalização, Gilles Lipovetsky (2004) considera que estas ligeiras e desenfreadas trocas de informações e conteúdos influenciam diretamente na queda dos ideais e das certezas dos indivíduos na contemporaneidade, era marcada pelo movimento, pela mutabilidade e pela fluidez, que se desvinculou dos tradicionais tipos de ordem social moderna, libertando-se dos padrões, da estabilidade e da segurança e associando-se à indefinição e à instabilidade.

Essa condição globalizada de mundo influenciou diretamente na construção da cidade contemporânea, em que o lugar urbano, como forma espacial, visual e imagética é resultado de suas relações com as práticas sociais, em que as distintas espacialidades e sociabilidades do lugar se relacionam ao consumo para além dos objetos, e os indivíduos, seduzidos por comportamentos, desejos e prazeres, consomem hábitos e valores por meio dos espaços, dos costumes e das informações.

A essência da “hipermodernidade” de Lipovetsky (2004),

assim como a “supermodernidade” de Augé (2006), são considerados, dentro do contexto contemporâneo, os excessos que se tornam viáveis a partir do que eles consideram a superabundância da informação, que transmite a sensação de aceleração da história, como se os indivíduos hoje estivessem, de fato, dentro dela; a superabundância de imagens, considerando o dinamismo de sua produção que as reconfigura a cada instante; e a superabundância do individualismo, que coloca o indivíduo em foco e surge a partir da relação cada vez mais intensa, espetacularizada e efêmera com os meios de comunicação, fornecendo a eles distintas visões de mundo e de tempo.

Frente a estas considerações, as tipologias urbanas e os padrões de comportamentos sociais que caracterizam a espacialidade da cidade através das diversas situações efêmeras contemporâneas, tanto dos eventos quanto dos indivíduos, são agora marcados por difusas e indeterminadas territorialidades que ressignificam a noção de lugar na cidade.

A construção coletiva do urbano acomoda distintas possibilidades e significações, que são ativadas pelas heterogêneas ações sociais, firmando novas relações numa sociedade contemporânea heterotópica que promove a cidade como bem cultural e centro das ações, intenções e vivências, desvinculando-se da ideia de que ela representa apenas “um traçado regular dentro de um espaço, uma distribuição ordenada de funções públicas e privadas, um conjunto de edifícios representativos e utilitários” (ARGAN, 1993, p. 43).

Segundo Giulio Carlo Argan (1993), a cidade deve ser compreendida como uma grande obra de arte em espaço aberto, com aspectos multiformes e multifuncionais que se expandem a partir

das vivências e percepções dos indivíduos frente aos contextos espaciais, materiais, sociais, simbólicos e institucionais que a compreendem, configurando-se, portanto, como uma construção no espaço que relaciona o lugar e o tempo e se desenvolve a partir dos grupos, dos objetos e de uma sucessão de fatores inerentes a eles.

O diálogo proposto por Argan (1993) acerca dos espaços da cidade e de suas práticas urbanas se cruza com as questões postas por Edward Relph (1976), Marc Augé (2012), Henry Lefebvre (2001) e Michel de Certeau (2009) em alguns pontos de convergência, reafirmando a ideia de que a construção da cidade e do urbano está vinculada às práticas do espaço e é transformada de acordo com o cotidiano dos passantes.

Para Relph (1976), assim como para Lefebvre (2001) e Certeau (2009), o estudo do cotidiano viabiliza a compreensão das reais relações entre o lugar, as práticas, os hábitos e os modos de vida dos indivíduos.

Se há uma produção da cidade, e das relações sociais na cidade, é uma produção e reprodução de seres humanos por seres humanos, mais do que uma produção de objetos. A cidade tem uma história; ela é a obra de uma história, isto é, de pessoas e de grupos bem determinados que realizam essa obra nas condições históricas. (LEFEBVRE, 2001, p. 46)

De acordo com Lefebvre (2001), esta produção da cidade surge a partir do cotidiano dos grupos, efetivando-se por meio de simples ações diluídas em práticas diárias, individuais e coletivas, formadas por inúmeros elementos que comumente passam despercebidos e nos são automáticos, como os simples atos de

caminhar, habitar, falar, circular, trabalhar e até mesmo de nos relacionar.

Desse modo, a construção da cidade extrapola os limites genéticos do ambiente, estabelecendo suas especificidades formais, considerando que “a geometria da cidade está arraigada na morfologia natural e nas necessidades fundamentais da convivência social” (ARGAN, 1993, p. 117).

Esta noção de espacialidade da cidade, de acordo com Certeau (2009), também se consolida a partir das experimentações e ações que nela se desenvolvem como resultado frente ao “efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais” (CERTEAU, 2009, p. 184).

São estas experimentações, muitas vezes despretensiosas, que contribuem para que a cidade seja o espaço da diversidade, numa condição multifuncional e adaptável que abriga inúmeras e distintas atividades capazes de induzir o indivíduo a diferentes percepções do espaço urbano.

A rua, local de circulação, troca e interferência, pode ser compreendida como campo que retrata o cotidiano dos indivíduos que, por sua vez, se reconhecem em grupos constituídos, segundo Maurice Halbwachs (2006), mediante vivências de acordo com suas preferências e convívios sociais estabelecidos com outros sujeitos ou com uma comunidade afetiva – temática a ser discutida posteriormente.

A cidade é, portanto, continuamente transformada pelo cotidiano destes grupos sociais que ocupam os espaços públicos e escrevem uma espécie de “texto não-verbal” (FERRARA, 1988)

sobre ela, moldando-a de acordo com a participação, a simultaneidade, a apropriação e a convergência de ações dos indivíduos que produzem diversos tipos de conteúdos sociais e manifestações cotidianas.

Certeau (2009) identifica o cotidiano como o espaço propício à inventividade e à resistência, para que os indivíduos construam sua própria história frente às questões postas pela sociedade e pelas situações vividas, em uma cultura plural que quebra com a uniformização do dia a dia a partir das pequenas práticas individuais.

Os distintos processos de significações em que a cidade cria identidades e identificações espaciais, segundo Lefebvre (2001), faz com que o lugar urbano seja potencializado, assumindo-se como ponte que conecta as pessoas e estimula a emergência de coletividades efêmeras frente às pré-existências, transformando-o em local de encontro propício à comunicação que impulsiona as trocas e a sociabilidade na cidade.

O que define, conserva e transmite o caráter de uma cidade é o impulso, a pressão ou apenas a resistência que cada um, em sua espera "particular", opõe à destruição de certos fatos que tem para ele valor simbólico ou mítico, e todos de comum acordo à destruição de certos fatos sobre cujo valor simbólico há consenso geral. [...] A cidade deixa de ser lugar de abrigo, proteção, refúgio e torna-se aparato de comunicação; comunicação no sentido de deslocamento e de relação, mas também no sentido de transmissão de determinados conteúdos urbanos. (ARGAN, 1993, p. 235)

Essa comunicação é estabelecida como fruto da relação en-

tre a visualidade e o espaço da cidade enquanto campo de experiências temporais, formais e artísticas de fruição e contemplação. “Assim, podemos pensar que a arte desenvolve um programa político na cidade, quando atua diretamente em seu espaço simbólico e imagético, gerando novas formas de percepção do cotidiano” (CAMPBELL, 2015, p. 24).

É no cotidiano que as formas de percepção sensível se incorporam e ganham força social, do individual ao coletivo. Na maneira como vivemos nosso dia a dia, como experimentamos os espaços e as relações à nossa volta. A arte, contra a banalização do cotidiano, pode ser assim entendida como pequenas táticas que desmobilizam as práticas sociais instituídas, gerando estruturas ínfimas que se ramificam pelas estruturas tecnocráticas, alterando seu funcionamento, articulando-se sobre detalhes poéticos do cotidiano. (CAMPBELL, 2015, p. 25)

Desse modo, a promoção da arte na urbe firma a relação direta com a realidade e a paisagem da vida cotidiana, capaz de restaurar e criar, por sua própria prática, um tecido com novas formas de sociabilidade que se associam, segundo Argan (1993), à composição visual da cidade, assegurando o desenvolvimento de seu aspecto urbano considerando questões formais, temporais, críticas e conceituais.

Ao abordar a arte na cidade, Argan (1993) considera que, se as pesquisas visuais devem ser organizadas como pesquisas urbanísticas, sua forma visual também passa a ser considerada um problema de design, caracterizado como “processo da existência finalística não apenas da sociedade, mas de toda a realidade; é o design que promove uma coisa ao grau de objeto e coloca

o objeto como perfectível, ou seja, participante do finalismo da existência humana” (ARGAN, 1993, p. 252).

Traçando um parâmetro sobre o urbanismo e a atuação do design na construção da cidade, Argan (1993) argumenta que “a sociedade se reconhece na cidade como o indivíduo no objeto; a cidade, portanto, é um objeto de uso coletivo” (ARGAN, 1993, p. 255) em que “o design do produto evolui para o design urbanístico e o design urbanístico que estabelece a aparência e a forma da cidade” (ARGAN, 1993, p. 259).

São várias as cidades dentro da cidade, com diferentes nuances, possibilidades e impossibilidades. Como habitantes, nos deparamos cotidianamente com a intensidade dessa convivência entre as inúmeras realidades sobrepostas em nosso campo de visão. Movimentos distintos, trânsitos sobrepostos, deslocamentos diversos que marcam a experiência dos sujeitos, homens e mulheres, ocupantes e realizadores das cidades, que em passeios pelo espaço urbano absorvem todo tipo de sonoridades, melodias, odores, e que, muitas vezes, retornam para as obras de arte como matéria intensa advinda de sua vivência ou prática. (CAMPBELL, 2015, p. 27)

Argan (1993) relaciona a experiência percebida pelos indivíduos através da teia de lugares urbanos, que são produzidos por meio da arte e das formas visuais da cidade, aos conceitos de design, relacionando-o aos conhecimentos da ciência cognitiva e aos conceitos de emoção e percepção sensorial, afirmando que

o design deverá organizar os circuitos da informação, começando, naturalmente, pela cidade e pelo

ambiente, e deverá procurar definir de modo novo sua relação com a ciência, a economia, a política. Em suma, deverá ser o design que determinará não apenas a forma e o espaço, mas também o ritmo ou o tempo da vida associada. (ARGAN, 1993, p. 264)

Se a cidade é então considerada como objeto coletivo, os espaços que a compõem podem ser vistos como cenários,

contextos ou panos de fundo para a intencionalidade definir objetos ou eventos, ou seja, eles podem ser objetos da intenção em seu sentido primordial [...] [pois] toda consciência não é meramente consciência de algo, mas de algo em seu lugar, e [...] esses lugares são definidos geralmente em termos dos objetos e de seus significados. Como objetos, no seu verdadeiro sentido, lugares são essencialmente focos de intenção, que têm usualmente uma localização fixa e traços que persistem em uma forma identificável. (RELPH, 1976: 42-43)

Retomando algumas reflexões abordadas no primeiro capítulo, sabemos que as percepções artísticas sobre o lugar, a obra e o público deslocaram suas produções do espaço comum de criação e de exposição para a cidade e para a paisagem natural, inserindo novas linguagens em lugares específicos que visavam a integração da arte com o observador, a natureza, a cidade e o urbano de modo mais informal, dinâmico e fluido, fazendo dos espaços campo para experimentações que determinam uma implicação sobre o “lugar da arte”.

Despretensiosamente, esta face de atuação serve de base para que o design contemporâneo, a partir da dissolução de

suas fronteiras, se reconheça como campo em expansão cada vez mais interessado em ocupar os espaços urbanos, refletindo acerca das identidades dos lugares e dos grupos e percebendo a cidade como objeto coletivo repleto de significado, em que as experiências sensíveis se inscrevem, tornando-a o lugar da coletividade, do fluxo de ações, da sociabilidade, dos eventos e das temporalidades.

Desse modo, o pensar a respeito das relações entre os grupos e a cidade na qualidade de objeto passa a ser uma das atuações do designer no contexto contemporâneo, que incorpora processos de construção e ressignificação aos espaços urbanos por meio de projetos que consideram as questões emocionais, de experiência, de reativação de memórias, de identidades e de sociabilidade, sob articulações de fruições estéticas para além da forma, dos discursos e dos questionamentos provenientes da dissolução de suas fronteiras, estimulando novas poéticas e usos aos lugares da cidade, agora também “lugar do design”.

2.2

memória coletiva, identidade e evento efêmero

As transformações contextuais que influenciam a atuação do design contemporâneo como instrumento de planejamento e ressignificação da cidade parte da leitura do espaço construído e do “lugar da arte”, que opera perante o aspecto das relações dos indivíduos na sociedade e as vivências artísticas urbanas, assumindo o papel de propositor coletivo que explora distintos conceitos, modos e linguagens de intervenção no espaço citadino.

Os espaços e seus elementos, de acordo com Maurice Halbwachs (2006), desempenham o papel de detentores das formas de vida e dos valores dos grupos e se associam à conceituação do lugar proposta por Marc Augé (2012), que relaciona a identidade à experiência, formada por uma esfera de inter-relações grupais condicionadas aos aspectos da memória coletiva.

Para Halbwachs (2006), a memória é fruto de uma construção social coletiva que se desenvolve mediante as relações que são estabelecidas entre os indivíduos dentre os grupos. O autor (2006) argumenta, em sua obra, que o indivíduo é capaz de formar lembranças particulares que se convertem em memórias coletivas por meio de relações condicionadas aos convívios sociais e às influências externas.

Atentando-se para as relações entre memória coletiva e identidade, Halbwachs (2006) estabelece uma associação entre memória e tradição, em que, por meio dos grupos, os indivíduos partilham lembranças e firmam relações entre o presente e o passado, que auxiliam no processo de recordação e rememoração, permitindo-lhes resgatar ou reviver os acontecimentos, induzindo-os a produzir e manter o sentimento de identidade entre uma comunidade afetiva.

Assim como a arte, a memória coletiva se situa entre o cam-

po da vivência e o valor da experiência e da identificação que se mantêm nos espaços relativos à cidade. Nesse sentido, a memória coletiva pode ser considerada como uma ferramenta de afirmação identitária no campo cultural mediado pela arte que detém o poder de difundir valores tradicionais das culturas na qualidade de símbolo de identidade.

A identidade é formada por diversos elementos que emergem da interação e do papel social que os indivíduos exercem no contexto em que vivem, firmando, segundo Stuart Hall (2006), uma espécie de diálogo constante entre seu interior e suas vivências, experimentações e percepções, e reforçando a ideia de que a “identidade é formada na ‘interação’ entre o eu e a sociedade” (HALL, 2006, p. 11).

Essas reflexões acerca da identidade, dos espaços e da memória oscilam temporalmente, tendo em vista a necessidade de análises sobre a caracterização e a compreensão do indivíduo como ser social. O reconhecimento e os valores percebidos cotidianamente pelos grupos acerca do entorno e dos acontecimentos nos espaços da cidade geram significações, de modo que:

Quanto maior o valor que se reconhece no objeto, maior o valor do sujeito que o entende, o recebe, torna-o seu. O valor é, obviamente, um algo mais de experiência da realidade ou da vida, pelo qual o objeto transcende a própria instrumentalidade imediata; e este algo mais não passa do objeto para o sujeito se a consciência, no momento em que o recebe, não reconhece que ele se situa além da esfera da contingência, na esfera dos valores permanentes da civilização, da história. (ARGAN, 1993, p. 16-17)

Nesse trecho, Argan (1993) aponta a experiência como um processo interpretativo, de resposta e de investigação, que estimula a criação da identidade dos espaços da cidade como objeto coletivo a partir das relações que o indivíduo estabelece com o entorno, firmando uma situação que conserva ao sujeito a capacidade de interpretá-lo e utilizá-lo como cenário suscetível de atribuição de valor, reagindo ativamente a ele.

As mutações experimentadas pela sociedade contemporânea, formadas por malhas progressivamente densas de espaço e tempo comprimidos, contribuíram para que a estabilidade e a unicidade dos indivíduos e dos contextos espaciais em que vivem fossem suplantadas por condições instáveis e múltiplas, como resultado da internalização de significados e valores sociais e culturais provenientes do mundo globalizado que alteraram, a partir da obsolescência dos edifícios históricos e dos monumentos, o modo como os grupos lançam suas memórias e identidades através dos lugares e dos objetos na cidade.

Andreas Huyssen (2000) fomenta o debate acerca da memória como um fenômeno coletivo por meio de questões que se atentam ao atual cenário da sociedade contemporânea, elaborando em sua reflexão novos conceitos que podem ser vistos como uma evolução dos princípios postos por Halbwachs (2006), considerando o fator da mutabilidade frente às transformações históricas, as identidades, a atual dinâmica da mídia, da temporalidade e da monumentalidade.

Huyssen (2000) acredita que a emergência da memória coletiva no contexto contemporâneo pode ser traduzida por meio da intenção dos grupos de reviverem o passado mediante o desejo de rememorar lembranças, referindo-se, neste contexto, aos fe-

nômenos culturais e políticos centrais presentes nas sociedades ocidentais que divergem da ideia de futuro, caracterizado pelo contexto da modernidade no início do século XX.

O autor (2000) trata a expressão “passados presentes” como um fenômeno que parece ter se configurado a partir da década de 80, posterior aos conceitos publicados nos anos 1950 como obra póstuma dos estudos de Maurice Halbwachs (2006), quando a percepção dos sujeitos é transformada de acordo com a época, mediante suas experiências de tempo, instante em que os “futuros presentes”^{*} perderam centralidade.

Através da expressão “passados presentes”, ele entende que o evento, qualquer que seja, começa a funcionar como uma metáfora para outras histórias, identidades e memórias e, assim, os grupos se mostram numa constante tentativa de reviver o passado.

Desse modo, “a construção de identidade assumiu a forma de uma experimentação infundável, [em que] os experimentos jamais terminam” (BAUMAN, 2005, p. 91), reforçando a definição de que as identidades dos grupos são mutáveis e estão submetidas às suas experimentações, vivências e relações com o espaço e com a sociedade.

A partir dessas observações, é possível notar o modo como o contexto contemporâneo modificou as questões da memória, transformando-as numa obsessão cultural em todos os lugares do mundo, passando a ser identificada como apática, sofrendo de amnésia, destacando sua incapacidade de lembrar e lastimando a perda da consciência histórica pelos grupos.

^{*} Termo criado pelo historiador Reinhart Koselleck.

Huyssen (2000, p.20) sugere que essas práticas manifestam a necessidade dos grupos de estabelecerem vínculos espaciais e temporais, em que “o enfoque sobre a memória é energizado subliminarmente pelo desejo de nos ancorar em um mundo caracterizado por uma crescente instabilidade do tempo e pelo fraturamento do espaço vivido”.

Huyssen (2000, p.14) exemplifica ainda o processo da comercialização em massa da nostalgia, expondo, dentre outros fatores, os constantes casos de “restauração historicizante de velhos centros urbanos, cidades-museus e paisagens inteiras, empreendimentos patrimoniais e heranças nacionais”.

As questões da monumentalidade como espacialidade, relacionadas à memória e à identidade, passaram então a ser recodificadas no contexto contemporâneo de uma cultura memorialística em ininterrupta expansão, em que os grupos carecem da musealização e da memória, confluindo para se protegerem frente à obsolência e à extinção, combatendo os sintomas atuais dos indivíduos de profunda ansiedade relacionada à mutabilidade e ao constante encolhimento dos horizontes de tempo e de espaço, entendendo que o crescente capitalismo de consumo se mantém sobre o passado e o futuro, e reforçando a ideia de que os grupos cultivam gradativamente a amnésia, favorecendo o que Hall (2006) categoriza como crise da identidade.

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar

ao menos temporariamente. (HALL, 2006, p. 13)

É natural que o indivíduo entre numa crise a partir do descentramento, tanto de seu mundo social e cultural quanto de si mesmo, numa condição contemporânea, em que não possui identidade fixa, essencial, estável ou permanente, tornando-se deslocada, móvel e fragmentada.

Segundo Huyssen (2000, p.41), além da identidade, as questões do monumento também se associam às da memória, por meio da “memória geracional, memória na cultura pública, memória nacional, [e] memória feita em pedra na arquitetura”, como objetos de fixação por parte dos grupos na contemporaneidade, assumindo assim uma postura crítica frente a essa observação, baseando-se na consideração feita por Robert Musil de que não há nada de tão invisível quanto um monumento*.

Essa reflexão é em parte resultado da crise da identidade no cenário contemporâneo, em que as identidades modernas entram em colapso, considerando que

sem memória o sujeito se esvazia, vive unicamente o momento presente, perde suas capacidades conceituais e cognitivas. Sua identidade desaparece. Não produz mais do que um sucedâneo de pensamento, um pensamento sem duração, sem a lembrança de sua gênese que é a condição necessária para a consciência e o conhecimento de si. (CANDAU, 2011, p. 59-60)

* Robert Musil. *Obra póstuma em vida, Gesammelte Werke*, ed. Adolf Frisé, vol II (Reinbek: Rowohlt, 1978) 506-09. In: HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: Arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

A crise da identidade também está relacionada à atual amnésia dos grupos e à obsolência da monumentalidade que não atende mais as necessidades de representação da sociedade contemporânea enquanto símbolo.

Esta questão vem sendo discutida desde 1943, a partir do manifesto “Nove Pontos sobre a Monumentalidade”, proposto por José Luis Sert (1902-1983), Sigfried Giedion (1888-1968) e Fernand Léger (1881-1955), que discorria acerca de uma nova monumentalidade para os espaços da cidade.

O documento baseava-se na condição e na finalidade do monumento como expressão das necessidades culturais dos grupos como símbolos de suas ideias e forças coletivas que estavam sofrendo com a constante desvalorização, assumindo-se como invólucros vazios que já não representavam mais o espírito e o sentimento coletivo dos grupos naquele tempo.

Surgia então o desejo de romper com a monumentalidade do passado, visando uma construção mais democrática e popular para que as comunidades urbanas realmente se identificassem com as representações nos espaços da cidade, que propunham

um reencontro com formas arquiteturais presentes na memória coletiva dos povos, formas retiradas da linguagem histórica da arquitetura, mas não tais quais e, sim, retrabalhadas, reinterpretadas. No lugar da “máquina de habitar” [...] ressurgiu a noção da arquitetura como monumento, monumento à vida, ao espaço. (COELHO, 1986, 69-70)

Refletindo acerca da nova monumentalidade, que deriva da intenção de fazer do espaço urbano uma espécie de cenário

capaz de gerar emoções, percepções e estímulos com poder de firmar relações por meio dos lugares e do imaginário, Huyssen (2000, p.42) considera que “o monumentalismo do espaço construído e as tendências monumentais em qualquer outro meio continuam a ser difamados, mas a noção do monumento como memorial ou evento comemorativo público vem conhecendo um retorno triunfante”.

O autor (2000) apresenta estas questões considerando a contraposição da condição estática dos monumentos frente à fluidez dos eventos efêmeros que envolvem os grupos por meio dos estímulos à sociabilidade e as novas interações do tipo indivíduo-objeto-cidade, surtindo mais efeito enquanto vitalidade da cidade do que a vasta quantidade de monumentos permanentes construídos nos espaços públicos, resultando no novo conceito de monumentalidade, que vive “com a impermanência e sem a destruição, que é fundamentalmente enformada pelo espírito modernista de uma epifania fugaz e transitória, mas que nem por isso é menos memorável ou monumental” (HUYSEN, 2000, p. 62).

Dentro da ótica da nova monumentalidade, os monumentos se desassociaram da realidade moderna e começaram a lidar com as questões contemporâneas da mobilidade e da transitoriedade, em que o evento “passa a se apropriar da cidade através de práticas distintas, marcadamente mais efêmeras e nômades, que a utilizaram de forma intermitente, testando a capacidade do território para acomodá-las” (FONTES, 2013, p.90).

O evento efêmero assume então o poder de estabelecer novas relações com os espaços da cidade, inclusive aqueles intersticiais, vazios. Capazes de transformar, comunicar e redefinir todo

o contexto em que acontece, os eventos despertam nos grupos novas percepções acerca dos espaços e oferecem a eles novos modos de usos através de experiências sensíveis, por vezes mais eficazes do que o monumento em si, gerando inclusive novas identidades e memórias coletivas.

As discussões acerca das marcas permanentes que os eventos efêmeros geram na cidade se conectam diretamente à transitoriedade de sua existência, que se preocupa mais com o processo enquanto ação e experiência do que com sua permanência enquanto resultado final, reafirmando parte da discussão apresentada no primeiro capítulo, em que “a obra, antes substantivo/objeto, constitui-se agora como verbo/processo, uma vez que a relação entre a arte e o ‘site’ não se dá mais pela permanência física, mas pela experiência da impermanência (irrepetível e passageira)” (KWON apud CARTAXO, 2006).

Nesse contexto, as manifestações da vivência coletiva nos eventos promovem distintas atitudes, livres para interpretações que se desenvolvem mediante a participação dos indivíduos, criando uma espécie de rede ativa que reescreve temporariamente o contexto dos espaços da cidade por meio da obra aberta, em permanente construção.

A intervenção urbana, na qualidade de evento efêmero, vivifica ambientes, promovendo a ocupação e direcionando o olhar dos indivíduos para visões mais abrangentes acerca do lugar e do coletivo, despertando distintos sentimentos, como reflexão, conforto, estranheza e pertencimento, e reconfigurando instantaneamente sua realidade.

Para que as impressões provenientes das experiências dos grupos se mantenham frente ao caráter transitório dos eventos, o

registro age como suporte de reconstrução ou reconstituição dos fatos que aconteceram. Desse modo, a ação pode ser revivida a partir do documento como índice do passado e elemento propulsor das relações no presente, capaz inclusive de gerar novas memórias, que podem servir como impulso para a criação de novas e futuras ações.

O registro é, indiscutivelmente, uma forma de expressão no campo da arte e do design, que se estrutura através do processo de representação e significação da realidade dos eventos, assumindo-se também como veículo de memória reproduzível pela mídia, considerado como “fundo sintomático do destino da monumentalidade nos nossos tempos pós-modernos: migrou do real para a imagem, do material para o imaterial, e por fim para o banco digitalizado do computador” (HUYSEN, 2000, p. 63 - 64).

Registro, efemeridade, identidade e memória são faces indissociáveis do evento que, como mecanismo capaz de requalificar e ressignificar os espaços, também age como transmissor de mensagens e sinais que interveem na cidade e “interage com as pessoas, [fazendo] com que estas interajam entre si, aproximando-as, vitalizando os espaços e originando um novo ciclo que se autoalimenta, pois a amabilidade urbana* pode permitir novas intervenções, que vão gerar espaços cada vez mais amáveis, e assim sucessivamente” (FONTES, 2003, p.32).

* A amabilidade urbana é um termo cunhado por Adriana Sansão Fontes, considerada um “atributo do espaço, manifestado através de conexões, encontros, intercâmbios, cumplicidades e interações entre pessoas e espaço, reagindo ao individualismo, que muitas vezes caracteriza as formas de convívio coletivo contemporâneas.” (FONTES, 2003, p.14).

2.3

intervenções urbanas

Sabemos que, ao circular pelos espaços, os indivíduos são afetados de modo racional, sensitivo e instintivo, sobrepondo memórias de eventos já ocorridos. Esta relação, mediada pelo corpo e pela mente, cria sensações e associações do indivíduo à cidade, auxiliando no processo de construção do evento enquanto obra aberta.

Paradoxalmente à sua transitoriedade, a intervenção urbana na qualidade de evento efêmero interfere nos espaços e na vida coletiva dos grupos, gerando sobre a cidade impactos que costumam ser duradouros, assumindo-se como ferramenta de reestruturação, ressignificação e sociabilidade.

A intervenção urbana surge como uma resposta à “hiper-modernidade” de Lipovetsky (2004), a partir do desejo de romper com a estrutura espaço-temporal do cotidiano dos grupos, numa relação intervenção-intenção transformadora que abre um leque de possibilidades por meio de reações, conexões e encontros nos espaços da cidade.

A *Wrapped Reichstag*, intervenção efêmera proposta e idealizada pelos artistas Christo (1935) e Jeanne-Claude (1935-2009) como projeto/colagem, aconteceu em 1995 no Reichstag e ilustrou o debate sobre a ressignificação dos espaços da cidade, da identidade e da memória a partir da experimentação dos indivíduos que lidaram com o evento efêmero como nova monumentalidade.

O edifício histórico que hoje sedia o parlamento de Berlim é um dos mais importantes patrimônios arquitetônicos da Alemanha e, desde sua construção, em 1895, foi marcado, continuamente, por uma série de acontecimentos históricos, dentre eles: o incêndio provocado durante a era nazista, os bombardeios causa-

dos por britânicos e as invasões russas.

Em Outubro de 1990, época em que aconteceu a reunificação da Alemanha, o Reichstag ressurgiu na história de Berlim como um monumento, um marco carregado de memória e símbolo da democracia de um país unificado e progressista.

O projeto original do edifício, de Paul Wallot (1841-1912), foi submetido nesta época a uma restauração e reforma liderada pelo arquiteto Norman Foster (1935), que reestruturou seus ambientes internos, manteve sua fachada e inseriu no projeto original uma cúpula, concluindo a reforma em 1999.



Fig. 29: Reichstag após sua reestruturação, (data desconhecida). Fonte: visitBerlin.de

Jeanne-Claude e Christo são conhecidos por estimular novas percepções nos indivíduos em relação aos espaços, por meio de obras interventivas, a partir da repetição ou do embrulho de objetos ou paisagens, alterando-as e reduzindo-as à sua forma visual, exaltando assim sua condição plástica, transformando aquilo que era comum em algo completamente novo.

A trajetória artística do casal foi marcada pela realização de trabalhos efêmeros de land art, como, por exemplo, o Running Fence, uma espécie de cerca com tecidos esvoaçantes de cinco metros de altura e 38 quilômetros de distância, que atravessou sinuosamente os condados de Sonoma e Marin, no norte da Califórnia, proposta em 1972, construída ao longo de quatro anos e exibida, quando pronta, durante treze dias, entre 10 e 23 de setembro de 1976.



Fig. 30: Running Fence, California, 1976. Foto: Wolfgang Volz . Fonte: <http://christo-jeanneclaude.net/projects/running-fence>

Relacionadas às questões propostas por Rosalind Krauss (2008) a respeito da arte no campo expandido, as intervenções de Christo e Jeanne-Claude estabelecem novas relações com o meio e com o indivíduo.

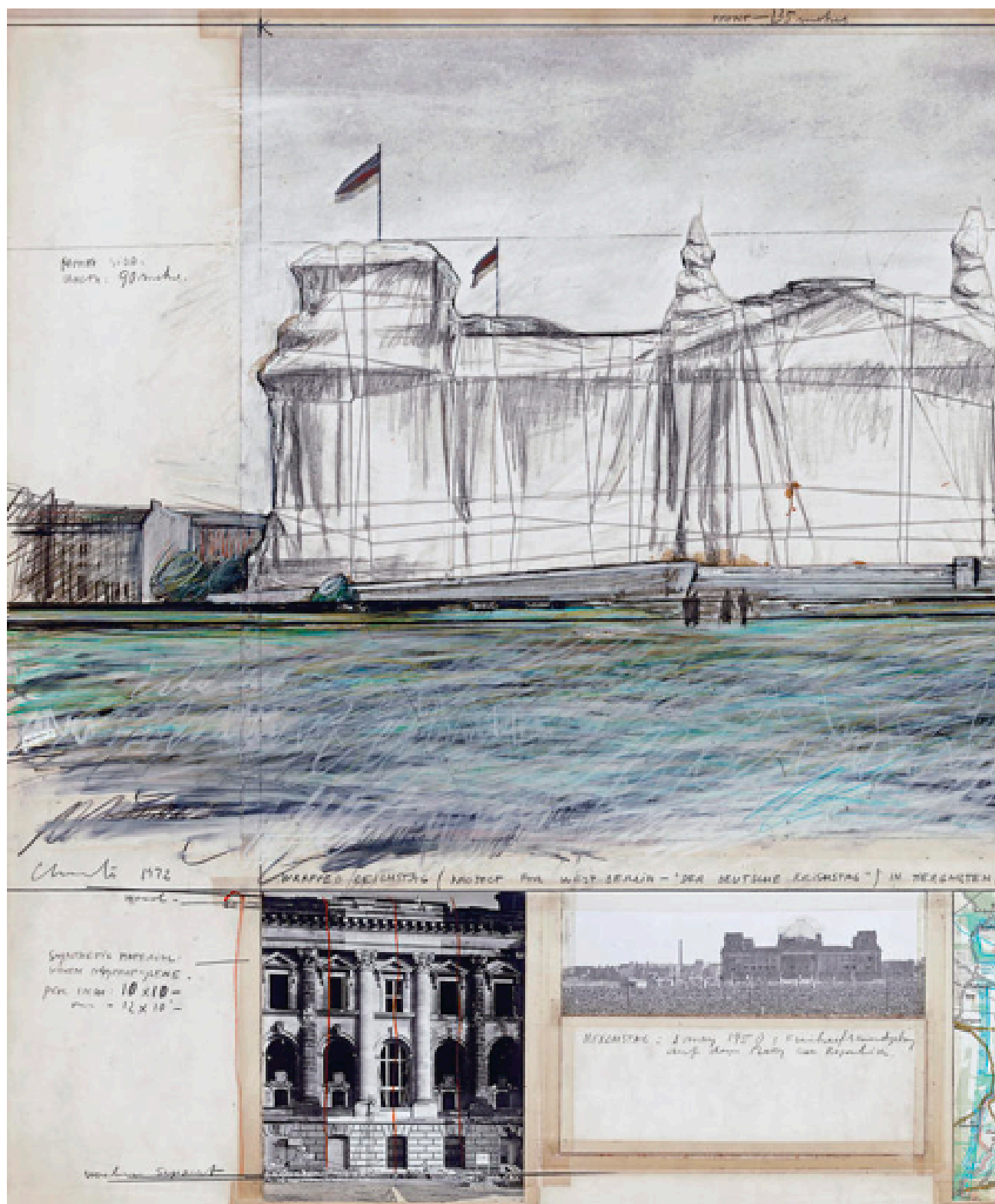
Segundo Krauss (2008), Christo foi um dos primeiros artistas que exploraram as possibilidades da combinação de “paisagem” mais “não-paisagem”, utilizando a categoria local demarcado* como característica fundamental de suas obras, reconhecidas pelo emprego de formas não permanentes, fotográficas e políticas de demarcar um local.

Ao trabalhar com obras efêmeras, Christo lida com os diversos tipos de representações e registros fotovideográficos em duas etapas, sendo a primeira a documentação dos estudos preparatórios — desenhos (esboços feitos à mão), mapas, anotações, colagens, modelos de escala e fotografias — e a segunda o registro da intervenção em si, que assegura condições para o resgate do evento efêmero.

Além desta função, os registros dos processos de trabalho e das obras do casal são expostos em museus e vendidos por galerias de arte, construindo um processo cíclico a fim de financiá-las.

Para que o evento no Reichstag acontecesse, Christo e Jeanne-Claude mantiveram contato com o parlamento alemão desde 1971, na tentativa de convencê-los a autorizar a intervenção, que lhes foi concedida apenas 23 anos depois de solicitá-la, em 1994, sendo efetivada de fato no verão de 1995 e disponível para a sociedade no decorrer de exatos quatorze dias.

* Segundo Krauss (2008, p. 135) este termo é usado para identificar trabalhos que se aplicam a outras formas de demarcação além da manipulação física dos locais.



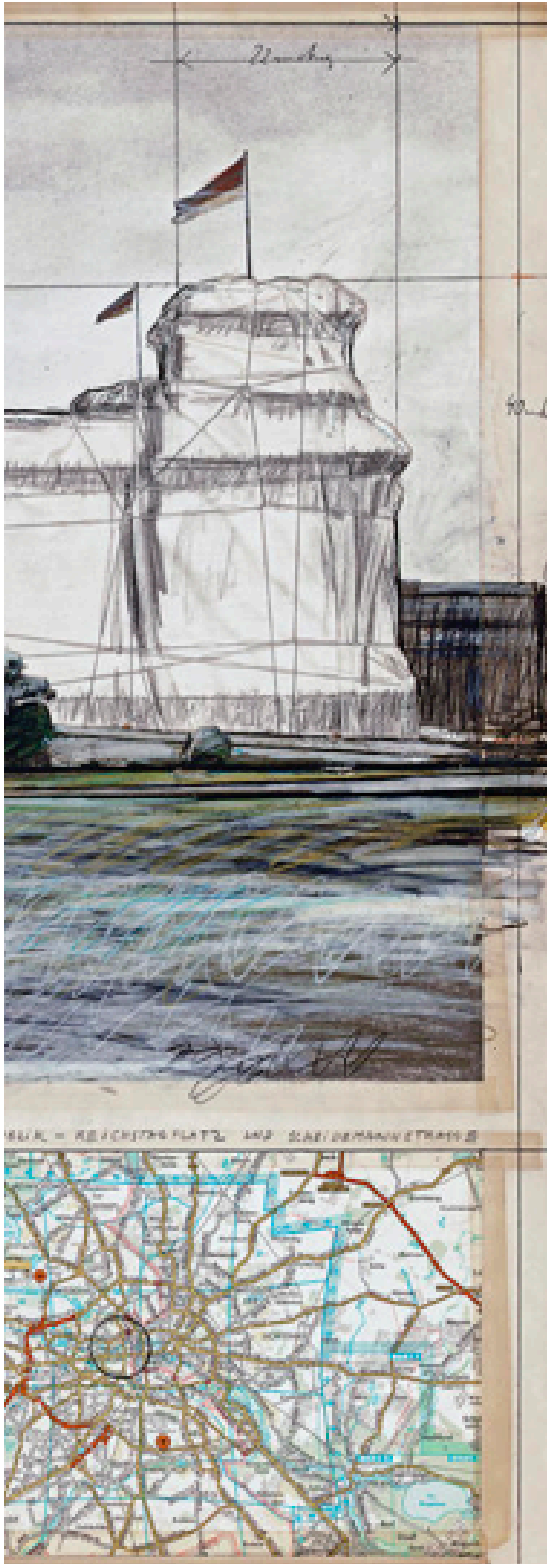


Fig. 31: Wrapped Reichstag. Colagem. Pencil, charcoal, pastel, wax crayon, fabric, staples, photographs, map and tape. 56 x 71 cm, 1972. Fonte: christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag.

Esse tempo, descrito por ele [Christo] e por Jeanne-Claude em diversas entrevistas, é entendido como ideal para atrair a atenção do público, permitindo-lhes uma possibilidade de deslocamento até o local da intervenção. Configura-se também como tempo igualmente ideal para despertar na população usuária daquele determinado local, a memória coletiva, geralmente afrouxada pela pressa cotidiana. [...]

A ideia do Monumento Temporário advém do próprio artista e pretende enfatizar o estado efêmero de suas intervenções como condição estruturante para a realização material e local de seus projetos. O Monumento Temporário de Christo explora, portanto, a questão da memória dentro das grandes cidades da atualidade.
(FUREGATTI, 2014, p. 122 - 123)

Os grupos se relacionaram livremente com o evento, não apenas ao longo dos quatorze dias em que esteve disponível, mas durante o período de sua montagem e desmontagem, estabelecendo então distintas relações com o tempo e com o processo de memorização da intervenção efêmera, fomentando novas percepções frente ao edifício, ao contexto espacial e aos grupos.

A *Wrapped Reichstag* baseou-se literalmente no embrulhamento do Reichstag, no qual foram utilizados mais de cem mil metros quadrados de tecido cinza prateado, que foram dispostos em todas as faces do edifício e amarrados por vários quilômetros de cordas azuis, fazendo com que ele se tornasse temporariamente invisível, como se Christo e Jeanne-Claude “empacotassem” o passado, mesmo que numa condição efêmera.

Por meio do embrulho, era possível identificar apenas os contornos do edifício, “sua invisibilidade foi um acontecimento midiático internacional e uma festa popular que celebrou a Ale-



Fig. 32: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995. Foto: Wolfgang Volz. Fonte: christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag.

manha e a cidade de Berlim como só a queda do muro o fizera, seis anos antes” (HUYSEN, 2000, p.45).

A intervenção foi apreciada por cerca de cinco milhões de pessoas, quando, “num contexto discursivo e público mais amplo, o velamento de Christo funcionou na verdade como uma estratégia para tornar visível, desvelar, revelar o que estava oculto





*Fig. 33: Wrapped Reichstag, Berlin, 1995.
Foto: Wolfgang Volz. Fonte: christojeanne-claude.net/projects/wrapped-reichstag.*

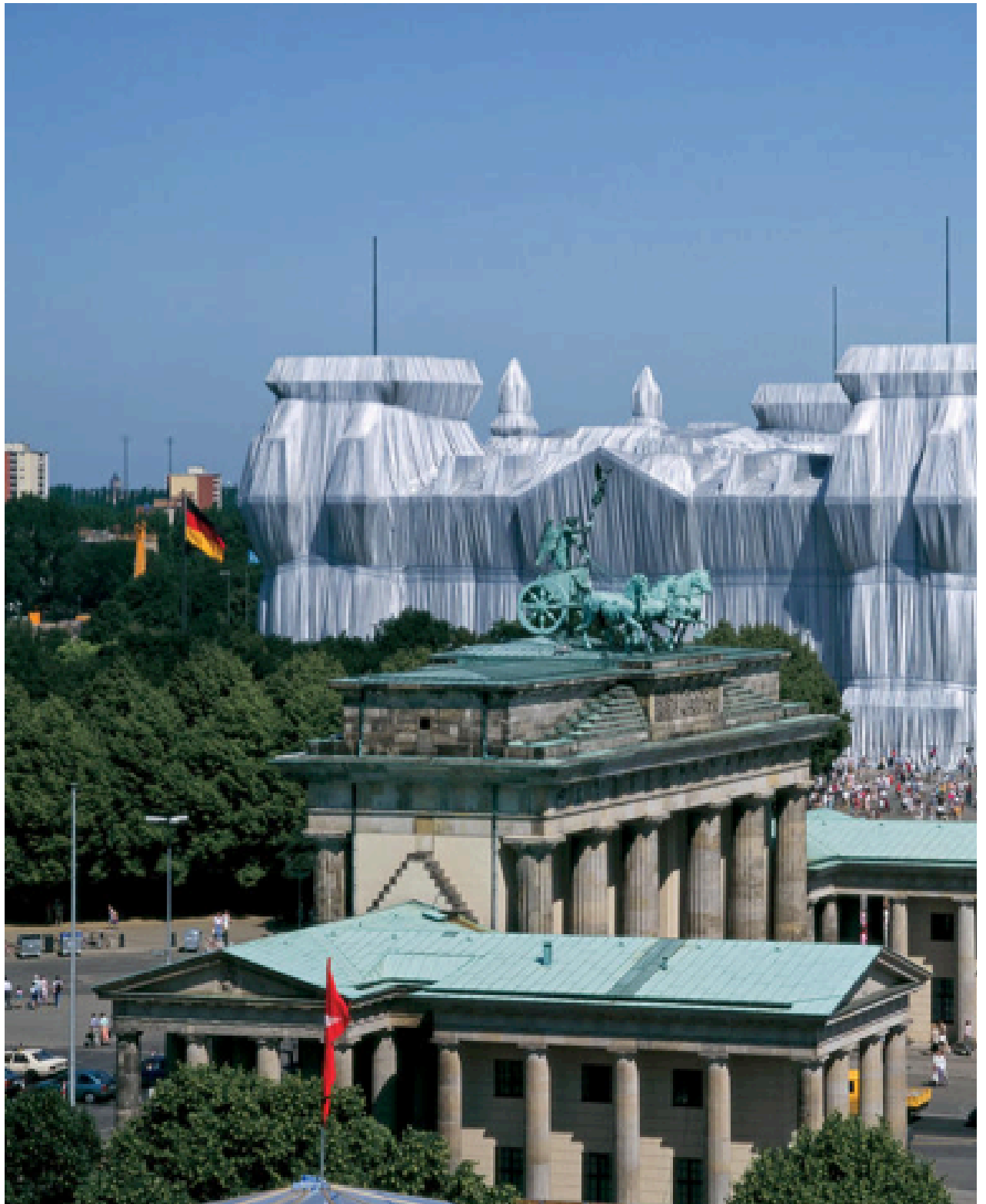




Fig. 34: *Wrapped Reichstag*, Berlin, 1995. Foto: Wolfgang Volz. Fonte: christojeanne-claude.net/projects/wrapped-reichstag.



Fig. 35 e 36:
 Wrapped Reichstag, Berlin,
 1995. Foto:
 Wolfgang Volz.
 Fonte: christo-jeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag.

enquanto era visível” (HUYSEN, 2000, p.47), transformando a identidade do local a partir de uma nova monumentalidade.

A maioria concordou em que o Reichstag embrulhado em prolipopuleno, com a aparência variando entre o prateado brilhante sob o sol, o cinza abafado nos dias encobertos e o violeta azulado à luz dos refletores, de noite, ficara de fato sereno e às vezes misteriosamente belo, sendo a monumentalidade espacial ao mesmo tempo dissolvida e acentuada por uma leveza que contrasta vivamente com a memória visual da arquitetura pesadona e agora coberta. (HUYSEN, 2000, p.47)

O caráter provisório desta obra e a nova identidade social do lugar fez com que a comunidade reivindicasse o prolongamento da intervenção no Reichstag, ressaltando as questões referentes à historicidade do espaço construído e a nova monumentalidade, numa relação tênue entre relembrar e esquecer, em que os grupos produziram uma nova memória coletiva a partir do evento, genuinamente popular e símbolo da democracia alemã em toda sua fragilidade e transitoriedade.

Segundo Fontes (2003), quando a intervenção temporária é bem-sucedida, o espaço se torna amável e “deixa de ser um objeto quando ocorre algo que o transforma em um espaço habitado, que passa a fazer parte da memória coletiva do lugar” (FONTES, 2003, p. 28-29).

As ações interventivas abrem novas possibilidades para que se reconheça a cidade a partir da desautomatização da percepção, a fim de ampliar as relações do indivíduo com a sua realidade, modificando-as por meio da sensibilização e da criticidade do

olhar.

Ao refletir acerca das imagens saturadas do cotidiano, os artistas procuram por outras visualidades e outros sentidos na cidade, desenvolvendo inclusive uma espécie de manifesto e crítica por meio de suas ações.

É cada vez mais comum se observar o surgimento dos temas sociais nas práticas artísticas efêmeras, como centro de interesse englobado por uma perspectiva crítica que lida com as questões da contemporaneidade como material para criação, que reflete acerca do consumo, da identidade, da memória, da exclusão social, das relações de poder e das formas de ocupação dos espaços públicos.

Ponderando sobre tais questões, os artistas Maurício Dias (1964) e Walter Riedweg (1955) utilizam o campo cultural como fonte de inspiração que investiga as dinâmicas sociais da cidade para que possam desenvolver ações que se relacionam ao tema da alteridade, com implicações sociopolíticas, ao trabalhar com “personagens” urbanos e seus universos, comumente invisíveis ou à margem da sociedade.

Ao lançar o olhar crítico acerca do universo caótico de camelôs no Largo da Concórdia, um dos locais de maior concentração populacional da cidade de São Paulo, Dias e Riedweg desenvolveram uma ação interventiva denominada “Mera Vista Point” para o evento Arte/Cidade em 2012, como fruto de suas reflexões acerca daquele espaço tomado pelo comércio informal, que se expande por todo o Largo e inibe as referências da arquitetura e do urbanismo existentes, como o traçado da praça, os jardins e algumas fachadas.

Desprovido de qualquer padrão organizacional, o comércio

informal no Largo se estrutura fragilmente por meio de barracas cobertas por plásticos coloridos, oferecendo à comunidade uma

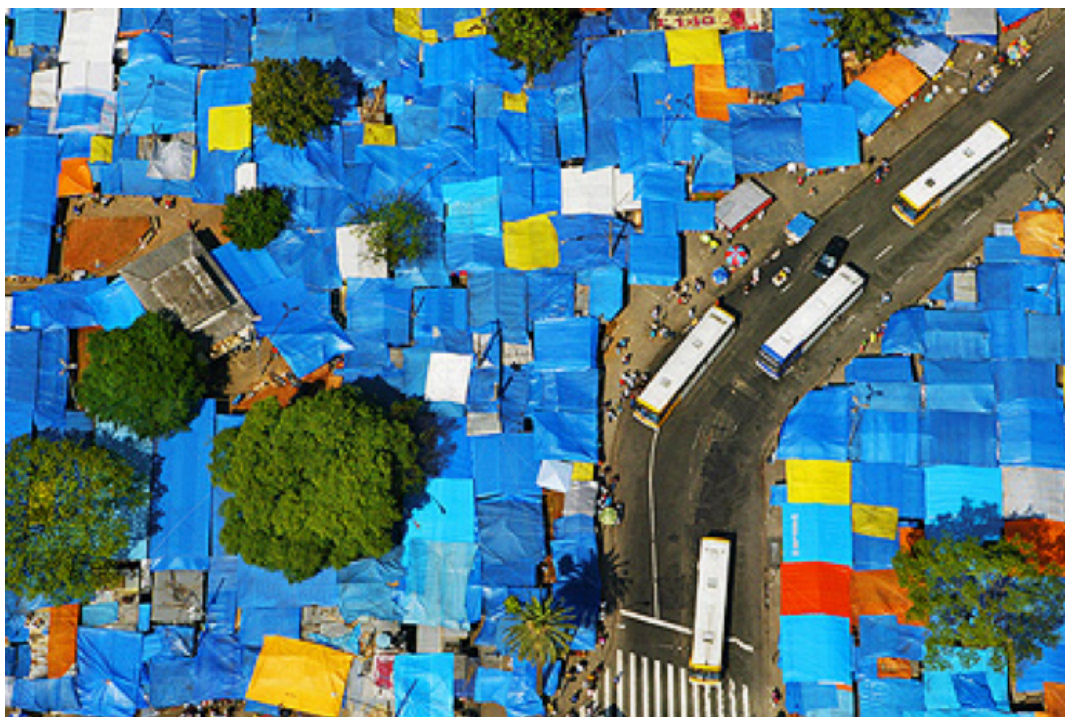


Fig. 37: Largo da Concórdia, 2015. Foto: Tuca Vieira. Fonte: enciclopedia.itaucultural.org.br/obra65083/largo-da-concordia

infinidade de produtos falsificados, descartáveis, todo tipo de comida, utensílios e vestuário baratos que atraem consumidores e comerciantes de todo o país.

Em meio a essa sobreposição de barracas, Maurício Dias e Walter Riedweg propõem uma ação que trata das questões inerentes à memória e à identidade frente ao efêmero e utiliza como ferramenta o registro por meio da documentação do cotidiano e do trabalho dos camelôs que ali se encontram, esboçando um retrato coletivo sobre a economia informal, sua força criativa e seu



Fig. 38: As faces do comércio informal no Largo da Concórdia, 2002. Foto: Catálogo do Arte/Cidade..Fonte: pt.scribd.com/document/115161337/Arte-Cidade-02

papel de resistência frente ao contexto global.

Os artistas propuseram uma ação composta por vídeos de um minuto cada, contendo entrevistas com alguns dos camelôs locais que apresentavam suas mercadorias e suas histórias de

vida, estabelecendo contrastes que ora reafirmavam seus estereótipos, ora abriam espaços para outras questões. Esses vídeos foram reproduzidos nas próprias barracas dos comerciantes no decorrer do evento e as fitas, propositalmente vendidas como parte da ação.

Devido o fato deste comércio se expandir para além dos limites do Largo, como uma “maré montante do informe” (BRIS-SAC, 2002), essa ocupação se expande “através de pequenos contatos, de uma calçada a outra, entre pontos infinitamente próximos. Um campo que se amplia sem condutores, sem qualquer ação planejada: como o líquido, espalha-se lentamente em todas as direções. Um movimento turbilhonário que submerge o que encontrar pela frente num vasto e ilimitado terreno vago” (BRIS-SAC, 2002).

O processo de criação da intervenção dos artistas foi embasado nas seguintes considerações e questões: “Quem se salva? Quem pode o quê? Como uma grande parte da população vive desse mercado e como ele se relaciona, se integra na cidade? O mecanismo e o movimento. O volume e a velocidade, vistos a partir do produto posto à venda” (BRIS-SAC, 2002).

Além do uso dos vídeos, Dias e Riedweg usufruíram do registro para estampar as faces dos comerciantes sobre as lonas das coberturas de suas barracas, pontos estes que se destacaram naquela enorme malha de comércio informal, refletindo acerca das identidades no contexto da massificação, das possibilidades de diferenciação e da condição de visibilidade e de invisibilidade dos camelôs para além do fim poético da obra e do contraste entre as fotografias e as cores das coberturas das barracas.

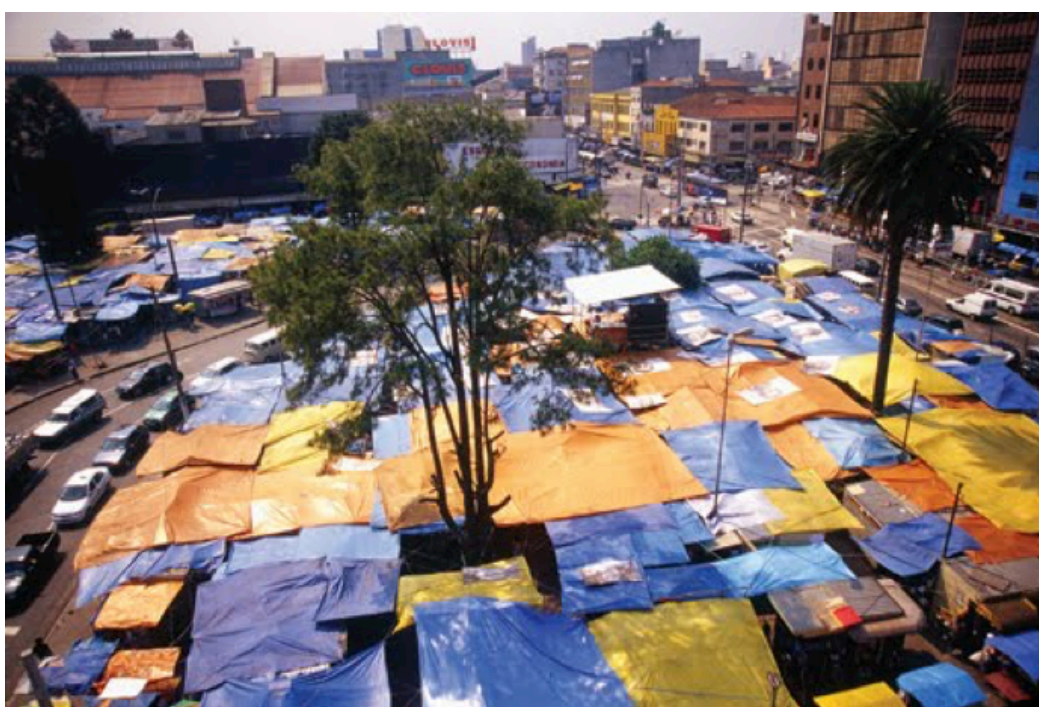


Fig. 39: "Mera Vista Point". A reprodutibilidade do vídeo em uma barraca, 2002. Foto: Catálogo do Arte/Cidade. Fonte: pt.scribd.com/document/115161337/Arte-Cidade-02

Fig. 40: "Mera Vista Point". Torre e fotografias sobre as coberturas, 2002. Foto: Catálogo do Arte/Cidade. Fonte: pt.scribd.com/document/115161337/Arte-Cidade-02



Fig. 41e 42:
"Mera Vista
Point". A torre
como observa-
tório/
Fotografias
sobre as co-
berturas. 2002.
Foto: Catálogo
do Arte/Cidade.
Fonte: [pt.scribd.
com/docu-
ment/
115161337/Ar-
te-Cidade-02](http://pt.scribd.com/document/115161337/Arte-Cidade-02)

Foi então instalado um dispositivo paralelo ao circuito dominante da publicidade e da comunicação, do universo do consumo e da imagem que baliza a inserção social. A identidade e a história destes agentes, excluídos da economia formal e das outras instâncias da cidadania, encontraram seu canal de manifestação. Um retrato coletivo da economia informal, sua força criativa e seu papel de resistência face à economia globalizante.

Em uma visão totalizante, “Mera Vista Point” foi uma instalação efêmera que promoveu um novo modo de observar o que já era visto cotidianamente, configurando-se, portanto, como “um ponto de vista” sobre as relações que os comerciantes informais do Largo da Concórdia firmavam com a cidade de São Paulo e com a cultura de massa e de consumo.

Essa ação de Dias e Riedweg evidenciou a identidade coletiva dos camelôs, na medida em que a distribuição das fotografias dos comerciantes informais sobre a malha de barracas deslocaram a rotulagem e o estereótipo pré-concebidos de suas imagens, direcionando o observador a refletir acerca da situação dos vendedores informais como grupo social que habita a cidade de São Paulo, desencadeando questionamentos acerca de suas histórias.

A partir da intervenção, os artistas produziram um transpassado de informações entre os distantes universos dos grupos que habitam a cidade, promovendo a discussão de conceitos que envolvem as segregações espaciais e sociais no âmbito urbano.

As práticas artísticas na esfera pública lidam com inúmeras e distintas questões, como as tratadas na “Wraped Reichstag” de Christo e Jeanne-Claude e na “Mera Vista Point” de Mauricio Dias e Walter Riedweg, em que a inferência dos artistas, independente

da especificidade da ação proposta, deteve o poder de ressignificar os espaços, as memórias e as identidades, promovendo novas reflexões e relações sociais.

Nesse contexto, as intervenções urbanas efêmeras são capazes de resgatar as relações entre os indivíduos enquanto grupo social e sua percepção frente aos espaços da cidade, englobando desde práticas artísticas até o urbanismo tático, que reflete acerca do engajamento artístico em problematizar a cidade e se aproxima mais do domínio do design e da arquitetura do que das artes plásticas em si, acrescentando questões lógicas e funcionais aos processos críticos e desenvolvendo ações e projetos a fim de solucionar problemas que a área urbanística tem enfrentado na contemporaneidade.

É justamente neste cenário de mundo globalizado que emergem as ações de urbanismo tático. Ligadas à apropriação de espaços públicos críticos como resposta autônoma que independe do Estado, esse tipo de evento preenche algumas lacunas na cidade, em que as ações do poder público não se efetivam.

Engajadas em promover a ativação ou a reativação dos espaços urbanos, as intervenções táticas transformam os lugares ao propor outros usos, que envolvem uma série de processos colaborativos e acontecem a partir de manifestações particulares que visam a elaboração de novos contextos urbanos funcionais, com baixo custo e curto intervalo de tempo, de caráter efêmero ou permanente.

Frente a estas ações de participação cívica, o governo começa a notar o potencial destes eventos como resposta temporária aos problemas urbanos na cidade. Fato que pode desencadear novos dilemas, tendo em vista que esta apropriação mais sutil

do espaço público pode inibir algumas das responsabilidades do Estado para com as cidades.

O poder público começa então a convidar profissionais da área de design e arquitetura para desenvolver e guiar ações de intervenção tática, promovendo atividades culturais na cidade como resposta às necessidades sociais, adiando, em parte, problemas estruturais e de planejamento urbano. (GADANHO, 2001).

Em contraposição, as intervenções táticas temporárias dão ênfase ao problema e suscitam o estudo de novas soluções às deficiências de planejamento urbano das cidades. Com isso, podemos observar um equilíbrio ao refletir que, por mais que estes eventos efêmeros não sejam a solução ideal aos impasses mencionados, eles dão luz às comunidades desfavorecidas ou excluídas, que provavelmente não teriam tido qualquer tipo de atenção sem estas ações e que, simultaneamente, despertam o seu empoderamento ao enfatizar que é possível transformar o contexto em que vivem se responderem ativamente a ele.

Desse modo, as ações de urbanismo tático lançam o importante debate acerca dos problemas de planejamento urbano das cidades, tornando-os mais visíveis para que se possa perspectivar um plano de ações mais amplo e eficaz, agindo como uma espécie de alerta, que caminha em busca de uma solução ideal e conta com a participação da população.

É possível notar também uma preocupação das ações provenientes do urbanismo tático em restaurar laços ao construir lugares que promovem o reestabelecimento de vínculos sociais como resposta aos paradigmas individualistas do contexto contemporâneo marcado “pelo curto prazo, pela falta de compromisso mútuo originada no estresse da rapidez e pelas relações

superficiais entre indivíduos” (FONTES, 2013, p. 12).

Segundo Pedro Gadanho (2001), estas questões associadas ao urbanismo tático apresentam indícios de uma mudança, que nos levam à versão complexa do conceito de utopia, numa espécie de microutopia que se manifesta em efêmeros espaços de resistência, no nível das pequenas ações que tornam a cidade um objeto apropriável para seus habitantes, mesmo que de maneira simbólica e pragmática.

Desse modo, a ideia de utopia sobre as ações que resultam do diálogo na cidade se relacionam à possibilidade da sua existência, como microutopia possível, e encontra resposta frente à condição caótica das cidades contemporâneas, que segue a lógica do urbanismo tático, de preservar desejos utópicos no mundo globalizado, especificamente distópico, de precariedade e instabilidade.

Dentre as recorrentes práticas do urbanismo tático pode-se citar a criação de bibliotecas, cinemas ao ar livre, hortas comunitárias, entre outros; além da conversão de terrenos baldios, estacionamento ou calçadas em lugares vivificados que mudam as percepções dos grupos frente às áreas que antes eram estigmatizadas.

Assim como no âmbito da arte, algumas das ações de urbanismo tático são pensadas especificadamente para determinados lugares, numa espécie de site de instalação, mas que também podem ser replicadas a partir de sua ideia central que adquire novas identidades a partir dos distintos locais em que se inserem, como nos exemplos que se seguem.

Partindo do pressuposto de que a cidade é um lugar de interação e coexistência, os designers e arquitetos que desenvolvem





Fig. 43: Apropriação de uma vaga de estacionamento em São Francisco, Califórnia, 2005 .
Fonte: archinect.com/news/article/136903784/11th-annual-parking-day-transforms-parking-spaces-into-public-spaces





Fig. 44: Apropriação de uma vaga de estacionamento em Washington, DC, 2017. Foto: Airbus777. Fonte: ggwash.org/view/64816/here-are-your-photos-of-parking-day

ações de urbanismo tático acreditam que seus projetos devem ser concebidos de forma ativa, fazendo do ambiente uma espécie de campo para a experimentação e sugerindo o projeto como processo colaborativo que caminha na contramão daqueles individuais, em que os profissionais

abandonaram as posições românticas, introspectivas ou contemplativas. Como disse Hal Foster, eles [os designers, artistas e arquitetos] acolheram "o regresso do real" nas suas práticas, aceitando trocar a postura autônoma por uma forma semiautônoma. Com esta transição, adotaram práticas consideradas essenciais para abordar uma das condições da distopia: "[...] a distribuição de conhecimento, a recuperação da memória, o acesso a informação livre, a produção de pensamento crítico, a construção da esperança e a criação de resistência." (GADANHÓ, 2013, p. 201).

Recorrendo ao urbanismo tático, o coletivo Raumlabor se apropria, de modo efêmero, dos espaços na intenção de suscitar um processo marcado pelo estímulo ao reconhecimento e à apropriação dos grupos frente ao urbano, auxiliando no progresso e no desenvolvimento do local em que se intervém, desencadeando importantes fatores que prezam pela vivacidade dos espaços e pela sociabilidade.

Raumlabor é um coletivo alemão composto por arquitetos que trabalham relacionando arte e design e atuam no desenvolvimento de uma vasta gama de projetos de intervenções urbanas, desde oficinas de arte pública até o urbanismo tático de construção colaborativa.

O coletivo propõe projetos especializados em desenvolver

estratégias de ativação e planejamento dinâmico, reinventando e ressignificando espaços públicos, assumindo “a responsabilidade de testar microutopias que jogam com uma distopia intrusiva” (GADANHO, 2013, p. 201).

Os modos de organização, produção e criação do Raumlabor investem em formas de existência relativamente independentes dos mercados da arte, do design e da arquitetura, assegurando uma consciência crítica nestes campos e preservando “um nível mínimo de relevância num sistema social cada vez mais materialista e desequilibrado” (GADANHO, 2013, p. 201), apontando em direção ao seus caráteres públicos e promovendo intervenções urbanas que correspondem à conceitos de colaboração, participação e ação que compartilham valores e tarefas.

*Em nossos projetos, formamos equipes personalizadas de especialistas interdisciplinares. Os moradores da cidade também são especialistas. Ninguém sabe melhor das situações locais do que aqueles que lidam com elas diariamente. Assim, podemos obter informações valiosas sobre a história, medos, desejos, necessidades existenciais, bem como déficits, que existem como uma rede invisível sobre cada situação espacial. Forjamos alianças ativas entre atores locais e especialistas externos. Assim, descobrimos novas áreas de ação e abrimos novos campos de experimentação, cujas possibilidades testamos e examinamos coletivamente. (RAUMLABORBERLIN, tradução nossa).**

* Texto original: “For our projects, we form tailored teams of interdisciplinary experts. City residents are also specialists. No one knows better in each respective situation than those who have to deal with the places on a day to day basis. Thus we can gain valuable information about the history, fears, desires, existential needs, as well as deficits, that exists like an invisible network over every spatial situation. We forge active alliances between local actors and external experts. Thus we discover new areas of action and open new fields of experimentation, whose possibilities we test and examine collectively.” (RAUMLABORBERLIN)

Como estratégia de ativação dos lugares da cidade, seguindo os moldes do urbanismo tático, o coletivo explora novos espaços a fim de descobrir aqueles que estão esquecidos ou à mercê de efeitos degradantes para, em seguida, pensar a melhor maneira de conduzir a intervenção.

Em sua essência, eles iniciam “processos que dão aos atores a oportunidade de conhecer, entender e usar a cidade e suas dinâmicas, bem como suas possibilidades” (RAUMLABORBERLIN, tradução nossa)⁹, para que os espaços públicos sejam ocupados e os efeitos de suas ações sejam permanentes.

Com a curadoria de Francesca Comisso, Luisa Perlo, Maurizio Cilli, Giulia Majolino e Alessandra Giannandrea, o Coletivo pôde desenvolver um projeto de urbanismo tático, promovendo uma série de workshops com base colaborativa no Barca em 2011. (RAUMLABORBERLIN)

Barca é um bairro da cidade de Turim, na Itália, composto por propriedades residenciais que foram construídas na década de 70 para abrigar pessoas que buscavam emprego na indústria automobilística. Atualmente, é um subúrbio com poucas possibilidades, que acolhe refugiados em situações difíceis.

O bairro, localizado numa área periférica da cidade, é um exemplo típico de planejamento urbano do modernismo tardio: composto por edifícios residenciais de habitação social, duas escolas, um par de parques infantis e um pequeno centro com um galpão que deveria ser sede de um supermercado, mas nunca o foi. (BRAVO, 2018)

A primeira oficina promovida pelo coletivo produziu um letreiro feito com pedaços de mobília descartada, que soletrava o nome do projeto: Cantiere Barca. Elas foram instaladas no telha-

do do galpão abandonado, símbolo da inércia do bairro, como forma de atrair a atenção para a intervenção.

A partir desta primeira ação, todos os esforços foram dedicados a transformar o prédio vazio em um centro social vivificado e autogerido, que acabou se tornando uma espécie de marco monumental do bairro.



Fig. 45: Cantiere Barca. O galpão antes da ação, 2011. Fonte: socialmakeingeconomies.studiosuperfluo.com/it/tesi/il-progetto-cantiere-barca-parte-1/

Os participantes dos workshops discutiram, guiados pelos curadores do projeto, quais seriam as ações mais viáveis e importantes que precisavam tomar para ressignificar o espaço público do bairro, compartilhando ideias esboçadas em papel e discutidas até que todos estivessem de acordo.

A escolha pela utilização de madeira reutilizada para a construção das instalações foi fruto de uma consciência ecológica discutida em conjunto, que também era resposta aos limites orçamentários do projeto, e que acabou agregando ainda mais





Fig. 46 (na página anterior) e
47: Cantiere Barca. Processo de
construção do letreiro, 2011. Fonte:
raumlabor.net/cantiere-barca



Fig. 48: Cantiere Barca.
Letreiro finalizado, 2011.
Fonte: www.nouveaux-commanditaires.eu/fr/news/15/cantiere-barca-is-back/



valor à produção, traduzindo-se em um tipo de construção não-convencional.

Nesse projeto, o Raumlabor não visava apenas capacitar as pessoas por meio das oficinas, ensinando-lhes o ofício da carpintaria, mas tinha como objetivo central fortalecer os laços sociais no Barca, demonstrando aos grupos que, a partir da metodologia de trabalho colaborativo, eles poderiam fazer com que o impacto proveniente da intervenção prosperasse ao longo do tempo, numa condição contrária à efemeridade do evento, mudando permanentemente a realidade e a identidade da comunidade local.

O Raumlabor foi o responsável por guiar os moradores em relação ao autogerenciamento dos espaços do bairro e à auto-construção, ensinando também sobre o uso das tecnologias para a concepção das peças, envolvendo-os numa experiência completa e enraizada nas percepções do espaço e da identidade dos grupos, a fim de ativar os processos de cidadania e ocupação que potencializaram o patrimônio material e imaterial do bairro.

Como resultado deste processo colaborativo, e à medida que as oficinas prosseguiram, desenvolviam-se diversos tipos de dispositivos urbanos, como plataformas para realizar atividades sociais, esportivas e de lazer, que estimulavam a sociabilidade entre idosos, jovens e crianças do bairro e incluíam cestas de basquete, traves de futebol, palco para palestras e shows, estruturas para apoiar jardins suspensos, bancos e instalações lúdicas.

O projeto colaborativo e o trabalho compartilhado agiram como incentivos estimulantes à criatividade dos grupos que habitavam o bairro, independente de sua faixa etária, despertando o sentimento de pertencimento e amabilidade urbana.

A requalificação urbana proposta foi bem sucedida, por

relacionar-se diretamente com a preocupação que o coletivo teve com aspectos para além da estética da obra, considerando também contextos econômicos, ambientais e sociais que se relacionam ao conceito de qualidade de vida.



Fig. 49: Cantiere Barca. Construção de um dos dispositivos urbanos, 2011. Fonte: raumlabor.net/cantiere-barca

Ao longo do processo de construção dos dispositivos e mobiliários urbanos, os jovens aprenderam passo a passo como lidar com as ferramentas de carpintaria e deram ao bairro, em conjunto com o Raumlabor, uma nova identidade social, em que os grupos se reconheciam como parte integrante da cidade.

O ato de construir e projetar em colaboração foi a principal



Fig. 49: Cantiere Barca. Dispositivo pronto, 2011. Fonte: raumlabor.net/cantiere-barca

ferramenta dentro do processo de apropriação dos espaços do bairro, em que os grupos que o habitavam conseguiram perceber que as respostas e soluções contra o descaso e a degradação do espaço público surgiram, principalmente, a partir de suas percepções e atitudes.



Fig. 50: Cantiere Barca. Sociabilidade gerada no espaço a partir da ação, 2011. Fonte: raumlabor.net/cantiere-barca

O trabalho de urbanismo tático desenvolvido atribuiu ao espaço uma nova identidade social, como já mencionado, fazendo do galpão ocupado um novo marco monumental do bairro, que continua vivificado, autônomo e autogestionado.

Seguindo por essa mesma perspectiva, o coletivo Basurama, composto por artistas, designers e arquitetos, desenvolve projetos pensados pelo viés do design que visam a transformação social por meio de estratégias lúdicas e participativas.

Em seus projetos, a “forma” e a “função” são em parte suplantadas pela estética da experiência, que propõe reflexões acerca das interações que o design e a arte podem desenvolver com os indivíduos na sociedade ao vivenciarem experiências urbanas





*Fig. 51: Cantiere Bar-
ca. Participação no
palco produzido pe-
los moradores, 2011.
Fonte: raumlabor.
net/cantiere-barca*





*Fig. 52: Cantiere Bar-
ca. Participação no
palco produzido pe-
los moradores, 2011.
Fonte: raumlabor.
net/cantiere-barca*



Fig. 53 e 54: Cantiere Barca.
Ocupação inclusiva dos es-
paços/ Sociabilidade, 2011.
Fonte: [raumlabor.net/cantie-
re-barca](http://raumlabor.net/cantie-
re-barca)



Fig. 55: Cantiere Barca. O galpão após a ação, 2011. Fonte: socialmakeingeconomies.studiosuperfluo.com/it/tesi/il-progetto-cantiere-barca-parte-1

por meio de instalações táticas capazes de rearticular significados e comportamentos, estimulando os indivíduos a exercerem seus papéis como cidadãos em pleno direito de usufruírem dos espaços da cidade.

Os eventos promovidos pelo Basurama recombina e reconfiguram alguns dos códigos vigentes do espaço público, a fim de produzir movimento por meio da sociabilidade que é instigada a partir da apropriação e do uso dos equipamentos urbanos, frutos de sua parceria com a sociedade.

Ao estudar os fenômenos inerentes à produção massiva de lixo na sociedade de consumo, o coletivo o utiliza como protagonista em seus projetos, entendendo-o como uma fonte de recursos abundantes, gratuitos e acessíveis que contribuem para o desen-

volvimento de novas visões que agem como geradoras de pensamento e de atitude.

Ao agregar valor criativo ao processo e à obra por meio do projeto de design, as instalações do coletivo visam estabelecer uma “plataforma” para unir diferentes pessoas, numa espécie de nó criativo propício ao encontro.

O coletivo parte ainda da premissa de que a cidade deve ser muito mais do que vãos vazios sob viadutos cheios de carros, projetando para que os indivíduos ajam como coautores ao viverem suas obras a partir das instalações produzidas com materiais que mostram as possibilidades criativas da basura, palavra de origem espanhola que significa lixo.

“O lixo não existe” é uma das inúmeras ações colaborativas que o Basurama desenvolve em cidades brasileiras, disseminando a ideia de que, por meio do projeto de design e da participação dos grupos sociais, é possível transformar os espaços da cidade em lugares de lazer que instigam a ocupação e a sociabilidade através de simples atos como brincar, descansar e interagir.

Os projetos são desenvolvidos pelo coletivo a partir das necessidades das comunidades locais e construídos em conjunto com seus moradores.

Em seu sentido questionador, propositivo e especulativo, esses eventos dão corpo a um vasto mecanismo de experimentações, seja por meio da ação em si, seja dos processos, dos materiais e das tecnologias empregadas, que convidam o público a se relacionar com a obra e o espaço de modo particular, estimulando-os a refletir acerca de suas próprias percepções no momento da experiência sensível, capazes de provocar deslocamentos, contrastes e sensibilizações que representam possibilidades efetivas de concretização de novas realidades.



Fig. 56 e 57: O lixo não existe em Heliópolis, 2012. Foto: Basurama. Fonte: get.google.com/albumarchive/102629162568265667065



Fig. 58 e 59: O lixo não existe em Piracicaba, 2013. Foto: Basurama. Fonte: get.google.com/albumarchive/102629162568265667065



Fig. 60 e 61: O lixo não existe no Oasis da Vila Madalena, 2014. Foto: Basurama. Fonte: get.google.com/albumarchive/102629162568265667065

Além de agir como mecanismo transformador da realidade local dos espaços públicos nas cidades a partir da construção de diversos mobiliários urbanos lúdicos, esses eventos também disseminam a consciência nas comunidades de que a ideia do “lixo” é uma construção da nossa sociedade, considerando-se que a grande maioria dos materiais não precisa ser efetivamente descartada e pode ganhar novos usos.

Assim como “O Lixo Não Existe”, “A Cidade é para brincar” é um projeto de transformação dos espaços públicos que utiliza como recurso o lixo, partindo da premissa de que a soma dessa matéria prima abundante, associada ao compartilhamento de conhecimentos e à colaboração, resulta na transformação da cidade.

A intervenção tática “A Cidade é para Brincar”, também efêmera, aconteceu em São Paulo no Viaduto do Chá em 2013, onde crianças, adultos e idosos que passavam por ali pararam para usufruir do espaço ao se revezar para desfrutar dos dispositivos urbanos construídos com pneus e cordas.

Esta ação foi desenvolvida sob a premissa de que a cidade é para “crianças de 0 a 99 anos”, como um manifesto elaborado a partir da ação que mostra aos indivíduos a cidade como campo a ser explorado, independente de classes sociais ou etárias, inclusive sob formas alternativas e lúdicas, fornecendo às comunidades novas experiências em seu cotidiano.

Com o objetivo de ativar um dos espaços públicos de São Paulo, “A Cidade é para Brincar” resgatou nos passantes a ludicidade por meio de balanços no viaduto do Chá, com o auxílio de longas cordas acompanhadas por bandeiras coloridas que foram também produzidas a partir de materiais reutilizados, que, além

de ampliar a sensação de movimento e fluidez, se destacavam sob a estrutura cinza do viaduto, colorindo o lugar.

Essas ações táticas desenvolvidas pelo Basurama enfatizam a importância dos espaços públicos como local de encontro e interação nas cidades, assim como a necessidade de prolongar a vida dos materiais que são descartados como lixo. Em suas produções, o coletivo afirma a ideia de que é possível transformar a realidade dos grupos e modificar os espaços, construindo identidade e memória coletiva por meio do trabalho colaborativo nos eventos que promovem sociabilidade.

O compartilhamento de conhecimento do Basurama com os



Fig. 62: A cidade é para brincar, 2013. Foto: Creative Commons 3.0. Fonte: www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama



Fig. 63 e 64: A cidade é para brincar, 2013. Foto: Creative Commons 3.0. Fonte: www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama



Fig. 65 e 66: A cidade é para brincar, 2013. Foto: Creative Commons 3.0. Fonte: www.archdaily.com.br/br/01-118456/a-cidade-e-para-brincar-slash-basurama





Fig. 67: A cidade é para brincar, 2013. Foto: Basurama. Fonte: get.google.com/albumarchive/102629162568265667065

distintos grupos se expande para além dos eventos ao desenvolver e ofertar manuais detalhados e ilustrados para que as comunidades consigam executar e gerir projetos de instalação táctica a partir do uso de materiais descartados em qualquer cidade, num processo completo de design.

O carácter de acção de coletivos como o Basurama e o Raumlabor, acrescido de sua forma de organização independente, oportuniza conexões inesperadas pela cocriação e pela justaposição, redesenhando outras dimensões possíveis na realidade dos grupos e ressaltando a preocupação com a alteridade.

Desse modo, o processo constitutivo aberto, característico de suas produções, ocasiona uma explosão de singularidades que se distanciam progressivamente da concepção moderna de um caminho único como forma de resistência aos poderes dominantes.

Assim, as intervenções urbanas, em seu carácter totalizante, efêmero, fragmentado e transformador, representam mais do que um jogo criativo entre o artista e a cidade, assumindo-se como referência para o desenvolvimento de projetos relacionados ao design contemporâneo.

Adquirindo uma centralidade visível capaz de capturar temas relevantes da contemporaneidade, as intervenções urbanas resultam na inclusão de visões e comportamentos exigidos pelas práticas das inter-relações entre os campos expandidos, mostrando-se pertinentes no instante em que os designers buscam novas abordagens para equacionar os desafios da atualidade, passando a construir a cidade a partir das acções interventivas, no sentido de promover uma transformação em sua paisagem rígida, e incentivando novos comportamentos capazes de estimu-

lar a experiência sensível, a sociabilidade e o intercâmbio cultural, assim como novas memórias e identidades.

CAPÍTULO

03

**o design
contemporâneo
e a construção
da cidade a
partir do evento
temporário**



Este capítulo se volta à análise das intervenções urbanas propostas através de eventos que visam a promoção de mostras e atividades efêmeras nos diversos setores das cidades brasileiras São Paulo e Rio de Janeiro, por meio do Design Weekend (DW!) - Semana de Design de São Paulo 2018 e do Art Rio 2018. Ambos eventos acontecem anualmente e têm como princípio fomentar, descobrir e difundir a arte e o design na cidade.

As análises desses eventos, que fazem dos espaços urbanos substrato de ação, foram desenvolvidas a partir de seus significados e apropriações em relação às suas dinâmicas espaciais programadas, assim como seu rebatimento no espaço urbano, cuja intenção demonstra uma consciência dos designers, artistas e arquitetos em fazer parte de um todo pré-existente, promovendo experiências que visam a construção de “novas cidades” ao criar diferentes realidades para os espaços e para os grupos.

De acordo com suas características e peculiaridades, ambos eventos analisados são reconhecidos por seus caracteres múltiplos, de acordo com o direcionamento das áreas envolvidas, ao oferecer vivências a partir de painéis de debates, palestras, visitas guiadas, minicursos, exposições, lançamentos de novos produtos e momentos de integração promovidos em coquetéis e festas.

A incorporação da dinâmica espacial na classificação desses eventos tem como propósito difundir a arte e o design contemporâneo nas cidades brasileiras, enfatizando o experimentalismo efêmero como ferramenta que nos permite refletir acerca da dimensão dos impactos urbanos gerados em relação às novas dinâmicas que podem ressignificar os ambientes por meio dos usos e das apropriações.

Assim, estas dinâmicas espaciais se vinculam diretamente

à condição efêmera dos eventos e aos modos como o design e a arte se apropriam dos lugares por meio de projetos e ações momentâneas que consideram a mobilidade dos grupos ao percorrer os microeventos dispostos nos diversos setores das cidades.

3.1

ArtRio 2018

Amplamente reconhecida no âmbito artístico internacional como um dos principais eventos de arte da América Latina, a feira de arte do Rio de Janeiro, nomeada ArtRio, acontece este ano em sua nona edição, entre os dias 18 a 22 de Setembro de 2019, na Marina da Glória, espaço que conta com um complexo formado por áreas internas e externas, com disposições físicas modulares próprias para sediar eventos.

Preocupada em apoiar e difundir o conceito de arte no país, a ArtRio promove o contato entre pessoas leigas, público consumidor e obras de vários dos grandes artistas mundiais, dando ênfase inclusive ao trabalho de brasileiros, abrindo também espaços à novos artistas a partir de uma seleção especial desenvolvida em parceria com algumas das principais galerias do país e do mundo.

O interesse em analisar este evento, em sua oitava edição, que também aconteceu na Marina da Glória, entre os dias 27 e 30 de Setembro de 2018, surgiu a partir de um breve apanhado histórico dos acontecimentos promovidos em edições anteriores da ArtRio mediante intervenções urbanas, que aconteceram com o incentivo do Bradesco Cultural.

A ArtRio foi para a rua pela primeira vez em sua primeira edição, no ano de 2013, como forma de homenagear os 65 anos recém completados do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, dispondo diversas obras no entorno e nos jardins da instituição que reunia diferentes galerias e artistas, com a curadoria de Luiz Camillo Osorio* e Marta Mestre**.

* *Graduado em Economia, com especialização em História da Arte e da Arquitetura. Mestre e doutor em Filosofia. Atua na área de Estética, Teoria e Filosofia da Arte.*

** *Licenciada em História da Arte, com mestrado em Cultura e Comunicação. Trabalha com curadoria, edição, crítica e docência em Portugal e no Brasil.*



Fig. 68: Intervenção de Opavivarál, coletivo de arte do Rio de Janeiro, convidado pela galeria "A Gentil Carioca" em parceria com a ArtRio para intervir no entorno do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2013. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>

Em 2014, já em sua segunda edição, as intervenções promovidas pela ArtRio ocuparam a Praça Paris, no bairro Glória do Rio de Janeiro, com obras versáteis, pensadas em contraposição ao cubo branco das galerias de arte e dos museus, através de esculturas formadas por aparições, estratégias e dimensões que refletiam suas próprias diversidades ao firmar diálogos com as pessoas e com o espaço urbano.

Naquele ano, Felipe Scovino* selecionou as obras para que

* Graduado em História, mestre e doutor em artes visuais. É professor adjunto do Departamento de História e Teoria da Arte da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da mesma instituição.



Fig. 69: Intervenção de Marcelo Silveira, denominada "Deusqueiraquenãochova", 2014, mostrando que a arte precisa ser resistente sobre a chuva ou sobre o sol. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>

dialogassem com a praça, pautado principalmente na ideia de que o Rio de Janeiro é repleto de belos monumentos que já foram absorvidos pelos olhares das pessoas em suas atividades diárias, caindo no esquecimento. Assim, sua principal motivação em reunir tais obras era interferir no espaço aberto da cidade, fazendo com que os indivíduos parassem, pensassem e refletissem acerca do não-habitual.

Em 2015, a feira reuniu obras de artistas renomados que foram convidados à criarem interferências nos jardins e nos entornos do Palácio do Catete. Naquele ano, Alessandro Sartore idealizou, pela primeira vez na ArtRio, uma obra produzida sobre

moldes performáticos em que um ator contratado pelo artista representava um fauno e distribuía balões naquele espaço, contracenando e interagindo com as pessoas que passavam pelo local, reafirmando a promoção da performance como uma forma democrática de convívio e interação da arte com o público, tendo em vista que os espaços rotulados como “de arte” não são ainda amplamente ocupados pelos cidadãos daquela cidade.



Fig. 70: Fauno, performance artística de Alessandro Sartore para a ArtRio, nos jardins do Palácio do Catete. Rio de Janeiro, 2015. Foto: Alessandro Sartore. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>

No ano seguinte, as intervenções promovidas pela Art Rio aconteceram nos jardins do Museu da República, no Rio de Janeiro, que foi ocupado entre os dias 27 de Setembro a 2 de Outubro

de 2016, com a curadoria de Isabel Sanson Portella*.

Nesta edição, uma das obras que chamaram mais atenção do público em geral foi desenvolvida pelo coletivo Penique Productions, composto por criativos, que idealizou uma instalação dentro de uma gruta daquele referido jardim. Talvez esta tenha sido a intervenção mais importante em todas as edições do evento, por se tornar alvo de discussões e análises por parte de estudiosos e profissionais das áreas de arte, design e arquitetura, dando maior visibilidade e reconhecimento ao evento.

A obra se baseava num tecido rosa choque que se destoava em relação às cores presentes no parque, destacando-o e prendendo a atenção do observador. O tecido foi inflado preenchendo o espaço com ar, criando contornos internos e extrapolando alguns dos limites visuais da gruta através de suas aberturas, surgindo como esferas que criavam contrastes com a vegetação e com as pedras.

Vista pelo lado de fora, podemos entender a intervenção a partir de um contexto composto pelo conjunto “lago, pedras, tecido e vegetação”, dando forma ao que poderia ser considerado uma única peça escultórica. Vista a partir de seu interior, acessado mediante uma abertura pouco visível em que era possível adentrar apenas uma pessoa por vez, o observador penetrava aquela imensidão rosa choque, iluminada por inúmeras lâmpadas de cálida luz branca que contrapunha e ressignificava o espaço escuro e inabitável da gruta, criando inclusive uma alusão ao interior de corpos vivos por meio de suas formas orgânicas, das dobras do tecido, das luzes e da cor.

* *Graduada em Museologia, mestre e doutora em Artes Visuais. Têm experiência na área de Artes e Museologia, com ênfase em História e Crítica da Arte, curadoria de exposições de Arte Contemporânea, conservação de acervos e acessibilidade em museus.*



Fig. 71 e 72: Croqui interno e externo da intervenção na gruta desenvolvida pelo coletivo Penique Productions para a ArtRio, nos jardins do Palácio do Catete. Rio de Janeiro, 2016. Imagem: Penique Productions. Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/797426/intervencoes-urbanas-art-rio-por-penique-productions/penique-productions-imagem>



Fig. 73 e 74.: Exterior e Interior da intervenção na gruta desenvolvida pelo coletivo Penique Productions para a ArtRio, nos jardins do Palácio do Catete. Rio de Janeiro, 2016. Imagem: Penique Productions. Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/797426/intervencoes-urbanas-art-rio-por-penique-productions/penique-productions-imagem>

Em seu quinto ano consecutivo, no ano 2017, a ArtRio voltou a promover intervenções nas áreas externas do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, com a curadoria dos assistentes desta mesma instituição, Fernando Cocchiarale* e Fernanda Lopes**.



Fig. 75: Instalação "Vem a pé", de Gustavo Prado, que tinha como objetivo principal instigar novos olhares acerca do entorno do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2017. Foto: ArtRio. Fonte: https://artrio.com/wp-content/uploads/2017/12/img_4092_agi9_ricardo_leal_p_0.jpg

* Crítico de arte, curador e professor de filosofia da arte do Departamento de Filosofia da PUC-RJ, desde 1978.

** Crítica de arte e pesquisadora, Doutoranda no Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFRJ, e Professora da Escola de Artes Visuais do Parque Lage (RJ) e do Departamento de Arquitetura da PUC-Rio.

A seleção das obras foi pautada na pluralidade presente na sociedade contemporânea e nas cidades, convidando os artistas a refletirem acerca do espaço urbano e da produção escultórica com a finalidade de democratizar o acesso à cultura, aproximando novamente os indivíduos às experiências com a arte.

Em seu sexto ano consecutivo, que aconteceu durante os dias 27 a 30 de Setembro de 2018, a ArtRio promoveu conversas, palestras, percursos com visitas guiadas e intervenções, além das já habituais mostras de arte organizadas em estandes de importantes galerias nacionais, contribuindo ativamente com a cadeia produtiva de arte no Brasil ao promover exposições, destacando novas galerias, estimulando o colecionismo, a formação de público e a promoção de novos artistas, construindo um legado artístico para o povo brasileiro.

As intervenções urbanas desta edição aconteceram em paralelo à Feira de Arte Contemporânea do Rio de Janeiro, que levou obras de arte contemporânea de importantes artistas brasileiros, com a curadoria de Ulisses Carrilho*, para um dos pontos mais conhecidos pelos turistas e moradores da cidade: o Bondinho, no Pão-de-Açúcar - Morro da Urca.

Com o objetivo de chamar a atenção do público com intervenções pensadas a partir de objetos cotidianos, as obras aconteceram ao longo de todo o espaço do Bondinho, incluindo o local onde se comprava os ingressos para as visitas e o percurso até o topo do morro, idealizadas a partir de instalações e performances.

* *Graduado em Comunicação Social e Letras - Português/Francês. Pós-graduado em Economia da Cultura. Atualmente é curador da Escola de Artes Visuais do Parque Lage.*

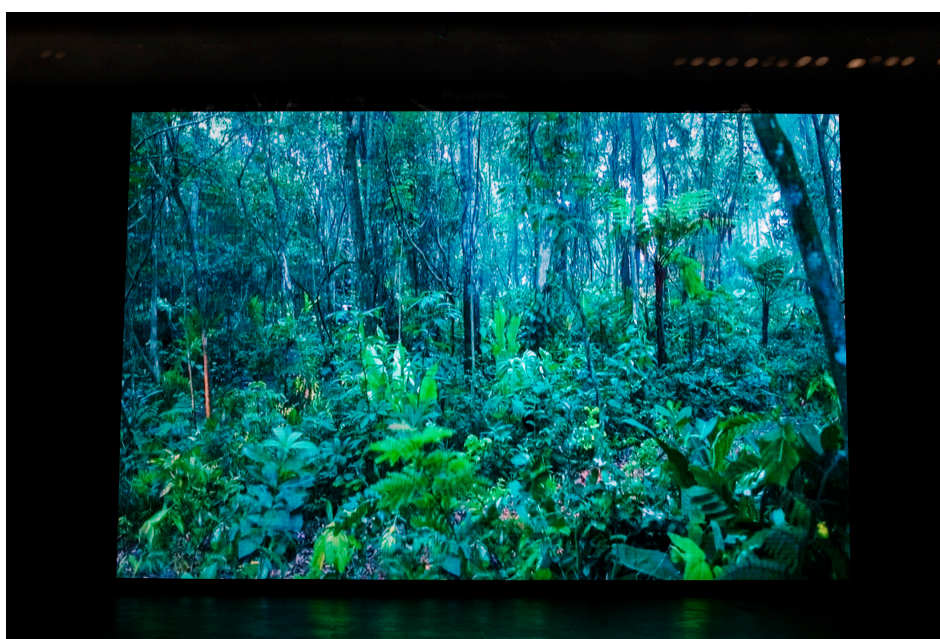


Fig. 76: Ouçam as mulheres, de Anitta Boa Vida, 2018. Placa de 20x5cm instalada na tabela de informações e valores dispostas nos guichês de compra para o passeio no Bondinho. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>

Fig. 77: Os Ajudantes, de Sara Ramo - Fortes D'Aloia & Gabriel, 2018. Curta apresentado no anfiteatro do Morro da Urca mostrando trabalhos que incluíam vídeos, fotografias e esculturas transitando no limiar entre realidade e ficção, questionando nosso relacionamento habitual com os objetos que nos rodeiam. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>



Fig. 78: Rouge, de Carmela Cross - Galeria Vermelho, 2018. Carrinho de pipoca no topo do Morro da Urca coberto por batom vermelho. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>



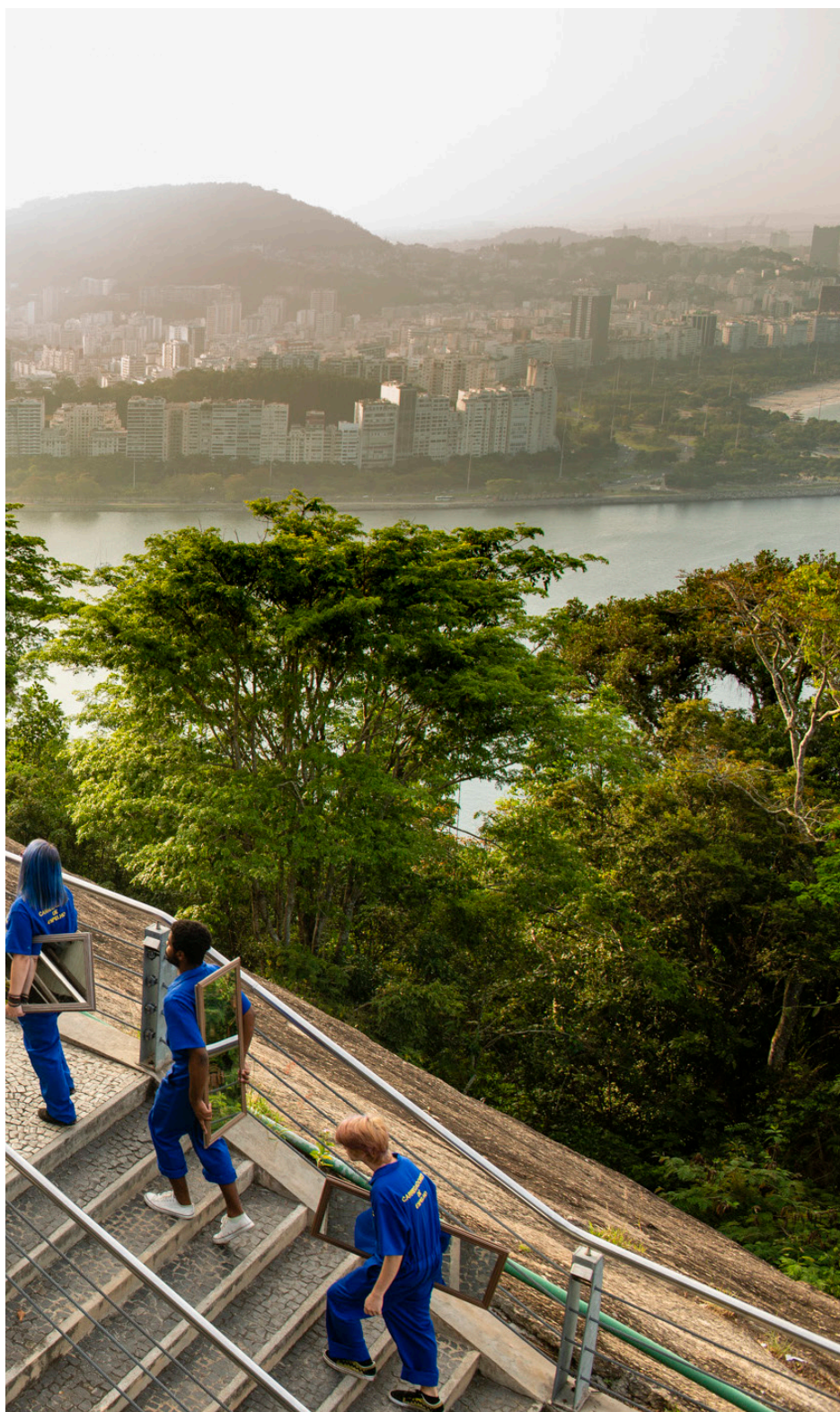


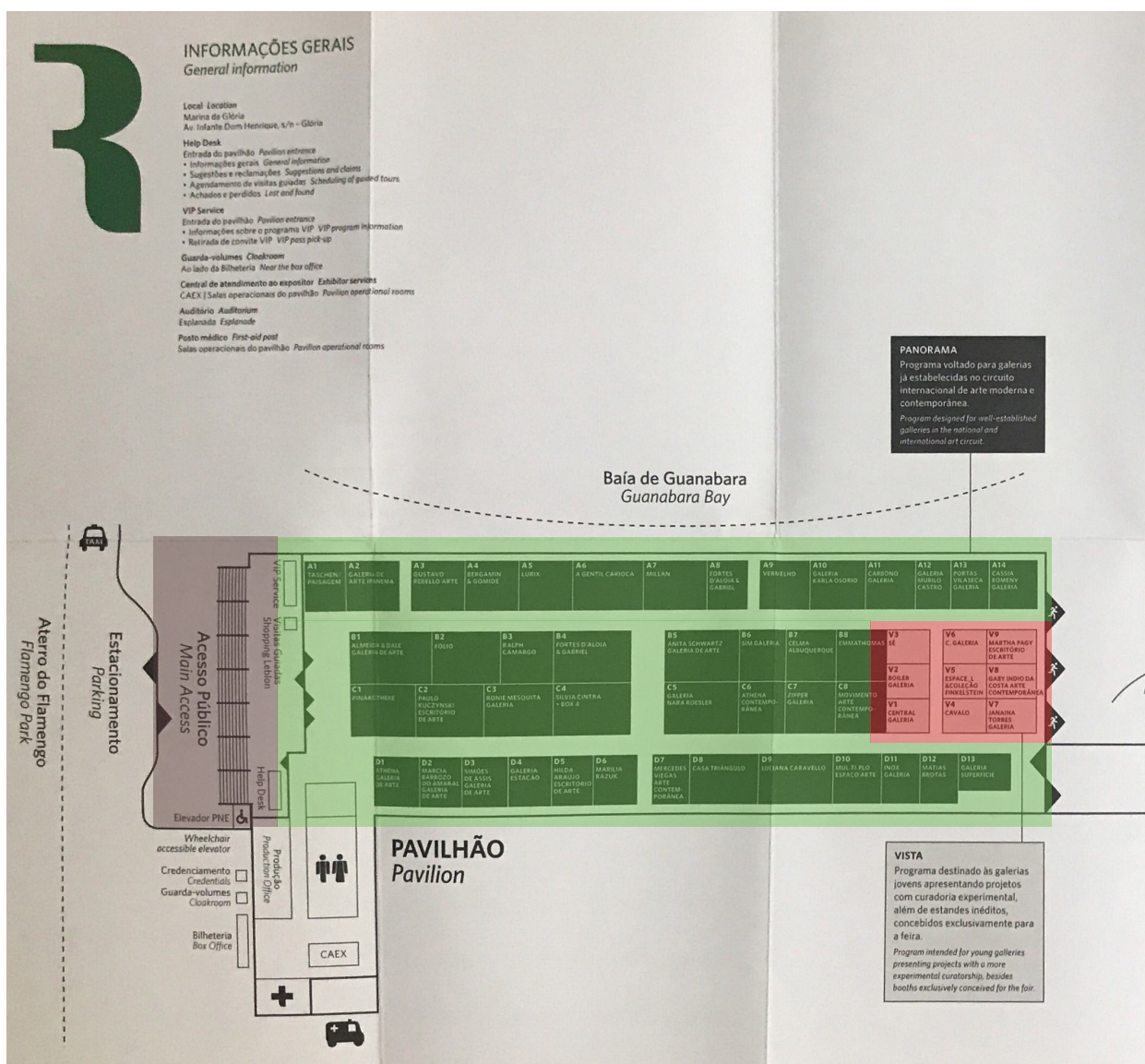
Fig. 79: Carregadores de Espelhos, de Paulo Bruscky - Galeria Nara Roesler/ Amparo 60, 2018. Performance que consiste em pessoas vestidas com macacões de trabalhadores, portando espelhos de 100x40cm caminhando em fila no percurso do Bondinho, interagindo ao refletir o ambiente e o público local. Foto: ArtRio. Fonte: <https://artrio.com/intervencoes>





Fig. 80: *Pregação*, de Lenora de Barros, 2018. Para que esta obra se concretize, foi necessário que as pessoas interagissem ao "calar a boca" do silêncio, posicionando-se entre "dizer e não dizer" ao martelar uma montanha de pregos sobre as letras da palavra "silêncio" em um painel instalado no Pão-de-açúcar. Ao fundo, "Carregadores de Espelhos". Foto: ArtRio. <https://artrio.com/intervencoes>

Além das intervenções que aconteceram no Pão-de-Açúcar, a ArtRio também contou com obras que interviram no espaço externo do complexo em que a feira foi estruturada, na Marina da Glória, na qual a entrada para visitação custava 40 reais à não-estudantes e 20 reais à estudantes e incluía todo o percurso de exposição, composto por dois pavilhões, um auditório, alguns *lounges* comuns e de patrocinadores, além de bares e de um *food park*.



O público visitante do evento era, principalmente, pessoas que já haviam tido vivências anteriores com a arte, reunindo em um mesmo espaço artistas, empresários, estudantes, admiradores, colecionadores e consumidores de arte em geral.

A feira foi dividida em dois setores principais, denominados PANORAMA e VISTA, além dos programas curados SOLO, MIRA VIDEOARTE e BRASIL CONTEMPORÂNEO.

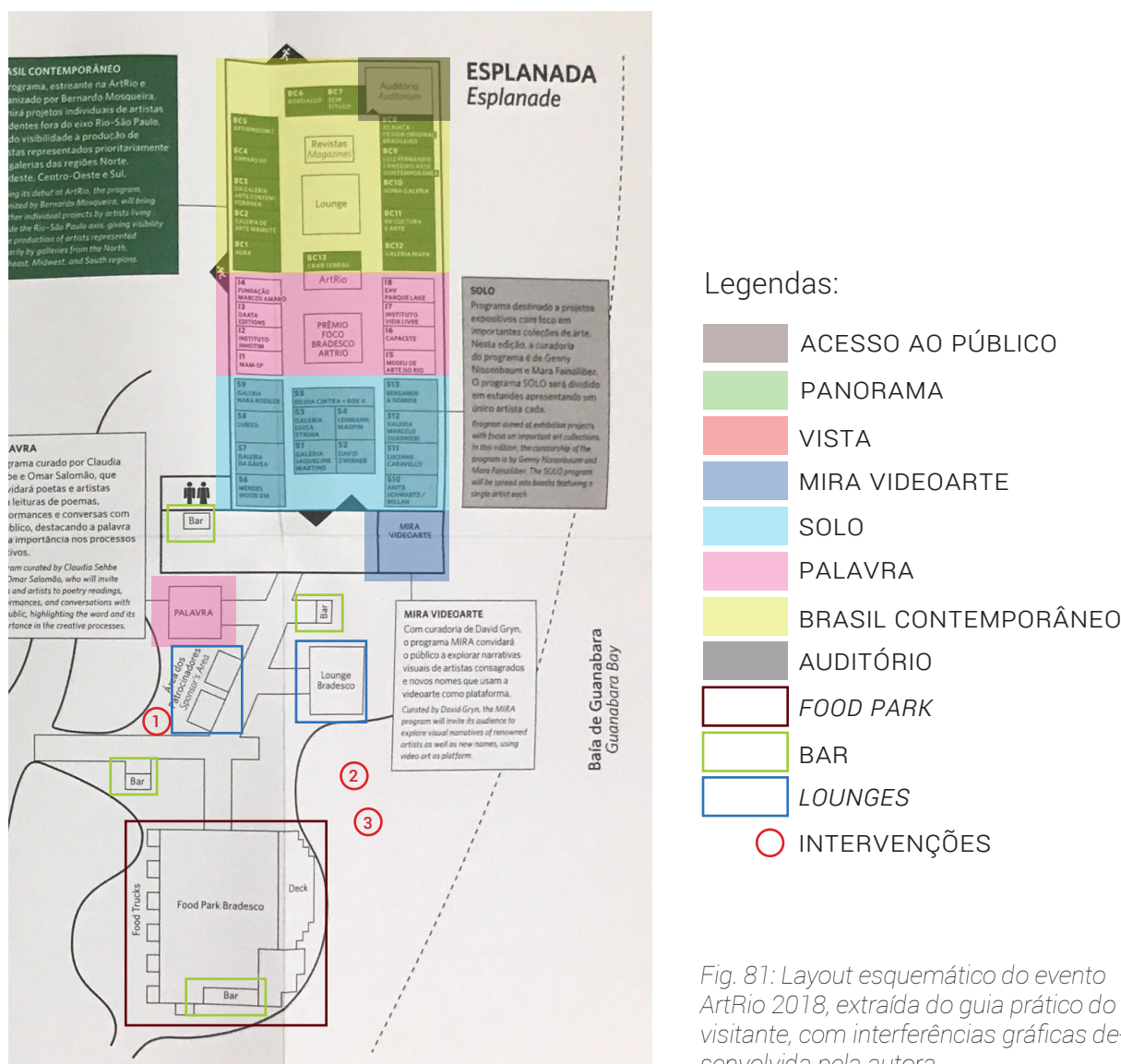


Fig. 81: Layout esquemático do evento ArtRio 2018, extraída do guia prático do visitante, com interferências gráficas desenvolvida pela autora.

O PANORAMA reuniu as galerias com atuação já estabelecidas no circuito internacional de arte moderna e contemporânea, enquanto o VISTA estava destinado a apresentar galerias jovens, de até 10 anos de mercado, com curadoria experimental e stands inéditos, concebidos exclusivamente para a feira.

O SOLO era o programa responsável por colocar em foco projetos expositivos de importantes coleções de arte, apresentando em cada estande um único artista, com a curadoria de Genny Nissenbaum* e Mara Fainziliber**.

O MIRA VIDEOARTE, com a curadoria de David Gryn***, convidava o público para explorar narrativas visuais de artistas consagrados e novos nomes que usam a videoarte como plataforma.

Por fim, o BRASIL CONTEMPORÂNEO, programa estreante na ArtRio em 2018 com a curadoria de Bernardo Mosqueira****, focou na reunião de projetos individuais de artistas residentes fora do eixo Rio de Janeiro - São Paulo, dando maior visibilidade à produção de artistas representados prioritamente por galerias das regiões Norte, Nordeste, Centro-Oeste e Sul.

Podemos afirmar então que dentre as prioridades da ArtRio estava a valorização da arte brasileira e a divulgação dos artistas nacionais entre os colecionadores e os curadores.

* Colecionadora de arte.

** Colecionadora de arte.

*** Curador da seção de vídeo da Art Basel Miami.

**** Curador e escritor. É um dos fundadores e gestores do Solar dos Abacaxis, espaço independente para arte, educação e transformação social no Rio de Janeiro.



Fig. 82: Performance "Estrela Terra Vibra Nois. Todos Somos Nós" de Ernesto Neto na área externa da ArtRio, 2018. O artista armou uma barraca feita em crochê com algodão, bambu, areia, quartzo, juta, folhas secas e folhas de louro, meditando dentro dela. Foto: Murilo Tinoco. Fonte: <http://www.zeronaldo.com/2018/artrio-abre-com-desfile-da-turma-artsy-pela-marina-da-gloria-e-ernesto-neto-e-o-destaque/>



Fig. 83 e 84: Pessoas interagindo com a obra de Ernesto Neto, um dia após a performance do artista, 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 85: Macaleia, de Hélio Oiticica, 2018. Datada de 1978, "Macaleia" faz parte da série Penetráveis - espaços de vivência sensorial criados pelo artista. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 86: Macaleia, de Hélio Oiticica, 2018. Datada de 1978. Foto: Ana Branco. Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/artrio-tem-publico-de-48-mil-avaliacao-positiva-de-galeristas-23114813>



Fig. 87: Jequi, de Aline Xavier, 2018. Escultura feita com bambu tratado com fogo em um processo artesanal. A peça foi inspirada em uma armadilha chamada Nas-sa produzida pelo povo Ingarikó de Roraima. Jequi é um termo de origem indígena que designa a armadilha de pesca. Foto: Arquivo pessoal



Fig. 88: Jequi, de Aline Xavier, 2018. Foto: Ana Branco. Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/artrio-tem-publico-de-48-mil-avaliacao-positiva-de-galeristas-23114813>

Na edição de 2018, a ArtRio na Marina da Glória recebeu, entre os dias em que o evento esteve disponível para visita, um público que resultou num montante de 48 mil pessoas.

Voltada principalmente ao âmbito comercial, de revenda de obras de arte, a ArtRio conseguiu reagir à crise econômica e a tensão pré-eleitoral da época no Brasil.

As avaliações da organização da ArtRio e dos galeristas foram, ainda durante o evento, melhores em relação às suas edições anteriores, ao firmar boas vendas e estabelecer pontes para futuros negócios.

O programa PANORAMA, como já era esperado, atingiu bons resultados de venda, desde a negociação da mais cara obra de arte exposta na feira e, como não poderia deixar de ser, a também mais fotografada: a tela “Bumba meu boi” de Di Cavalcanti, com valor superior a 20 milhões de reais, que estava sendo negociada pela galeria de arte Almeida & Dale, de São Paulo.

Podemos citar também o caso da galeria Marcia Barrozo do Amaral, que nos apresentou um solo de Leo Battistelli e que, já nos primeiros dias de evento, havia vendido a maior parte das obras expostas, que se resumiam à peças em cerâmica trabalhadas sobre a percepção do artista em relação aos elementos naturais e aos seus vínculos com os seres humanos.

Em todo o caso, o sucesso de vendas da ArtRio 2018 não se restringiu à galerias já consolidadas no mercado. Novas empresas aproveitaram a visibilidade da feira e a presença de colecionadores internacionais que foram, de certa forma, privilegiados nesta edição, tendo em vista o valor do câmbio entre o dólar e o real fazia da arte brasileira um negócio vantajoso para o cenário estrangeiro.

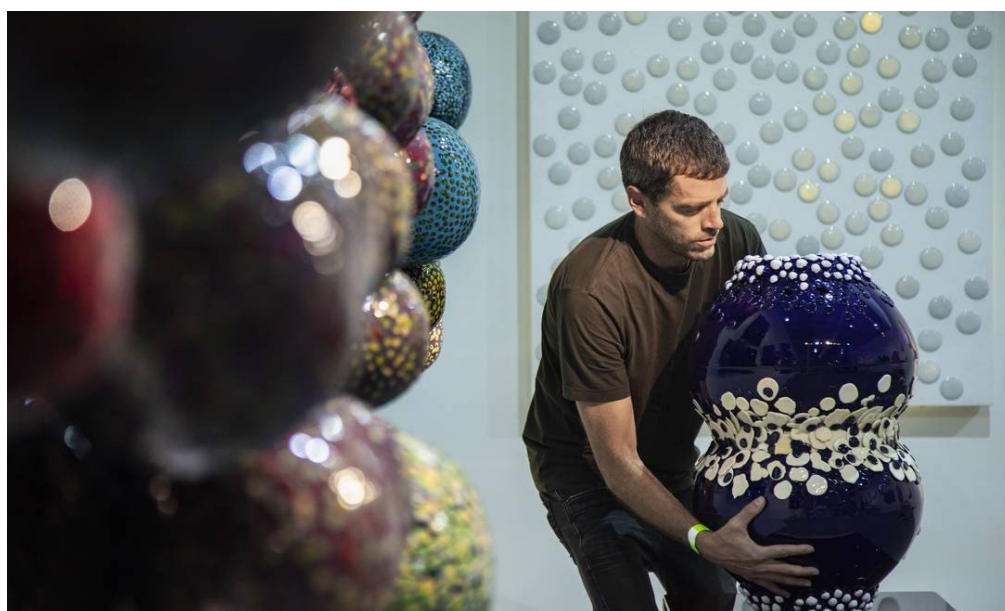


Fig. 89: Burnba meu boi, de Di Cavalcanti, sendo exposta pela Almeida & Dale na ArtRio 2018. Foto: Ana Branco. Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/artrio-tem-publico-de-48-mil-avaliacao-positiva-de-galeristas-23114813>

Fig. 90: O artista Leo Battistelli e suas obras na galeria Marcia Barrozo do Amaral, na ArtRio 2018. Foto: Ana Branco. Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/artes-visuais/artrio-tem-publico-de-48-mil-avaliacao-positiva-de-galeristas-23114813>



Fig. 91: Visitantes caminhando pelo pavilhão principal da ArtRio, do programa PANORAMA, no dia 27 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 92 e 93: Visitantes caminhando pelo pavilhão principal da ArtRio, do programa PANORAMA, no dia 27 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 92 e 93: Food Park, no dia 28 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 94 e 95: Programa PALAVRA, no dia 28 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 96: Programa MIRA VIDEOARTE, no dia 28 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 97: Parte do percurso externo que liga os dois pavilhões, no dia 28 de Setembro de 2018. Foto: Arquivo pessoal.

A feira contava também com uma série de conversas e mesas-redondas, promovidas em diversos horários ao longo dos dias, que discutiam desde o cenário da arte brasileira e da arte latino americana, às suas produções e seus colecionismos, com a finalidade de disseminar ainda mais o olhar e as percepções pessoais dos colecionadores e dos agentes que influenciam diretamente nas produções das diversas coleções de arte no Brasil e na América Latina.

Essas conversas discutiam também o modo como os curadores de arte auxiliam na aquisição de novos trabalhos, na conservação, no futuro dos acervos privados e nas exposições itinerantes de coleções brasileiras e latino americanas.

Além destes temas, a ArtRio 2018 levantou uma discussão acerca dos museus e suas linguagens frente à contemporaneidade, com foco particular na diversidade do público brasileiro, explorando diferentes modelos de museus no mundo e mapeando as principais questões que os brasileiros poderiam considerar para si.

A consciência do papel das mulheres influenciando e movimentando o mundo das artes também foi um dos temas de maior relevância debatidos na ArtRio 2018, que aconteceu a partir de uma conversa entre mulheres brasileiras que produzem e que colecionam arte.

Estas conversas aconteceram em parceria com a Villa Ay-moré e o Canal Curta!, que convidaram artistas, colecionadores e críticos de arte para participar dos debates aproximando-os do público da ArtRio 2018 ao abordar os temas citados anteriormente, com particular ênfase na arte, na curadoria e no colecionismo contemporâneo.

Reforçando a valorização da arte brasileira, inclusive daquela produzida fora do eixo Rio de Janeiro - São Paulo, o programa BRASIL CONTEMPORÂNEO esteve alinhado à iniciativas como aquela apresentada pelo coletivo Capacete, que buscava na ArtRio 2018 difundir suas ações e conseguir apoiadores para o financiamento de artistas brasileiros, estruturando-se por meio de programas entre residências de pesquisa, apresentações públicas em diversos formatos, formação para profissionais, cursos abertos, biblioteca, acervo e publicações.

O coletivo Capacete, com direção geral de Helmut Batista, incorpora formas de ação auto-organizadas, participativas e colaborativas como uma parte fundamental de sua estrutura, oferecendo um ambiente onde os participantes residentes e profissionais se encontram para discussões, aulas, oficinas, seminários e pesquisas de campo relacionadas ao pensamento crítico e artístico contemporâneo.

Além dessas associações, a ArtRio 2018, por meio do programa BRASIL CONTEMPORÂNEO, esteve alinhada à IDA - Feira de Design do Rio, possibilitando uma maior visibilidade ao segmento de design e à sua inter-relação com a arte, destacando, além do trabalho de artistas e designers brasileiros, uma leitura acerca do modo como a arte e o design se complementam e se conectam, levantando discussões acerca da chamada design art.

A dissolução das fronteiras entre arte e tecnologia e o desejo de fusão da arte na vida nos faz refletir acerca desta tendência, em que os campos se incorporam e se apropriam um das características do outro.

Esta tendência de aproximação entre arte e design, de acordo com Alex Coles (2007), já esteve presente em obras exibidas

em bienais e exposições internacionais de arte e arquitetura ocorridas no final dos anos 1990, tendência que parece estar sendo retomada agora enquanto discussão.

A design art poderia ser vagamente definida como qualquer proposta artística que visa trabalhar com o lugar, a função e o estilo da arte fundindo-a com a arquitetura, o mobiliário e o desenho gráfico. [...] O que parece fundamental a todas as formas de design art é uma espécie de deslocamento que ocorre entre o lugar que a ocupa, o aspecto que adquire e o modo como funciona. [...] A design art não chama atenção para o lugar e a função da arte no intuito de questionar sua autoridade cultural. Antes, busca expandir a acessibilidade à arte, elaborando formas mais práticas de envolver sua recepção e seu uso.
(COLES, 2007, p.61)

Tais questões nos fazem crer que a design art espera alimentar o questionamento acerca da democratização das produções artísticas ao incorporar valores de uso e ao produzir objetos e espaços que podem ser considerados artísticos e utilitários ao mesmo tempo.

Coles alega, em suas produções *Design and art* (2007) e *DesigArt - On art's romance with design* (2005), que a design art surgiu como uma reação contemporânea frente aos resquícios do movimento moderno, oferecendo aos artistas a capacidade de oscilar entre a arte e o design, possibilitando-lhes enxergar outras potencialidades de atuação na contemporaneidade.

Para ilustrar esta discussão, podemos citar a marca VOA, que estava expondo na ArtRio 2018, no programa BRASIL CON-

TEMPORÂNEO, peças que uniam arte e design a partir de desenhos minimalistas e contemporâneos.

Assim, a marca lançou na ArtRio 2018 a linha ASA, símbolo do voo e da liberdade, essência da marca assinada pelas designers Lola Vaz e Nathalie Kuperman, que tomaram como ponto de partida para esta coleção os pássaros brasileiros e o colorido tropical de suas asas, com formas geométricas e neoconcretistas, experimentando dobras, desvios e planos, de modo a criar novas possibilidades artísticas.



Fig. 98: Objeto de uso para o corpo. Colar da coleção ASA para ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO, assinado pela marca carioca VOA. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 99: Estande da marca VOA na ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.

Além da VOA com sua coleção assinada por duas designers, podemos citar algumas produções de artistas que também dialogam com o design através de suas peças:



Fig. 100: O colador de Cacos, do artista plástico Vic Muniz, 2013. Exposto na ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Coleção de cerâmicos para a cozinha e para decoração. Foto: Arquivo pessoal.

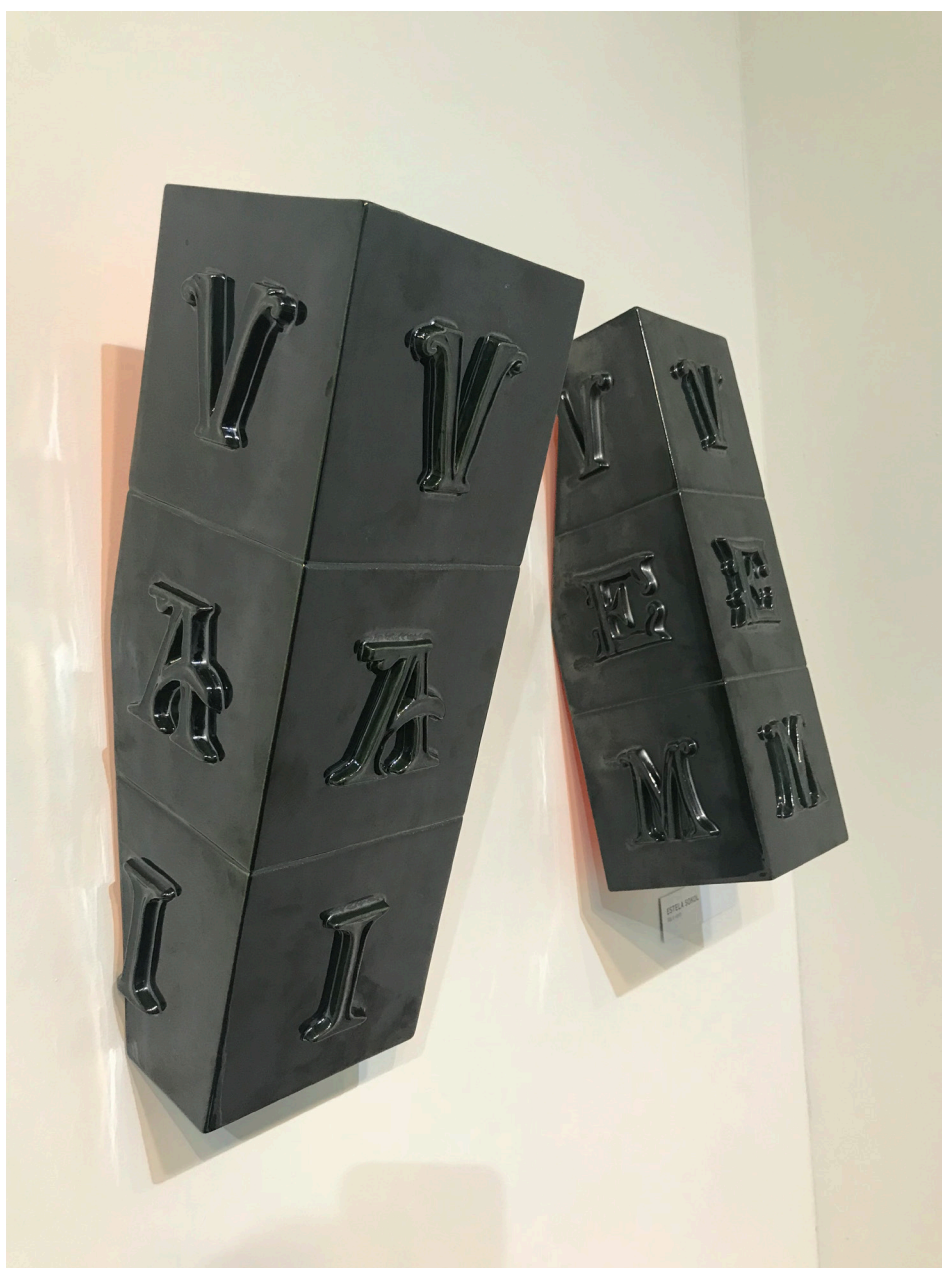


Fig. 101: Vai e Vem, da artista Estela Sokol. Luminárias expostas na ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 102: Assombrada, da artista Regina Silveira. A peça exposta na ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO, era categorizada como objeto/escultura e consistia, pelo viés utilitário, num recipiente cerâmico. Foto: Arquivo pessoal.

Por fim, além destes exemplos, podemos citar a Acaica Design, uma das galerias que mais chamaram atenção para as produções vinculadas à design art na ArtRio 2018, ainda no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO.

Inspirada pela diversidade nacional e com sede em Belo Horizonte, ela trabalha como uma nova referência em curadoria, difusão e comercialização do design original brasileiro, representando artistas e designers de todo o Brasil, apresentando suas peças ao público consumidor.

A iniciativa foi idealizada pelos designers Mariana Hardy & Cynthia Massote (Hardy Design) e Renato Tomasi (DMAIS Design).



Fig. 103: Estande da galeria Acaica Design na ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 104 e 105: Luminárias de cerâmica Saramenha, assinada pela Casa Tereze e Fruteiras e peças de parede, assinada pela artista Ana Vaz, respectivamente. Ambas peças representadas pela Acaica Design no ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 106: Vasos da série Gargalos, assinados pelo designer Brunno Jahara em parceria com a artista Patricia Bagniewski. Coleção sustentável, desenvolvida a partir de garrafas de vinho descartadas. Peças representadas pela Acaica Design no ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 107: Correntes, assinada pelo Estúdio Rain, do arquiteto Ricardo Innecco em parceria com a designer Mariana Ramos. Eles atuam no desenvolvimento de mobiliário, iluminação e objetos utilitários. Esta peça em especial propõe uma reflexão sobre a produção em massa e a fabricação industrial. Peça representada pela Acaica Design no ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 108: Luminária, do light designer Demian Quincke. A produção do designer aposta em peças colecionáveis em pedras naturais brasileiras. Esta foi confeccionada em pontas de quartzo, provocando uma experiência com a luz. Peça representada pela Acaica Design no ArtRio 2018, no programa BRASIL CONTEMPORÂNEO. Foto: Arquivo pessoal.

Como pudemos observar, os estandes e os suportes que abrigavam as peças expostas, em ambos setores da feira, deixaram um pouco a desejar em relação à plasticidade e à organização do evento, tendo em vista que estamos lidando com uma feira de arte, arquitetura e design, discutindo inclusive o modo como os espaços interferem diretamente nas experiências.

A partir deste apanhado geral acerca das vivências na ArtRio 2018, podemos considerar que o evento é mais do que uma feira de reconhecimento internacional, mas uma grande plataforma de arte no Brasil que considera, em suas intervenções, exposições e projetos, a difusão do conceito de arte em toda América Latina, considerando suas aproximações com outros campos disciplinares, como o design e a arquitetura, solidificando cada vez mais o mercado e estimulando o crescimento de um novo público que produz e consome a arte brasileira.

Podemos dizer também que a ArtRio é uma vitrine de arte que se abre para a cidade e para as pessoas através das interferências que promove nos espaços de circulação, ressignificando-os e aproximando os cidadãos às experiências com a arte e aos exercícios de percepção em relação ao entorno.

Além destas questões, outro ponto visivelmente importante levantado pela ArtRio é a acessibilidade, no sentido de promover o reconhecimento de novos artistas, inclusive daqueles fora do eixo Rio de Janeiro - São Paulo, inserindo-os no circuito de arte internacional, fazendo a economia brasileira girar por consequência da arte e do design, fomentando a valorização da produção artística do país ao incentivar sua indústria criativa.

3.2

Design Weekend 2018

Autointitulada como a maior semana de design da América Latina, o Design Weekend (DW!) - Semana de Design de São Paulo nasceu em 2012 como São Paulo Design Weekend, persistindo com esta nomenclatura até a realização de sua sétima edição, que aconteceu de 29 de Agosto à 02 de Setembro de 2018.

Ao contrário de como a ArtRio 2018 foi estruturada, com exposições e atividades vinculadas à um principal corpo físico, na Marina da Glória, a DW! se estruturou como fruto de uma visão coletiva, oferecendo em sua sétima edição mais de 300 eventos dispostos ao longo de seis setores da cidade de São Paulo, reconhecidos pela organização como “distritos DW!”, e dezesseis “DW! Hubs”, espaços únicos em que aconteciam diversas atividades simultâneas, como esclarece o guia do visitante de 2018, livreto fornecido gratuitamente para todos os indivíduos que visitaram ao menos um dos microeventos promovidos por esta semana de design.

Ainda segundo o guia, naquele ano, o desejo da organização do evento comandado por Lauro Andrade*, Simões Neto** e Gisele Fernandes***, era deixar novos legados materiais e imateriais à cidade de São Paulo, em termos de retorno para o setor, evidenciando o protagonismo e a valorização dos criativos brasileiros que obtiveram bons resultados.

* Administrador, com mestrado em Gestão de Empresas. Idealizador e realizador do DW! além de diretor da Expo Revestir e do Fórum Internacional de Arquitetura e Construção.

** Jornalista, curador do DW! 2018.

*** Gerente de Marketing na DW!

Considerando um breve apanhado histórico, a DW! é um evento efêmero que tem como principal objetivo fomentar a cultura do design e suas conexões com outros campos disciplinares como a arquitetura, a arte, a tecnologia e o urbanismo, desenvolvendo atividades experimentais que têm como viés básico a inclusão social e a promoção de novos negócios acerca do design contemporâneo.

A primeira edição do evento, que aconteceu no ano de 2012, promoveu atividades interativas nas estações Vila Prudente, Alto do Ipiranga, Ana Rosa e Vila Madalena, ambas dispostas na linha verde do metrô de São Paulo. . Entre essas atividades estava o projeto “design assinado por todos” espalhou, durante todos os dias desta edição do DW!, móveis, objetos e instalações em que os indivíduos puderam interagir de diversas maneiras com as peças, fazendo-os despertar para novas percepções em seus espaços cotidianos de passagem.

No ano seguinte, em 2013, a DW! contou com uma ação exclusiva do antigo coletivo de designers Design OK, que não existe mais, desenvolvida especialmente para o evento, que transformou vagas de estacionamento para carros em espaços de convivência, conhecidos como *parklets*, posteriormente regulamentados pela Prefeitura de São Paulo e reproduzidos em alguns outros pontos da cidade, gerando ocupação, troca e sociabilidade.

Em 2014, já na sua terceira edição, a DW! estimulou a discussão sobre o uso de bicicletas como alternativa de melhoria na mobilidade urbana de São Paulo, a partir do *Bike Tour SP - Rota Design*, roteiro que percorria atrações de arquitetura e de design na cidade, induzindo seus participantes a ocupa-la e observá-la de modo diferente do habitual.

A partir destas edições preliminares, as atividades promovidas pelo DW! que tinham principalmente a intenção de promover a ocupação e a participação dos indivíduos em relação às atividades que visavam melhorias nos espaços públicos e na mobilidade da cidade, foram gradativamente perdendo força em relação àquelas atividades pensadas para gerar impulso no âmbito comercial.

Mesmo assim, podemos ressaltar pelo menos uma atividade em cada edição posterior à estas que demonstraram também um interesse em promover integração entre os grupos e os espaços.

Em 2015, o projeto mais relevante à cidade desenvolvido pelo DW! foi a instalação de bicicletários desenhados por designers renomados ao longo dos circuitos do evento, visando a promoção do uso deste meio alternativo na mobilidade de São Paulo.

Na edição seguinte, em 2016, pode-se ressaltar como principal atividade voltada à cidade a parceria feita entre o DW!, o paisagista Ricardo Cardim e o designer Hugo França, que possibilitou o replantio, no parque Ibirapuera, de uma muda da figueira bicentenária do bairro Sacomã.

Em sua penúltima edição, no ano de 2017, é possível evidenciar a revitalização dos canteiros centrais da Av. Brasil, entre a Av. Rebouças e a Av. Nove de Julho, promovidas pelo DW! a partir de uma iniciativa da empresa privada Artefacto e da Prefeitura Municipal de São Paulo, em que cerca de 2km de canteiro foram recuperados por paisagistas.

Apesar de não haverem bons registros fotográficos destas ações, ao analisarmos o recente histórico das edições do festival, é possível notar que a DW! nasceu demonstrando um forte inte-

resse em apoiar ações voltadas à cidade ao promover atividades direcionadas aos indivíduos e às suas percepções em relação aos espaços públicos que, lentamente, foram perdendo o foco frente aos projetos e às atividades decorativas, voltadas ao âmbito privado e ao retorno financeiro.

Exemplo disso foram os inúmeros microeventos promovidos pelo DW! 2018 que, mesmo abertos ao público em geral, tinham como principal viés o âmbito dos negócios, acessíveis apenas à população com alto poder aquisitivo, indo na contramão da propagação dos conceitos atrelados ao DW!, da inclusão social e da ocupação dos espaços da cidade pelos diversos grupos, evidenciando uma espécie de segregação entre os indivíduos e os espaços que ocupam.

A manchete “Desenhando um País” é a primeira do guia prático do visitante da edição de 2018 e discorre sobre o modo como o DW! visa a entrega de novas soluções à sociedade ao promover a integração do mundo criativo ao mundo produtivo, gerando diferenciais competitivos no mercado do design e melhoria na qualidade de vida da população.

Para ilustrar tal situação, podemos citar alguns dos microeventos promovidos pelo DW! 2018, começando pelo “distrito D&D”, que preparou uma série de ações para a semana de design, dentre elas as exposições de peças de design nos corredores, a elaboração de vitrines desenvolvidas por estúdios, artistas, arquitetos e designers renomados, coquetéis e bate-papos promovidos pelas lojas do D&D Shopping, localizado no World Trade Center, na zona sul da cidade de São Paulo. Neste espaço, a mostra visava atingir uma classe mais abastada financeiramente.



Fig. 109: Vitrine assinada pelo artista Kiko Sobrino para o DW! no Shopping D&D, 2018. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 110: Vitrine assinada pelo arquiteto e designer Léo Shehtman para o DW! no Shopping D&D, 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 111: Poltrona Aimara, assinada pelo estúdio de design "Nada se Leva", dos designers André Bastos e Guilherme Leite Ribeiro. Uma das peças expostas sob um "pedestal" branco, nos corredores do D&D Shopping para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.

O espaço, frequentado majoritariamente por empresários e por pessoas com alto poder aquisitivo, sediou também a festa oficial de abertura do DW!, que deveria gerar sociabilidade ao apresentar a revitalização de um ambiente voltado para a cidade, sob o discurso de que sua área externa, conhecida como Boule-

vard do D&D, se tornaria um lugar aberto para a convivência de pedestres, frequentadores e funcionários do local.

De acordo com informações extraídas do Guia do Visitante DW! 2018, Cristiane Bomeny*, responsável pelo projeto de inovação do complexo World Trade Center São Paulo, a área que fora revitalizada contava com pouco mais de dois mil metros quadrados e visava sua transformação em prol de um espaço mais amigável, dando início à ações de cunho culturais na região do Berrini.

Contando com um grande mural desenvolvido pelo artista Eduardo Kobra, que retratou a imagem de personalidades que tiveram suas trajetórias marcadas pela busca à paz (Dalai Lama, Madre Teresa de Calcutá, Malala Yousafzai, Nelson Mandela, Gandhi e Martin Luther King), o novo Boulevard D&D deveria sediar novas ações incluindo apresentações musicais, projeção de filmes ao ar livre, exposições e eventos gastronômicos abertos ao público.



* *Empresária brasileira, responsável pela inovação e melhorias de espaços de trabalho do World Trade Center em São Paulo.*



Fig. 112 (página anterior), 113 e 114: Coquetel de abertura do DW! 2018, em conjunto com a reinauguração do Boulevard do D&D Shopping pós revitalização, com mural do artista Kobra. Foto: Arquivo pessoal.

Assim como o “distrito D&D” que, apesar de estar atrelado principalmente ao âmbito comercial, visando atingir um público consumidor específico, não deixou de demonstrar empenho na intenção de promover atividades culturais voltadas à população, podemos citar as mostras e os coquetéis desenvolvidos por empresas privadas no “distrito Gabriel Design”, localizadas ao longo da Alameda Gabriel Monteiro da Silva, que recebeu algumas instalações, circuitos com palestras exclusivas e exposições de objetos de design, fotografia e arte.

Contudo, o “distrito Gabriel Design” se mostrou mais apto a sediar um evento com o porte, conteúdo e o conceito apresentados pelo DW! 2018, tendo em vista que as empresas, fossem elas lojas, estúdios ou galerias parceiras, se posicionaram de modo diverso daquelas no “distrito D&D”, aplicando estratégias que fizeram com que os visitantes se sentissem mais à vontade para ocupar aqueles ambientes.

Tomando partido da rua e do espaço público, as lojas, estúdios e galerias ocuparam suas calçadas e praças para atingir de modo mais eficaz o público, promovendo coquetéis a céu aberto, ações artísticas, espaços de convivência, sorteios e mostras de objetos de design contemporâneo, promovendo atividades que se entrelaçavam tanto à esfera comercial, quanto àquela social.

Foi também no “distrito Gabriel Design” que a festa de encerramento da edição de 2018 do DW! aconteceu, em parceria com a Prefeitura Municipal de São Paulo, que interditou grande parte da Alameda Gabriel para os automóveis, para que ela fosse de fato ocupada pelas pessoas, que vivenciaram diversas experiências a partir do estímulo advindo de atrações com um enfoque dirigido para as produções do design contemporâneo e suas vertentes.



Fig. 115: Live Painting promovido pela empresa Uniflex em parceria com o artista plástico e grafiteiro Tico Canato no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 116: As designers Cristina Barbara e Milena Purchio transformaram uma pracinha na Vila Gabriel, especialmente para o DW! 2018, com o intuito de que ela fosse ocupada pelas pessoas que passassem pelo local, enquanto as lojas nos arredores preparavam mostras de peças de design. Foto: Acervo pessoal.



Fig. 117: Marché Art de Vie no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018. A imagem é parte do interior da loja-conceito, que tem como proposta não só apresentar produtos, mas criar uma experiência de design com estilo de vida. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 118: Vitrine da "Firma Casa", promovendo a exposição "No meio do caminho tinha uma pedra" no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018, com peças exclusivas do estúdio "Nada se Leva". Estas peças também retomam a discussão acerca da design art. Foto: Acervo pessoal.

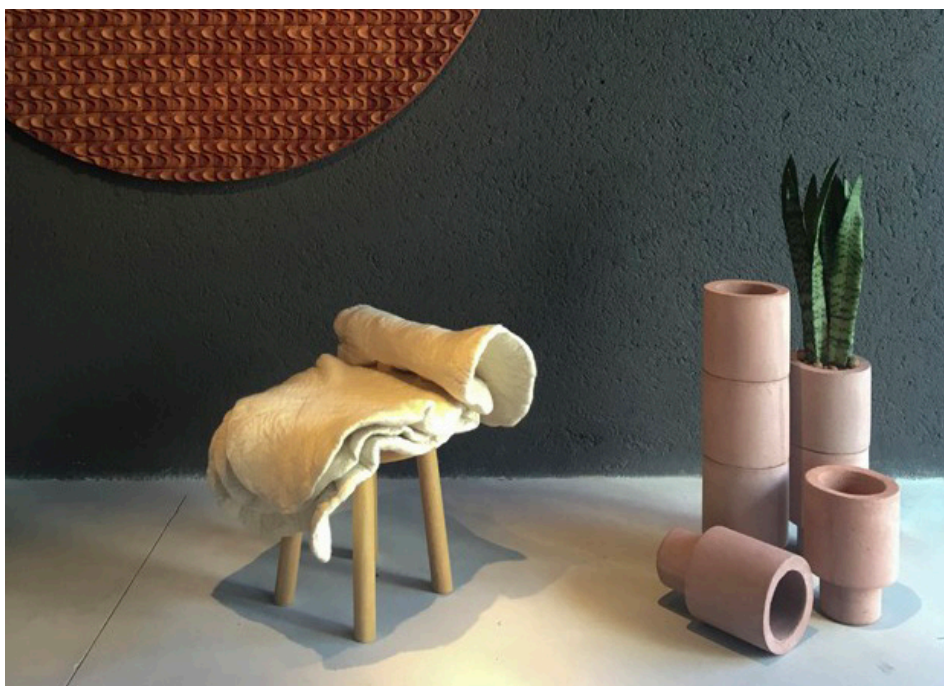


Fig. 119: Banco e Vasos assinados pelos artistas Inês Schertel e Murilo Weiz, respectivamente. Representados pela Herança Cultural Design Art Gallery no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018. Como o próprio nome já diz, as peças desta galeria são frutos das contaminações entre design e arte. Foto: Acervo pessoal.

Fig. 120: Bowl Narciso, peça de design art assinada pelo designer Guilherme Wentz. Representado pela Herança Cultural Design Art Gallery no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018. Foto: Acervo pessoal.



Fig. 121: Vaso de vidro soprado assinado pela designer Carol Gay. Luminárias de madeira e papel japonês assinadas pela artista Adriana Yazbek. Peças ao fundo assinadas pela designer e artesã Nicole Tomazi. Ambas peças de design art, expostas na loja Dpot Objeto, no "distrito Gabriel Design" para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.

O DW! experimentou, ao longo de sua sétima edição, em 2018, outras formas de ocupar a cidade. Exemplo disso foi o microevento divulgado como "Family Day", que foi realizado num trecho a céu aberto com aproximadamente 450m, como teste preliminar às suas próximas edições, que pretendem expandir

seu campo de atuação para todo o perímetro da Alameda Gabriel.

Além dos microeventos promovidos por lojas, estúdios e galerias, o evento também ofereceu para o público geral as “DW! Hubs”, feiras, mostras, congressos e exposições, pagas e gratuitas, que aconteceram simultaneamente e em diversos setores da cidade.

Com uma vasta opção de escolha, dentre elas o Salão Design, High Design Expo, BoomSPDesign, Modernos Eternos, MADE Pop-up, Cidad3, Conad e Design & Technical, estes microeventos discutiam, ao mesmo tempo, vários aspectos relacionados ao design.



Fig. 122: Corpo principal do evento BoomSPDesign - Fórum internacional de arquitetura, design e arte, inserido ao programa “DW! Hubs”, com exposições de peças de novos designers. O evento teve como premissa discutir, atualizar, explorar, pensar e repensar o design. Foto: Arquivo pessoal.

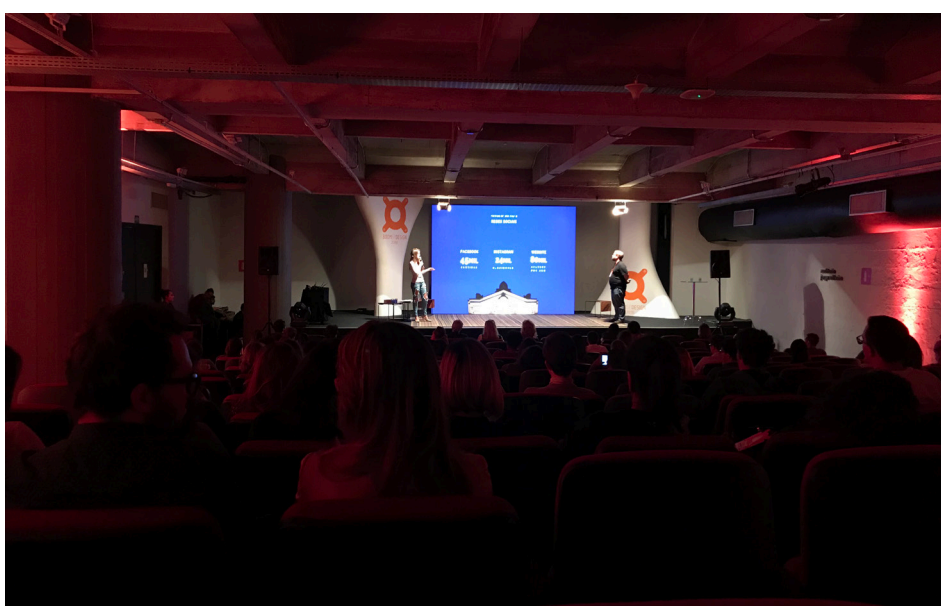


Fig. 123: Peça do atelier oi, estúdio homenageado como "design do ano" pelo BoomSPDesign, em 2018. Fundado em 1991 em La Neuveville, na Suíça, pelos designers Aurel Aebi, Armand Louis e Patrick Reymond, o atelier oi nasceu com a intuitiva e emocional afinidade de moldar materiais diferentes. Foto: Arquivo pessoal.

Fig. 124: Auditório em que aconteceram palestras sobre arte, design, arquitetura, colecionismo e fotografia ao longo de todos os dias do BoomSPDesign, de 27 a 29 de Agosto no Lounge da Bienal, no Parque do Ibirapuera. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 125 e 126: Espaço para experiências sensoriais no BoomSPDesign, inserido ao programa "DW! Hubs", com entrada gratuita e disponível para visitaç o entre os dias 27 a 29 de Agosto. Foto: Arquivo pessoal.

Além de todas estas opções voltadas ao consumo e às tendências, a semana de design também ofereceu, a partir de uma parceria com as instituições de ensino Senac, Belas Artes, IED e Escola Panamericana, um conteúdo voltado às experiências na cidade, além de oficinas, palestras e mostras para pessoas de todas as idades.

Dois microeventos em especial, promovidos pelo Senac Lapa Faustolo e pelo Centro Universitário Senac exclusivamente para o DW! 2018, chamaram atenção por serem voltados à ocupação da cidade e às experimentações.

O primeiro deles, uma expedição urbana organizada pelo Senac Lapa Faustolo pelas ruas do Bixiga, popularmente conhecido como um dos “bairros” mais tradicionais da cidade de São Paulo, embora na divisão administrativa da cidade ele seja reconhecido apenas como um setor dentro do bairro Bela Vista.

A exploração pelo Bixiga, historicamente ocupado por imigrantes italianos, nos fez perceber a cidade de São Paulo através de uma nova visão, despertando olhares para o modo como as pessoas ocupam suas ruas, fazendo-nos atentar para a identidade dos lugares e dos grupos, observando o modo como ela pode se relacionar com o design, com as micro e macrotendências de comportamento, informações de negócios e assuntos plurais, induzindo-nos a aguçar nossas percepções acerca dos espaços na cidade e dos modos como a ocupamos, causando interferências.

É importante notarmos que esta ação, em especial, também estava voltado à um caráter didático e de formação, tendo em vista que seu público participante era, em geral, estudantes de design e de arquitetura.



Fig. 127 e 128: Ponto de encontro para começar o passeio guiado pelo Bixiga e bate-papo ao longo do percurso, respectivamente. Expedição oferecida pelo Senac Lapa Faustolo para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 129: O grafite, a arquitetura e o pixo. Ponto que chamou atenção durante a expedição oferecida pelo Senac Lapa Faustolo para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.



Fig. 130: Mensagens urbanas. Ponto que chamou atenção durante a expedição oferecida pelo Senac Lapa Faustolo para o DW! 2018. Foto: Arquivo pessoal.

A segunda experiência foi desenvolvida com a colaboração dos alunos do Centro Universitário Senac acerca do tema “As dimensões das coisas: vestíveis, objetos e espaços das pessoas” e resultou na construção de estruturas espaciais que discutiam as relações do objeto com o corpo e com os lugares.

A ação, que funcionou como mostra no Conjunto Nacional e como intervenção urbana na Av. Paulista, principal avenida da cidade de São Paulo, convidou o público a ocupar o espaço e a refletir sobre a cidade através da interação com uma estrutura feita de bambolês de diversas escalas que sugeriam a construção de abrigos ou invólucros para o corpo a partir da utilização de objetos cotidianos e se mostrava bastante similar à alguns dos primeiros estudos acerca da teoria da arquitetura móvel promovida por Yona Friedman (1923) na década de 1950.

Sabemos que as possibilidades de reunião entre as pessoas na cidade é, a grosso modo, o que atribui ao contexto urbano sua identidade. Nesse sentido, podemos notar que as diversas opções de escolha acerca dos tipos de conteúdo que se poderia consumir durante aqueles dias foram, certamente, uma das qualidades mais vistosas do DW! 2018.

A partir deste apanhado geral acerca do evento, podemos dizer que a DW! está caminhando em direção à sua consolidação enquanto festival urbano e vem atingindo níveis cada vez mais altos de qualidade ao promover inúmeros microeventos espalhados por São Paulo, promovendo seus espaços como palco de diálogo entre partes, lugares, objetos construídos, culturas e técnicas, em que os cidadãos são convidados à uma espécie de experimentação de hipóteses a partir da flexibilidade dos usos da cidade.



Fig. 131: "As dimensões das coisas: vestíveis, objetos e espaços das pessoas". Estrutura experimental desenvolvida pelos alunos do Centro Universitário Senac acerca da construção de estruturas espaciais que discutem as relações do objeto com o corpo e com os lugares para o DW! 2018. Instalado na Avenida Paulista. Foto: Acervo pessoal.



Fig. 132: "As dimensões das coisas: vestíveis, objetos e espaços das pessoas". Estrutura experimental desenvolvida pelos alunos do Centro Universitário Senac acerca da construção de estruturas espaciais que discutem as relações do objeto com o corpo e com os lugares para o DW! 2018. Instalado no Conjunto Nacional. Foto: Acervo pessoal.

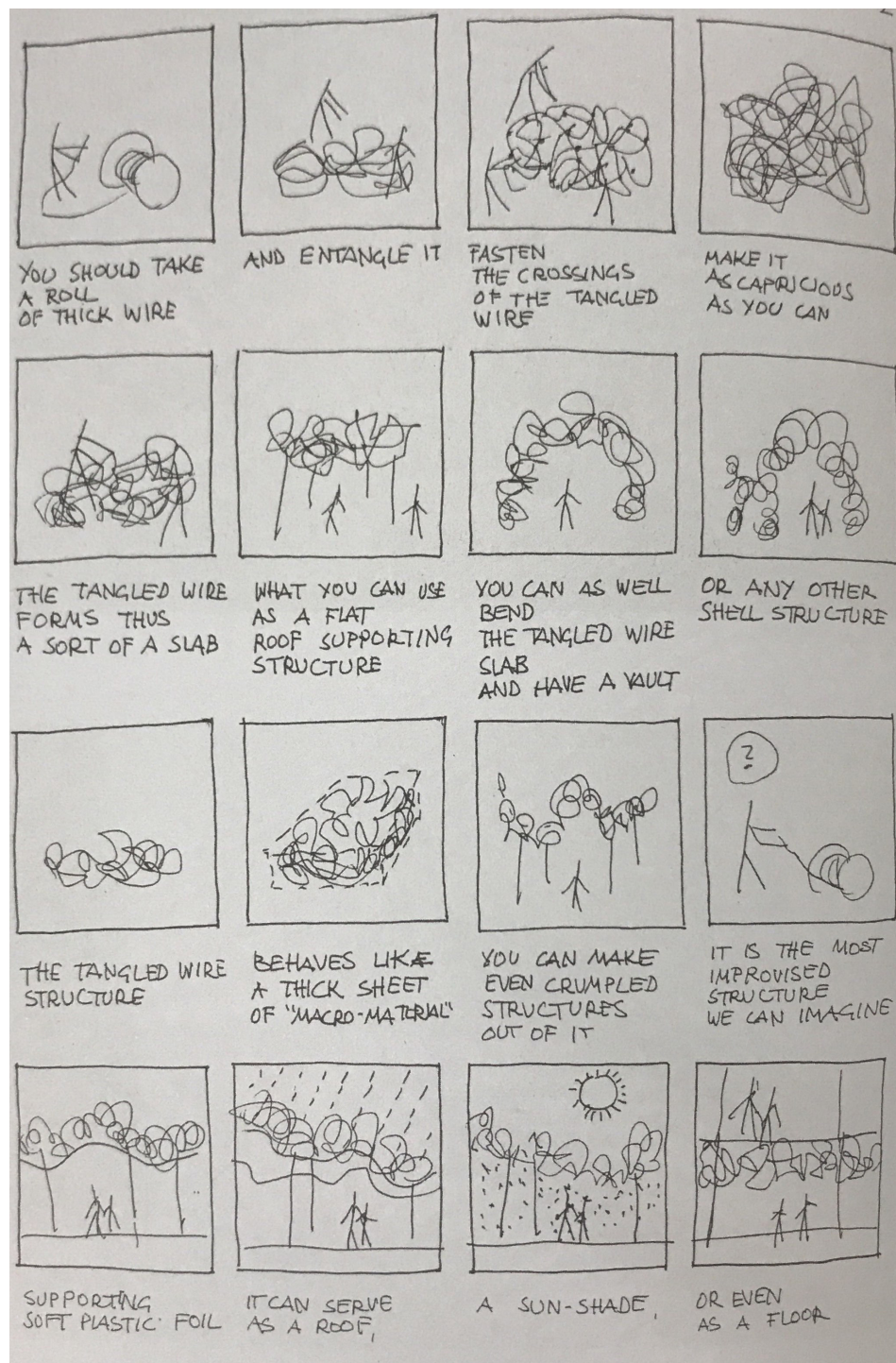


Fig. 133: Gribouillis (rabiscos). Estudos de Yona Friedman sobre arquiteturas móveis. Foto: Marianne Homiridis. Fonte: Yona Friedman Pro Domo. Editora Actar, Centro Andaluz de Arte Contemporaneo, 2006 - p. 242.

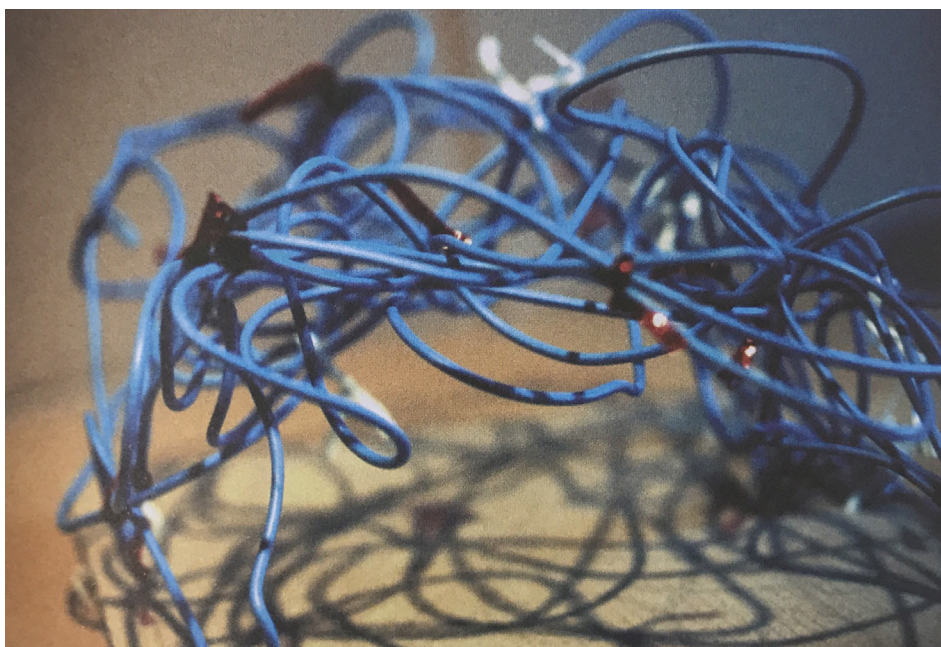


Fig. 134: Gribouillis (rabiscos). Estudos de Yona Friedman sobre arquiteturas móveis. Foto: Marianne Homiridis. Fonte: Yona Friedman Pro Domo. Editora Actar, Centro Andaluz de Arte Contemporaneo, 2006 - p.243.

O design contemporâneo, ao tratar a cidade como o próprio objeto de design cria microurbanismos efêmeros que, a partir da promoção de táticas urbanas e ações temporárias, como aquelas propostas pelo DW! 2018, oferecem luz à forma de ver, pensar e fazer a cidade, gerando ambientes propícios às manifestações culturais, de construção, preservação e manutenção de memórias e de identidades.

considerações

Apoiados na construção desta pesquisa, podemos constatar que o design contemporâneo cada vez mais atrelado ao desenho de sistemas, a partir de suas contaminações com outros campos disciplinares, fortalecendo-se enquanto verbo referindo-se ao processo em si como produto resultante que se resolve através do ato de conceber, criar ou construir proposições e/ou soluções atreladas à requalificação, à produção ou ao redesenho do ambiente urbano.

Ao levantar esta discussão, podemos perceber também o modo como o design olha para a arquitetura e para arte desde sua origem, firmando conexões ao longo de todo seu percurso enquanto campo de atuação.

O breve apanhado histórico que fizemos nos direcionou à compreender, ainda que numa primeira instância, o modo como o design do verbo e do substantivo se traduzem em comunicação mas que, independentes entre si, o design do verbo não necessariamente termina dando forma ao design do substantivo.

Tudo isso nos fez identificar que, somadas as inúmeras características acerca do design contemporâneo, seu produto final responde às experiências de quem o produz em relação as mudanças emergentes na sociedade, desarticuladas do âmbito industrial, expandindo-se dos artefatos para as ações como atividades, planejamentos de comportamento, eventos ou interações que enfatizam o design como um verbo, alterando o foco do objeto de design para o processo de design.

Ao compreender a estrutura do processo de design como campo em contínua expansão, que se lança em proximidade à outros campos como a arte e a arquitetura, e se molda com a finalidade de se adequar à complexidade do mundo contemporâ-

neo ao considerar questões relacionadas às políticas de representações e às redefinições de modelos sociais a partir de práticas econômicas e culturais, notamos que o design está e se encontra na escala da cidade.

Os limites entre arte, design e arquitetura aparecem cada vez mais tênues e difusos em espaços-tempos coexistentes onde os campos se comunicam, se penetram e se organizam a partir de trocas, dando existência à outras possibilidades, apontando seu foco para a significação dos lugares e para a promoção de novas experiências.

Com base nestas constatações, para que houvesse entendimento acerca do modo como o design seria capaz de interferir na cidade, desenvolvemos uma pesquisa sobre as principais características que lhe dão forma, entendendo conceitos relacionados aos grupos que a habitam, aos lugares, aos não-lugares, ao cotidiano, às identidades, à globalização, ao urbanismo tático, à monumentalidade e à memória individual e coletiva a partir de análises documentais e estudos de caso.

Esta pesquisa nos fez enxergar com mais clareza a cidade a partir de seus usos ao considerar questões que envolvem seus valores comemorativos, históricos, simbólicos, funcionais e estéticos percebendo, por fim, o modo como a externalidade do design como ação pode se vincular à construção da cidade através de intervenções urbanas e de eventos efêmeros.

Elaborada toda esta discussão teórica acerca do design contemporâneo e suas conexões com a arte, com a arquitetura e com a cidade, escolhemos dois eventos efêmeros para vivenciar no intuito de compreender na prática de que modo estas intervenções e ações programadas seriam capazes de construir outras

realidades nas cidades brasileiras.

Os eventos escolhidos como objetos de análises foram o São Paulo Design Weekend e ArtRio nas edições do ano de 2018. Apesar de um ter seu foco principal voltado para o design e o outro para a arte, ambos se interessam em gerar experiências na cidade, movimentando-a.

Experiências estas que se mostraram aptas à induzir os expectadores, pessoas que ocupam as cidades, à conceber novos campos de imaginação e fertilização a partir dos microeventos e das interferências efêmeras promovidas por estes eventos maiores.

Ao decorrer de ambos eventos, notamos mais do que a similaridade no que diz respeito às ações e intervenções que geravam ocupação e, conseqüentemente, novas memórias e identidades ressignificando alguns dos espaços das cidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

A similaridade também estava presente nos eventos a partir de seus caracteres comerciais, fazendo a economia girar em torno da indústria criativa que, ao nosso ver, é um ponto positivo para gerar maior reconhecimento acerca da importância da arte e do design no Brasil.

Além deste ponto, alguns outros fatores nos chamaram a atenção em ambos eventos: a mobilização de empresários, designers, arquitetos e artistas ao abrir as portas de suas empresas, lojas e estúdios para ampla visitação, promovendo ainda debates, mostras e momentos de interação; o colecionismo, que também esteve em pauta em ambos eventos, discutindo-se inclusive a produção de objetos de design em baixa tiragem, elencáveis à peças de museus; e a discussão impressa tanto nas produções

de designers quanto nas produções de artistas e arquitetos, em ambos eventos, acerca da chamada design art, em que suas peças pareciam oscilar entre características atribuídas à arte e ao design, gerando hibridismos e reafirmando a tenuidade entre as produções destes campos na contemporaneidade.

Por fim, consideramos que os eventos efêmeros são capazes de impulsionar a indústria criativa gerando novas ocupações nas cidades, além de levantar questões atuais acerca do modo como vivemos e nos relacionamos com o que está à nossa volta, reconstruindo imagens, memórias e identidades acerca dos espaços e dos objetos ao sermos instigados à sustentar novos olhares e experiências, conectando-nos à um modo não-habitual de percepção, fazendo-nos despertar para novas vivências.

Permanecemos, então, convictos de que o design contemporâneo está ampliando seu campo de atuação, ao observar a expansão da arte e da arquitetura, firmando relações com estes campos ao iniciar um recente ciclo de experimentações ao se apropriar dos eventos efêmeros como método para se expor ao usar a cidade como suporte, tornando-a mais aberta e acessível.

referências

- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1992.
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. Lisboa: Editorial Presença, Coleção Dimensões, 2ª edição, 1990.
- AUGÉ, Marc. **Não-Lugares – introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Lisboa, Editora Letra Livre, 2012.
- AUGÉ, Marc. **Para que vivemos?**. Lisboa: 90 Graus, 2006.
- BARTOLY, Flávio. **Debates e perspectivas do lugar na geografia**. GEOgraphia, Vol.13, nº 26, 2011. <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia2011.v13i26.a13625>
- BAUMAN, Zygmunt. **A vida fragmentada: Ensaios sobre a moral pós-moderna**. Tradução Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- BEAT, Schneider. **Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.
- BOMFIM, Gustavo. **Metodologia para desenvolvimento de projeto**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1995.
- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Tríades do design: Um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função**. Rio de Janeiro: Rio Book's 1ª Edição 2014.
- BRANDÃO, P. & REMESAR, A. (2003), CARMONA M. & TIESDEL, S. (2007). **Design de espaço público: Deslocação e Proximidade**. Centro Português do Design.
- BRAVO, David. **Cantiere Barca in Public Space**. Acesso em 20/07/2018. Disponível em < <https://www.publicspace.org/works/-/project/h109-cantiere-barca> >
- BRISSAC, Nelson. **Catálogo Arte/Cidade - Intervenções Urbanas**. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.
- BURDEK, Bernard. **DESIGN - História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Blucher, 2006.
- CAMPBELL, Brígida. **Arte para uma cidade sensível**. Invisíveis produções. E-book. Acesso em 16/10/2017. Disponível em <<http://brigidacampbell.art.br/Arte-para-uma-cidade-sensivel>>
- CANDAU, Joel. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2011.
- CARA, Milene Soares. **Do design industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina**. 2008. Dissertação de Mestrado em Arquitetura e Urbanismo/ USP, 2008.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CARTAXO, Zalinda. **Arte nos espaços públicos: a cidade como realidade**. O perceivejo online – revista do programa de Pós- Graduação em Artes Cênicas – PPGAU/ UNIRIO, 2009.
- CARVALHO, Susana; COELHO, Sara; OLIVEIRA, Eunice. **Experiência no espaço público**. DCiii Esfera Social. Espaço Urbano, 2008. Disponível em < http://areas.fba.ul.pt/in2places/images/objecto_sustentacao.pdf > . Acesso em: 01/09/2017.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**. vol. 1, Petrópolis: Vozes, 2009.

CHRISTO and Jeanne-Claude. **Realized Projects: Wrapped Reichstag**. Acesso em 14/12/2017. Disponível em < <http://christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag?view=info>>

COELHO, Teixeira (1986). **Moderno e Pós-Moderno**. Porto Alegre: L&PM.

COLES, Alex (ed.) **Design and art**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

COLES, Alex. **Design Art: on art's romance with design**. London: Tate Publishing, 2005. <https://doi.org/10.1162/0747936054406744>

COSTA, Pedro; GUERRA, Paula; NEVES, Pedro. **Urban intervention, street art and public spaces**. Urbancreativity.org: Instituto Universitário de Porto, 2010.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. Tradução Saulo Krieger. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DE LIMA, Mateus Vieira Villela. **Intervenção Urbana: Arte e resistência no espaço público**. CELACC/ECA-USP, 2013. Acesso em: 15/10/2017. Disponível em < <http://200.144.182.130/celacc/sites/default/files/media/tcc/585-1621-1-PB.pdf>>

DO NASCIMENTO, Adriana Gomes. **(Arte) e (Cidade): ação cultural e intervenção efêmera**. Tese de Doutorado. UFRJ – 2009.

DONINI, Giovanna (org.) **L'architettura degli allestimenti**. Milano: Edizione Kappa, 2010.

DOS REIS, Alexandre Amorim. **Design não é arte**. In: MAKOOEWIECKY, Sandra; OLIVEIRA, Sandra (Orgs.). **Ensaio em torno da arte**. Chapecó: Argos, 2008.

FARIAS, Agnaldo. **De Richard Serra para os arquitetos**. São Paulo. Publicado na Revista Caramelo 6, 1993.

FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. **Ver a Cidade**. São Paulo: Nobel, 1988.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FONTES, Adriana Sansão. **Intervenções temporárias, marcas permanentes: apropriações, arte e festa na cidade contemporânea**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra: Faperj, 2013. <https://doi.org/10.4013/arq.2012.81.05>

FRAMPTON, Kenneth. **História Crítica da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997. Pág 147.

FRIEDMAN, Yona. **Pro Domo**. Editora Actar, Centro Andaluz de Arte Contemporâneo, 2006.

FUAD-LUKE, Alastair. **Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world**. London: Earthscan, 2009.

FUREGATTI, Sylvia. **Os monumentos temporários do artista Christo Javacheff**. In: VISUALIDADES v.12 n.1, p. 111-131. Goiânia: 2014. <https://doi.org/10.5216/vis.v12i1.33695>

GADANHO, Pedro. **Utopia/ Dystopia: a paradigm Shift in Art and Architecture**. Catálogo. Mousse Publishing, 2001.

GADANHO, Pedro. **Utopia/Dystopia: breve história de uma dualidade incômoda**. In: Utopia/Dystopia: A paradigma Shift in Art and Architecture. Milan: Mousse Publishing. 2013, p. 197-204. https://doi.org/10.1057/9781137314253_10

GROPIUS, Walter. **Bauhaus: Novarquitetura**. São Paulo: Editora Perspectiva, Coleção Debates no47, 6a edição, 2001.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução de Beatriz Sidou. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro. DP&A, 2006.

HUBER, Jorg [et al.] *It's not a Garden table: art and design in the expanded field*. Zurich: JRP/Ringier, 2011.

HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: Arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

ICSID - International Council of Societies of Industrial Design. *Industrial Design*, 2015. Acesso em 16/10/2017. Disponível em: <<http://www.icsid.org/iddefinition.html>>

JACQUES, Paola Berenstein. JEUDY, Henry Pierre (orgs.). *Corpos e cenários urbanos*. Salvador: EDUFBA, 2006.

KOHLSDORF, Maria Elaine. *Interação social, identidade cultural e espaço urbano no Brasil: as metamorfoses do século XX*. (Tradução de palestra apresentada no Colóquio Internacional sobre Perspectivas do Espaço Urbano), Universität Stuttgart, Stuttgart, Alemanha, 2002.

KRAUSS, Rosalind E. *Caminhos da Escultura Moderna: O Duplo Negativo: Uma nova sintaxe para a escultura*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KRAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Arte & Ensaios. Rio de Janeiro: EBA, UFRJ, 2008. Ano XV, nº17, 128-137, 2008, originalmente publicado em 1979.

KRAUSS, Rosalind. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KRAUSS, Rosalind. *Escultura no campo expandido*. Publicado originalmente em *The AntiAesthetic: Essays on PostModern Culture*. Washington: Bay Press, 1984.

KWON, Miwon. *Um lugar após o outro: anotações sobre site-specificity*. Artes e Ensaios - revista do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da EBA - UFRJ, Rio de Janeiro, ano XV, n. 17, p. 167-87, 2008.

LEERBERG, Malene. *Design in the expanded field: rethinking contemporary design*. Nordes: Nordic Design Research, número 13 – Engaging Artifacts. Norway, 2009.

LEFEBVRE, Henry. *O Direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2001.

LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LOPES, Antônio Mendes. *Os Espaços Públicos (de lazer) na Cidade: emergência de novas práticas e vocações territoriais*. *Jornal "A página"*, nº 83, Ano 8, setembro de 1999. Acesso em: 27/10/2017. Disponível em: <www.apagina.pt/arquivo/Artigo.asp?ID=789>.

LUPTON, Ellen; PHILLIP, Jennifer C. *Novos Fundamentos do design* – Tradução Cristian Borges. Cosac Naify, 2012.

MACEDO, Silvio S. et al. *Os sistemas de espaços livres da cidade contemporânea brasileira e a esfera de vida pública – Considerações preliminares*. Acessado em: 20/10/2017. Disponível em <observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/.../52.pdf>.

MANZINI, Ezio. *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. The MIT Press: Cambridge/London, 2015. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9873.001.0001>

MOGGRIDE, Bill. *Designing Interactions*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2006.

MOURA, Mônica et al. *Faces do Design: Cultura, arte, educação, Web, Design Digital*. São Paulo: Rosari, 2003.

MOURA, Mônica. *Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano*. In: *ARTE-CIÊNCIA: processo criativo*. Editora UNESP, 2015.

MOURA, Mônica. *DESIGN E ARTE NO CONTEMPORÂNEO: sentidos, estética e poéticas*. In: *Arte na Atualidade*. Ed. São Paulo : Paco Editorial, 2016, v.1, p. 68-83.

MUSIL, Robert. **Obra póstuma em vida, Gesammelte Werke.** ed. Adolf Frisé, vol II (Reinbec: Rowohlt, 1978) 506-09.

NORMAN, Donald. **The design of everyday things.** New York: Basic Books, 1988.

PEVSNER, Nikolaus. **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius.** Martins Fontes: 1995.

RAUMLABORBERLIN. Acesso em 09/07/2018. Disponível em <<http://raumlabor.net>>

RELPH, Edward. **Place and Placelessness.** London: Pion, 1976.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção.** São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2002.

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e meio técnico-científico-informacional.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução: O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico.** São Paulo: Blucher, 2010.

SCHULZ-DORNBURG, Julia. **Arte y Arquitectura: nuevas afinidades.** Edição Português/Espanhol. Editora Gustavo Gili, SA, Barcelona, 2000.

SCÓZ, Eduardo. **Arquitetura efêmera: o repertório do arquiteto revelado em obras temporárias.** Dissertação de mestrado FAU-USP. São Paulo, 2009.

SOLFA, Marília. **DESIGN: MODOS DE [DES]USO. Aproximações contemporâneas entre arte e design.** Tese de doutorado no programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo/ USP, 2007.

STOLARSKI, André. **Design e arte: campo minado.** Dissertação de Mestrado: FAU – USP, 2012.

TUAN, Yi-Fu. **Space and place: humanistic perspective.** In: GALE, S. OLS-SON, G. (orgs.) *Philosophy in Geography.* Dordrecht : Reidel, 1979. https://doi.org/10.1007/978-94-009-9394-5_19

VIDLER, Anthony. **O campo ampliado da arquitetura.** In: A. Krista Sykes (org.) *O campo ampliado da arquitetura: Antologia teórica.* São Paulo. Cosac Naify, 2014.