

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**PROCESSO-PROJETO EM INTERVENÇÕES URBANAS:
*SPA DAS ARTES 2009***

JOSÉ CLÁUDIO CRUZ E SILVA

**RECIFE-PE
2011**

José Cláudio Cruz e Silva

**PROCESSO-PROJETO EM INTERVENÇÕES URBANAS:
*SPA DAS ARTES 2009***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Design do Produto

Linha de Pesquisa: Artefatos Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Gentil Porto Filho.

Recife-PE

2011

S586p Silva, José Cláudio Cruz e
Processo-projeto em intervenções urbanas: SPA das Artes 2009 /
José Cláudio Cruz e Silva. -- Recife, 2011.
ix, 147 f. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) -- Universidade Federal de Pernambuco,
Centro de Artes e Comunicação, 2011.
Orientador: Gentil Porto Filho.
Bibliografia: f. 91-101.

1. Design. 2. Arte. 3. Arte contemporânea. 4. Intervenções
urbanas. 5. SPA das Artes. I. Título.

CDD 741



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

JOSÉ CLÁUDIO CRUZ E SILVA

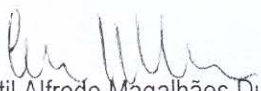
“Processo-Projeto em Intervenções Urbanas: SPA das
Artes 2009”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA.

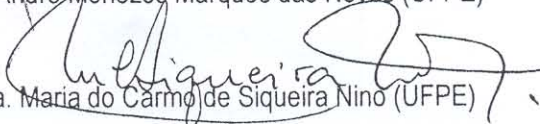
A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro,
considera o candidato JOSÉ CLÁUDIO CRUZ E SILVA.

Aprovado.

Recife, 25 de fevereiro de 2011.


Prof. Gentil Alfredo Magalhães Duque Porto Filho (UFPE)


Prof. André Menezes Marques das Neves (UFPE)


Profa. Maria do Carmo de Siqueira Nino (UFPE)

DEDICATÓRIA

Aos inestimáveis colaboradores de casa, do trabalho e da escola.

AGRADECIMENTOS

A todos, sem exceção, que fazem o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, com quem já convivi antes e passei a conviver mais intensamente nestes últimos dois anos de mestrado, particularmente os da linha de pesquisa *Artefatos Digitais*, professores Fábio Campos, André Neves, que compôs a mesa do exame de qualificação e que compõe esta banca examinadora. Especialmente, ao Prof. Gentil Porto Filho, um orientador atencioso para quem as palavras não serão nunca suficientes para exprimir toda a minha gratidão.

À Prof^a. Dr^a. Maria do Carmo de Siqueira Nino, do Departamento de Teoria da Arte e Expressão Artística da UFPE, pela atenção crítica quando da participação no exame de qualificação e nesta banca examinadora.

Ao grupo de pesquisa Inteligência Artística I!, coordenado pelo Prof. Gentil, que me propiciou discussões e informações valiosas a respeito da Internacional Situacionista e sobre as vanguardas do pós-guerra.

A HD Mabuse e Luiz Carlos Correia de Oliveira que contribuíram com sugestões bibliográficas. Aos Professores Fábio Pinho e Murilo Silveira (Departamento de Ciência da Informação-UFPE), pelo estímulo, pela crítica e por terem generosamente colaborado na revisão do Projeto de Pesquisa e nos originais dessa dissertação.

Agradeço o atendimento sempre cortês dos funcionários da Biblioteca Joaquim Cardoso (CAC-UFPE). A Márcio Almeida, artista plástico, Gerente Operacional de Artes Visuais e Design e Coordenador Geral do *SPA das Artes*.

Sou imensamente grato a todos os artistas do *SPA das Artes 2009* que colaboraram com esta pesquisa: Clarissa Campello Ramos, Wolder Wallace, Bruno Faria, Cris Soares, Katalina Leão, Vânia Sommermeyer, Carolina Érika Santos, Maíra Gouveia Ortins, Paulo Miyada, Cristiano Lenhardt, Silvan Kalin e

Jonathas de Andrade (coletivo *A Casa como Convém*), Breno Silva e Louise Ganz (coletivo *Ambulante*), Alex Topini, Felipe Cataldo e Fernanda Antoun (coletivo *Filé de Peixe*).

A Janine Silveira Barbosa (PPG Design-UFPE), Prof. Fábio Pinho (Departamento de Ciência da Informação-UFPE) e Adryana Rozendo (DAU-UFPE), que voluntariamente colaboraram na pesquisa, observando atentamente e fazendo anotações, fotos e participando das conversas e interagindo com as intervenções urbanas no *SPA das Artes 2009*.

À minha mãe que me apóia desde sempre, à memória do meu pai sempre presente, a toda minha família e a tantos amigos que não cabe citar cada um nominalmente. E meu agradecimento especial para André Luís.

RESUMO

Esta pesquisa, sobre processos na arte e no design, considerou estas duas áreas do conhecimento como processos de configuração de objetos. Ambas configuram produtos e ambiente, procedendo com metodologias que foram expostas numa preleção histórica. A intuição e o cálculo dos processos de design e dos processos artísticos foram aferidos pelo *Pêndulo de Kandinsky*, uma adaptação da síntese intuição – cálculo, proposta nos anos de 1920, quando este lecionava na Bauhaus. O objeto da investigação foram as intervenções urbanas selecionadas para participar do *SPA das Artes 2009*, um evento realizado no Recife, pela prefeitura local. A metodologia acompanhou a realização de 11 intervenções urbanas na rua tendo, antes disso, recolhido informações nos *Formulários de Inscrição* e, depois disso, realizado entrevistas com os artistas. Quando as intervenções urbanas são relacionadas com as metodologias de design o resultado indica que processo empregado é do tipo “light-weight”. Quando se busca aferir o quanto de cálculo e de intuição há nos processos das intervenções urbanas o resultado indica que há um equilíbrio entre estas duas possibilidades, se verifica o que Argan chamou de “processo-projeto”, o “passo a passo dos atos intencionados e de sua sucessão”. A título de desenvolvimento, o trabalho encerra com sugestões para pesquisas posteriores.

Palavras-chave: Design. Arte. Arte contemporânea. Intervenções urbanas. SPA das Artes.

ABSTRACT

This research on processes in art and design, consider these two areas of knowledge as configuration objects process. Both configure products and environment, working with methodologies that were reported in a historical review. Intuition and calculation of the processes of design and of art were measured using the Kandinsky Pendulum, an adaptation of the synthesis intuition - calculation proposed in the 1920s, when he taught at the Bauhaus. The object of the investigation were urban interventions selected for the SPA das Artes 2009, an event promoted by Recife municipality. The methodology followed the completion of 11 urban interventions in the street having before it gathered information on the Formulário de Inscrição and, thereafter, conducted interviews with the artists. When the urban interventions are related to design methodologies the result indicates that the process employed is light-weight type. When it attempts to measure how much of calculation and intuition is in the process of urban interventions, the result indicates that there is a balance between these two possibilities. Happens what Argan called "process project", the "step by step of the acts and their succession". The work ends with suggestions for further researches.

Keywords: Design. Art. Contemporary art. Urban interventions. SPA das Artes.

Lista de tabelas

Tabela 1 – Etapas do processo de design de primeira geração.....	29
Tabela 2 – Tipos de metodologias de design.....	33
Tabela 3 – Correspondência entre as constituintes do processo-projeto e os campos do <i>Formulário de inscrição</i> do SPA.....	73

Lista de figuras

Figura 1 – Intuição – cálculo.....	35
Figura 2– A síntese intuição – cálculo de Kandinsky nas Artes Aplicadas e nas Artes.....	39
Figura 3 – Os processos de design no <i>Pêndulo de Kandinsky</i>	40
Figura 4 – Os processos artísticos no <i>Pêndulo de Kandinsky</i>	65
Figura 5 – Os processos das intervenções urbanas do SPA 2009 no <i>Pêndulo de Kandinsky</i>	85

Lista de fichas

<i>Volume base</i>	115
<i>Calorosa galeria</i>	117
<i>Veneza brasileira</i>	119
<i>Na aba do meu chapéu</i>	121
<i>Ainda sem título</i>	123
<i>Piratão</i>	125
<i>Inventário</i>	127
<i>Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha</i>	129
<i>Um Eu todo encoberto</i>	131
<i>Membranas do mundo: ressonâncias visuais</i>	133
<i>Brinde</i>	135

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 – DESIGN COMO PROCESSO.....	14
1.1 Design como processo de configuração de objetos.....	14
1.2 Design de produto.....	15
1.3 Configuração do ambiente.....	17
1.4 Projeto e design.....	18
1.5 Preleção histórica dos processos de design.....	20
1.5.1 Processos de design de primeira geração.....	28
1.5.2 Mudança de paradigma dos processos de design.....	30
1.5.3 Processos de design atuais.....	31
1.6 Intuição e cálculo nos processos de design.....	34
1.7 Processos de design no <i>Pêndulo de Kandinsky</i>	38
CAPÍTULO 2 – ARTE COMO PROCESSO.....	42
2.1 Arte como processo de configuração de objetos.....	42
2.2 Regime da comunicação e público.....	44
2.3 Artes visuais, plásticas ou pictóricas?	46
2.4 Intervenções urbanas.....	47
2.5 O fazer em arte.....	50
2.6 O processo artístico.....	52
2.7 Preleção histórica dos processos artísticos.....	53
2.7.1 O método de Leonardo.....	56
2.7.2 O processo de Rousseau.....	59
2.7.3 Os processos artísticos atuais.....	61
2.8 Processos artísticos no <i>Pêndulo de Kandinsky</i>	63
CAPÍTULO 3 – APREENSÃO DO PROCESSO.....	66
3.1 SPA das Artes.....	66
3.2 Objetivação.....	68
3.3 Processo no papel.....	70
3.4 Processo na rua.....	75
RESULTADOS.....	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS.....	91
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	97
APÊNDICES.....	102
ANEXOS.....	137

INTRODUÇÃO

“Aquele que se situa no começo deve escolher o caminho, e aquele que retorna ao começo percebe que desde o ponto de partida poderia ter escolhido outros caminhos” (GADAMER, 2007, v.II, p. 421).

O *SPA das Artes* é um evento que se realiza anualmente desde 2002, no mês de setembro. Promovido pela Prefeitura do Recife, é aberto a artistas e ao público em geral, que são convocados a participar por meio de edital público. O edital condiciona as condições de participação, tendo o interessado de atendê-las e enviar, um projeto que, caso selecionado, recebe uma bolsa de incentivo para executá-lo em local público, durante o evento, que dura uma semana.

Até onde se sabe, este foi o primeiro estudo acadêmico a respeito dos processos de projeto das intervenções urbanas do *SPA das Artes*. Tal fato nos deixou ao mesmo tempo confiantes e receosos. Confiantes pelo caráter de ineditismo do estudo e por imaginar que contaríamos com a vantagem de lidar com fontes de informação acessíveis. Mas a inexistência de estudos anteriores cria sempre alguma dificuldade pois é somente a partir de informações pré-existentes que decisões podem ser tomadas com segurança. A respeito das informações sobre os processos de projeto das intervenções urbanas no *SPA*, estas eram tão poucas, que tivemos de usar de bastante criatividade metodológica para desenvolver sua coleta, registro e análise.

Acompanhamos as sucessivas edições do *SPA* sem, em todo este tempo, nunca haver dedicado a elas uma atenção sistemática. Tínhamos informações a respeito da existência do edital, da seleção pública, da bolsa, etc... Mas sobre os processos de projeto utilizados para a realização das intervenções urbanas não tínhamos nenhuma informação. Fomos embalados pelo interesse de investigá-los em proveito dos estudos dos processos de projeto em design.

O desenvolvimento desta pesquisa diz respeito à maneira como os métodos de projetar são utilizados na arte contemporânea. Estavam em aberto as questões

do tipo: como pesquisar os processos dos artistas selecionados para o SPA? Estes processos seguem um método? Quais seriam eles e o que relações podem ser feitas com os métodos de design?

Sabíamos, de antemão, que muitos dos indivíduos que participam do SPA são artistas que flertam com o design ou são mesmo designers e arquitetos, o que reforçava a possibilidade dos métodos de projeto estarem sendo utilizados ali. Também sabemos o quanto a prática de projeto está disseminada em nossa cultura, de modo que, projetar, requer competências em vez de ser uma prática afeita a uma profissão (DEVILLIERS, 1994, apud MACHADO, 2004, p. 92).

Antes de iniciar a pesquisa precisávamos definir sobre qual ponto de vista os processos das intervenções urbanas iriam ser examinados. Inicialmente a metodologia empregada foi o examiná-los a partir dos processos de design. Vasconcelos (2009) coletou e classificou vinte e seis processos desenvolvidos entre a década de sessenta e os dias atuais. Eles serviram de base para o estudo de uma intervenção realizada no SPA 2009, *Membranas do mundo: ressonâncias visuais*. Este estudo resultou num artigo apresentado e publicado nos anais do *Ciantec 2010*. O referido artigo mostrou que os processos de design são inadequados se comparados aos processos das intervenções urbanas (SILVA; PORTO FILHO, 2010).

Mesmo que se saiba que os métodos de design não são exclusivos desta disciplina, há de se considerar que os designers aprofundaram sua pesquisa e os utilizaram para conferir autonomia ao seu próprio campo disciplinar. Hoje parece que os métodos de design têm mais proximidade de áreas como engenharia e computação do que da arte, onde se originou.

A partir desta constatação foi incluída na análise dos processos das intervenções urbanas a síntese cálculo-intuição, de Wassili Kandisky, um denominador comum entre os processos da arte e de design. Esta síntese foi desenvolvida nos anos de 1920, quatro décadas antes da “Era da Metodolatria” do design (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 29-31), com a finalidade de expor aos alunos da Bauhaus a aproximação entre a arte e a ciência, a ordem e a

análise de fenômenos complexos. Para a aplicação da síntese cálculo-intuição de Kandisky às intervenções urbanas do *SPA das Artes* consideramos que, a despeito de tudo em comum que a arte e o design compartilham, sendo áreas próximas, não coincidem, os processos cognitivos se dão em níveis diferenciados.

Se na análise do pensamento ocidental o conhecimento humano parece girar entre os pólos da intuição e do cálculo que colocam em oposição um componente lógico, racional e inteligível, de um lado, e um componente intuitivo e sensível, de outro (ZAMBONI, 2006, P. 8), não se deve excluir a possibilidade de um sistema equilibrado, como o “processo-projeto”, proposto por Argan (2000), ao qual alude o título deste trabalho.

Uma questão importante nesta pesquisa foram as informações sobre o processo. Os artistas, que foram a fonte principal das informações, podem nem sempre ser uma fonte confiável, segundo a máxima de David Hockney: “Não acredite nunca no que diz um artista, veja, antes, o que ele faz” (apud MORAIS, 2002, p. 65). Por este motivo a metodologia serviu-se de um grupo de trabalho de campo que, munido das informações de projeto contidas nos *Formulários de Inscrição* do SPA, foi às ruas do Recife, não para “ouvir” o que dizem os artistas, mas para ver “como” eles realizam suas intervenções urbanas. Estas observações foram a base que permitiu mapear o processo.

O *Capítulo 1* e o *Capítulo 2* conduzem a discussão sobre o design e a arte enquanto processos de configuração, a despeito das infindáveis possibilidades de sua conceituação. Em cada capítulo foi feita uma preleção histórica dos processos do design e da arte chegando até os dias atuais. Estes capítulos encerram com os dados resultantes da preleção histórica sendo inseridos na síntese cálculo-intuição apresentada por Wassily Kandinsky em 1926 quando lecionava na Bauhaus. Esta passou a se denominar, no âmbito deste trabalho, de *Pêndulo de Kandisky*.

O *Capítulo 3* apresenta o SPA das Artes como um evento consagrado no calendário nacional das artes plásticas e o modo de selecionar os projetos por

edital público. No mesmo capítulo é apresentada a metodologia de pesquisa, que se baseia em duas fontes de informação: a primeira fonte são os *Formulários de Inscrição do SPA*, que é o projeto em si; a segunda fonte é a observação da realização das intervenções nas ruas do Recife. O cruzamento das informações destas duas fontes foram expostas em *Resultados*.

Resultados reúne as observações dos onze projetos que foram objeto desta pesquisa em duas partes. A primeira, **Ordem, divisão, distinção e etapas das intervenções urbanas do SPA 2009**, relaciona as intervenções urbanas com metodologias de design que respondem à questão de “como as coisas são feitas”. A segunda, **Processos das intervenções urbanas do SPA 2009 no Pêndulo de Kandinsky**, buscou aferir o quanto há de cálculo e intuição nos processos das intervenções urbanas. Tais operações revelou uma imagem com uma definição mais próxima de uma pintura do que de uma fotografia (MINAYO 2000, p. 35). A título de desenvolvimento da pesquisa, o trabalho encerra fazendo cinco sugestões para se chegar a uma melhor definição desta imagem.

Este trabalho busca contribuir com as pesquisas sobre os processos de design e da arte. O trabalho que entregamos nesta oportunidade é “uma fase na realização de um processo de entendimento” (GADAMER, 2007, v.II, p. 398), ou, como está expressa na própria noção de projeto que queremos dar relevância: projeto enquanto estrutura, não como forma acabada e imóvel, mas como “consciência estruturante” (ARGAN, 2000, p. 51).

A respeito das normas de informação e documentação, este trabalho adotou as NBR 10520, NBR 14724 e NBR 6023 da Associação Brasileira de Normas Técnicas.

CAPÍTULO 1– DESIGN COMO PROCESSO

1.1 Design como processo de configuração de objetos

O que é design? Na busca de uma definição o consideremos como uma das “artes aplicadas”. A noção de artes aplicadas “remete a alguns setores da arquitetura, das artes decorativas, do design, das artes gráficas, do mobiliário etc., e traz oposição em relação às belas-artes” (Enciclopédia Itaú, 2010a).

A palavra design, originária do idioma em inglês, resulta em diferentes interpretações e até mal-entendidos em português. O mesmo ocorre em outras línguas que a adotaram, a exemplo do italiano e do alemão (LÖBACH, 2001, p. 16; BÜRDEK, 2006, p. 15). Mas quando seu uso se torna cada vez mais freqüente, no mundo inteiro, surge a necessidade de conceituá-la, pois segundo Ripper (2008, p. 213), as ações humanas sobre as coisas dependem dos conceitos dessas coisas. Ou ainda, como disse Cauquelin (2005, p. 64), os conceitos são instrumentos de apreensão das realidades que nos cercam.

Imprimiremos, neste trabalho, o sentido de design como um substantivo que significa processo, particularmente o processo que permite a materialização dos objetos utilitários. Mas Bürdek (2006, p. 16) afirma que o tempo em que dominou uma definição comum e ideologicamente fixada do design é coisa do passado. Ele propõe que, em vez de uma nova definição ou descrição do design, sejam nomeados alguns problemas que este deveria atender. Dentre os problemas do design citados por Bürdek (2006, p. 16) está o “tornar transparente o contexto da produção”. O design ao qual este trabalho se refere é justo o que responde questões ligadas à produção.

Montenegro (2008, p. 188) afirma que a definição de design se dá de acordo com os contextos e Löbach (2001, p. 11) propõe uma resposta circunstancial: “quem se pronuncia sobre o design, deve declarar, de partida, o seu ponto de vista, já que tudo o que se dirá depois será consequência do mesmo”.

“Contexto” e “resposta circunstancial” implicam uma definição de acordo com a percepção do observador, comprometida com a organização social, com as estruturas materiais e institucionais de uma determinada época e lugar.

Löbach (2001, p. 16) estabelece que design é o processo que permite a produção de um objeto de uso de qualquer espécie, independentemente da técnica e dos materiais empregados. Para o sentido se tornar mais específico, design deve estar associado a outro conceito, que Löbach (2001, p. 16) chama de “objeto do design”, que tem ascendência sobre ele e o qualifica. Montenegro (2008, p. 188) considera que

Com a diversificação das possibilidades de atuação (com a ampliação do campo – lighting design, design de moda, design de jóia são alguns exemplos) e ainda sua natureza transdisciplinar, podemos dizer que o design possui vários tipos, papéis e funções, e se constitui como um leque de atividades que exigem interação, interlocução e parceria com vários sujeitos e suas visões de mundo.

Relacionando o design com o seu objeto, temos que o design com o qual nos ocupamos aqui é “design de produto”, também chamado “projeto de produto” ou “desenho industrial”.

1.2 Design de produto

Não importa tanto sua denominação, variável no tempo e no espaço, adotamos “design de produto” e vamos rever a diferença entre este e outras atividades que também configuram produtos, particularmente as artes visuais.

E por que não usar “design de objeto” em vez de “design de produto”? Objeto é sinônimo de produto industrial para Löbach (2002, p. 28), que afirma que os processos industriais fabricam “objetos” cujo uso satisfaz a determinadas necessidades. Ripper (2008, p. 213), ao discutir a definição de objeto não oferece uma, mas quinze definições e completa a discussão afirmando que “não é imprescindível buscar definição de um objeto com existência separada,

por áreas do conhecimento, por exemplo, uma existência de um objeto de design em si”. Como “objeto” e “produto” são conceitos muito próximos, o uso generalizado de “design de produto” e não de “design do objeto” pode ser explicado pela adoção da tradução direta de *product design* no português.

Segundo Löbach (2002, p. 28), os objetos podem se classificar em quatro categorias: objetos naturais; natureza como objeto, objetos de uso e objetos artísticos. Vamos nos ater apenas às duas últimas categorias.

Objetos de uso – São definidos com idéias materializadas com a finalidade de satisfazer as necessidades físicas do homem. São exemplos de objetos de uso aqueles produzidos pelas manufaturas, artesanais ou industriais.

Objetos artísticos – São vistos como uma classe especial de portadores de informação. Sua característica reside no fato de transmitirem uma informação que é percebida instantaneamente em sua totalidade.

Responder qual a diferença entre o objeto produzido pelo design e o objeto produzido pelas artes visuais a partir de seus objetos não é fácil. O próprio Löbach (2001, p. 31-36) afirma que todo objeto artístico é, ao mesmo tempo, objeto de uso e vice-versa. Tal qual a arte, o design configura objetos capazes de suscitar uma reação estética (CARDOSO, 2008, p. 19). Tal qual o design, a arte configura objetos de uso.

Se não é fácil estabelecer a diferença entre um objeto configurado pelo design e um objeto configurado pela arte talvez os processo os distingam: o processo de design geralmente atende aos fins industriais, enquanto o processo artístico geralmente atende a fins estéticos.

Os processos que se dividem em fases são chamados de diacrônicos e os processos que não se dividem em fases são chamados sincrônicos (FLUSSER, 2007, p. 123). Mas essa não é uma regra geral. Tanto o design quanto a arte podem se utilizar de processos diacrônicos e sincrônicos.

1.3 Configuração do ambiente

Design de produto é um campo do conhecimento que se formou no século 20 e, durante boa parte do tempo de sua existência, denominou-se Desenho industrial. Em meados nos anos de 1970, Löbach (2001, p. 21) observou que o termo necessitava revisão por ter sido adotado de forma ampla e irrestrita. Muito comum no Brasil até os anos de 1980, aos poucos Desenho industrial foi substituído por Design do produto (MONTENEGRO, 2008, p. 180-182).

Löbach (2001, p.21) o define como “um processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários ou grupos de usuários” e, em seguida, ele dedica um estudo pormenorizado ao Design industrial, entendendo este como “a disciplina da configuração do ambiente”.

Como uma disciplina que configura também o ambiente urbano, o design passou a atuar em diversas especialidades, como planejamento regional e territorial, planejamento paisagístico, planejamento e configuração urbana (LÖBACH, 2001, p. 23). Neste campo a contribuição não se limita apenas ao design de mobiliário urbano, mas também ao que se chama “planejamento integrado”, que envolve os múltiplos fatores relacionados na complexidade do ambiente e à configuração de objetos móveis e imóveis.

Justificativas não faltam para a atuação dos designers no ambiente construído. Quando Cardoso (2008, p. 22-23) diz que o design é fruto de três grandes processos históricos que ocorreram de modo interligado e concomitantemente, em escala mundial, entre os séculos 19 e 20, a industrialização, a urbanização e a globalização, ele contraria o senso comum que entende apenas a indústria como determinante para o surgimento do design. Cardoso colabora para retirar a compreensão do design de um nicho de atuação limitado à configuração do objeto isolado em favor da atuação do design como configurador de objetos relacionados no ambiente, como Löbach advoga.

1.4 Projeto e design

O design já expandiu seu campo de atuação do objeto para o ambiente e sua identidade está baseada no seu *modus faciendi*, que é a sequência de ações que se chama projeto de design (REDIG, 2008, p. 184). Naturalmente que somente o uso de projeto não particulariza o design porque esta não é a única disciplina projetual, projetar é uma prática disseminada em todos os campos do conhecimento e não uma prática afeita a uma profissão (DEVILLIERS, 1994, apud MACHADO, 2004, p. 92).

Por seu conteúdo intencional intrínseco, a noção de projeto é caracteristicamente humana e, por esta mesma razão pertence ao universo da cultura, e não ao mundo natural (LEITE, 2008, p. 272). Giulio Carlo Argan (1909-1992) associa a noção de projeto à de estrutura, não como forma acabada e imóvel, mas como “consciência estruturante” (ARGAN, 2000, p. 51).

Este trabalho adotou o conceito de projeto como o “conjunto de definições necessárias à execução de qualquer coisa, seja um objeto, seja um imóvel, ou até mesmo algo intangível” (LEITE, 2008, p. 271), produzido pela indústria ou por outro processo de manufatura.

As disciplinas ditas projetuais se caracterizam por possuírem o projeto como o arcabouço de sua prática e de suas operações (LEITE, 2008, p. 272). Entre elas se inclui, tradicionalmente, a arquitetura, as engenharias e, desde o início do século 20, também o design. A valorização do projeto como uma ordem objetiva, associada à indústria, deu origem ao design e lhe conferiu autonomia em relação ao artesanato e às artes plásticas (MAGALHÃES, 2008, p. 269).

Leite (2008, p. 272), por exemplo, identifica no projeto de design uma “apropriação compreensiva do problema a ser enfrentado”, que é uma idéia muito semelhante à “consciência estruturante” de Argan. Leite (2008, p. 272) põe em evidência a “apropriação compreensiva” presente no método projetual e define o projeto em design como

o processo de elaboração do conjunto de documentos necessários à execução de qualquer objeto, seja este de qualquer dimensão ou característica, tendo sido desenvolvido a partir da construção do problema em multiplicadas derivações, por exemplo: quanto a seu significado, quanto à aspectos de produção, quanto a múltiplos aspectos de uso e funcionamento, quanto ao impacto no meio ambiente, quanto à ferramentas projetivas, entre outras tantas, inclusive os aspectos subjetivos de quem projeta.

Os designers procuraram estabelecer fundamentos científicos para seu processo projetual com a finalidade de estabelecer a autonomia do design em relação à arte e sua identidade no numeroso grupo das disciplinas projetuais. Outros argumentos havia para essa busca de fundamentos científicos, Cipiniuk e Portinari (2006, p. 29-31) reportam alguns:

o crescimento e a complexidade de problemas envolvidos em um projeto, a imensa quantidade de informações disponíveis geradas por empresas, institutos de pesquisas, etc., a precisão e a automação dos processos industriais, o desenvolvimento de novos materiais de fabricação. A criação de legislação específica na defesa de consumidores, e muitas outras causas menos explícitas.

Christopher Alexander (1964, apud BÜRDEK, 2006, p. 251) enumerou quatro argumentos para se armar o processo de projeto com uma metodologia própria, com fundamentos na lógica e na matemática:

- Os problemas de projeto se tornaram por demais complexos, para que sejam tratados de forma apenas intuitiva;
- A quantidade de informações necessárias para a resolução de problemas de projeto elevou-se de tal forma que o designer por si só não consegue coletar nem manipular;
- A quantidade de problemas de projeto aumentou rapidamente;
- A espécie de problema de projeto, comparada a épocas anteriores, vem se modificando com um ritmo acelerado, de forma que se torna cada vez mais raro poder se valer de experiências anteriores.

Enquanto persistirem essas motivações e, na possibilidade de surgirem outras, o design deverá manter, pelo menos na aparência operacional, estas orientações. Segundo Cipiniuk e Portinari (2006, p. 29-31), a busca por este caráter definiu um período na história do design conhecido como a “Era da Metodolatria”, caracterizado pela

tentativa de sistematizar ao extremo as tarefas implícitas à atividade do designer (...) pois se acreditava que seria possível explicitar, quantificar e avaliar matematicamente toda operação de um projeto. A intuição e a criatividade foram substituídas por métodos e habilidades por instrumentos tecnológicos e, mesmo aquilo que não pode ser quantificado, mas apenas qualificado, como o valor estético, torna-se matéria submetida ao cálculo matemático [...].

Se a valorização do projeto como uma ordem objetiva, associada à indústria, deu origem ao design e lhe conferiu autonomia em relação ao artesanato e às artes plásticas, por outro lado houve dificuldades em manter esta linha. O design é considerado uma atividade transdisciplinar que emprega conhecimentos e técnicas de várias fontes do saber (CIPINIUK; PORTINARI, 2006. p. 29-31), inclusive de disciplinas não-projetuais e interfaces com as ciências físicas (COELHO, 2006, p. 46).

1.5 Preleção histórica dos processos de design

Processo de design são as relações possíveis entre o designer e o produto. O processo de design geralmente atende fins industriais e se divide em fases sendo, por este motivo, chamado de diacrônico. Suas relações envolvem capacidade criativa e solução de problemas que se manifestam quando, baseando-se em seus conhecimentos e experiências, o designer é capaz de associar determinadas informações com um problema, estabelecendo novas relações entre eles. A busca de soluções se concretiza em um projeto que incorpora “as características que possam satisfazer as necessidades humanas de forma duradoura” (LÖBACH, 2001, p. 139-141).

O processo de design guarda semelhanças com o processo da arte porque comungam, na história, fatos, autores e idéias. E as distinções que se apontam para particularizar um processo de outro são tênues.

Na preleção histórica dos processos em design não encontramos qualquer obra, em português, que trate exclusivamente da história destes. Bürdek (2006), Löbach (2001), Meggs (2009) e Cardoso (2008), dentre outros, são

autores cujas obras tratam dos processos de design especificamente dentro de seu campo de interesse¹.

O que será exposto a seguir é uma breve preleção realizada a partir das fontes bibliográficas de onde procurou-se resgatar informações dispersas acerca dos processos de design. Num retrospecto histórico Bürdek (2006, p. 03) afirma que “Leonardo da Vinci é mencionado de bom grado como o primeiro designer”. Mas tanto do ponto de vista lógico quanto do empírico, não resta dúvida de que a existência de atividades ligadas ao design antecede a aparição da figura do designer (CARDOSO, 2008, p. 22) tal qual conhecemos.

Meggs (2009, p. 125-152) retrocede ainda mais no tempo que Bürdek. Ele é autor de um estudo sobre o design gráfico que o relaciona com o surgimento da civilização. Aqui não retrocedemos tanto, mas incluímos, antes de Leonardo, Vitruvius (80-70 a.C. - c. 15 a.C.), que numa extensa obra, intitulada *Tratado de arquitetura (circa 40 a.C.)*, delineou as bases para um conceito do funcionalismo que somente no século 20 foi retomado pelos designers.

Por mais relevantes que sejam as contribuições ao processo de design anteriores ao período da Revolução Industrial, elas não fazem parte do processo de produção mecânico que substituiu o emprego de técnicas artesanais. Também não se pode precisar quando essa inserção ocorreu com exatidão, “mas certamente já fazem parte da equação ao tratar-se da imprensa de tipos móveis, inovação introduzida na Europa no século 15” (CARDOSO, 2008, p. 21). Limitamos o início desta preleção a um fato, mais do que a uma data: nas indústrias, a divisão do trabalho distinguiu, no processo, o que era etapa de *criação* e o que era etapa de *execução*, encarregando cada etapa a um indivíduo, formando equipes e linhas de montagem. Cardoso (2008, p. 21) destaca o fato de como a aparição da figura do designer se deu nas fábricas:

¹ *Design Methods*, de John Chris Jones, publicado em 1970, nos Estados Unidos, em inglês, e ainda sem tradução para o português, “apresenta um amplo estudo sobre o desenvolvimento histórico do design e o crescente processo de sistematização de suas tarefas (...) embora esteja bastante desatualizada nos dias de hoje” (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 33). Este livro não está nas referências deste trabalho mas é referência para os autores citados.

Historicamente a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do design.

Nos países industrializados, como a Inglaterra, já havia desde século 18 uma farta produção de artigos de luxo que foi a base da organização industrial (CARDOSO, 2008, p. 27) que, no século seguinte, seria considerada “uma ameaça ao bem-estar comum e aos valores mais elevados da sociedade. Foi no entrecruzamento das críticas sociais e morais ao industrialismo que nasceram as primeiras propostas de fazer uso do design como agente de transformação” (CARDOSO, 2008, p. 76).

Houve, então, vários movimentos reformistas que pregavam uma volta a formas e sistemas de produção do passado. Um destes movimentos foi influenciado pelo utilitarismo de John Stuart Mill (1806-1873) contra o que se convencionou chamar de estética da máquina (BÜRDEK, 2006, p. 13-21).

Foi o arquiteto Gottfried Semper (1803-1879) quem, na Inglaterra, forçou a reforma da atividade projetual da indústria. Ele defendia uma forma com equanimidade de função, material e produção. Semper lecionou com Henry Cole (1808-1882) na Escola de Desenho de Londres e, a partir desta experiência didática, o princípio de privilegiar a função dos objetos no projeto foi passado à escola alemã de Artes e Ofícios (BÜRDEK, 2006, p. 21).

O modelo de produção industrial continuou recebendo críticas dos reformistas. John Ruskin (1819-1900) posicionou-se contra a divisão de tarefas no trabalho, considerando-a como o principal fator responsável pelas deficiências projetuais e estilísticas dos produtos. Ele pregava que o operário deveria dominar todas as fases de produção do objeto, da maneira como era feito antes, nas corporações de ofício existentes na Europa desde o século 12. Para ele pouco adiantava aperfeiçoar os projetos sem qualificar o trabalhador que o executava ou mantendo intocada a divisão de tarefas. Se, por um lado, Ruskin tinha esta atitude passadista, por outro lado ele também defendia posições avante o seu tempo: “pode-se dizer que Ruskin foi um dos primeiros defensores da chamada

qualidade total na indústria (...) e a se dar conta dos limites do crescimento industrial em termos ambientais” (CARDOSO, 2008, p. 19).

Em 1861, William Morris (1834-1896), também na Inglaterra, fundou o movimento social reformista chamado *Arts and Crafts* que, contrário à estética da máquina, buscou reformar o sistema industrial existente, unindo projeto, produção e comércio nos moldes da tradicional produção artesanal. As idéias social-reformistas de Morris foram esquecidas (BÜRDEK, 2006, p. 23), mas sua firma sobreviveu até 1940. Foi talvez o primeiro exemplo de uma empresa alicerçada sobre o design como princípio organizador da sua existência comercial (CARDOSO, 2008, p. 81).

O desenvolvimento industrial no século 19 é fundamental para entender a trajetória dos processos de design. Nos esforços da razão de se opor à arbitrariedade do formalismo histórico se revela o dilema entre a manutenção da unidade das fases do processo (método sincrônico), como defendido pelas correntes reformistas, ou a sua divisão (método diacrônico), como convém aos processos industriais.

Nesta época teve início a inserção de processos projetuais no ensino das artes plásticas. Magalhães (2008, p. 269) informa que em algumas instituições pioneiras de ensino “já se articulava o início de uma autonomia em relação ao artesanato e às artes plásticas, através da valorização do projeto como uma ordem objetiva que estivesse associado com a indústria”.

No começo do século 20 foi fundada, em Munique, a *Deutsche Werkbund* (Liga de Ofícios Alemã), que abrigou duas correntes que definiram as direções dos processos projetuais da época: a primeira pela standardização industrial e a tipificação dos produtos; a segunda pelo desenvolvimento da individualidade artística (BÜRDEK, 2006, p. 25). A *Deutsche Werkbund* se diferenciava dos movimentos reformistas por pregar a reforma social e cultural através do desenvolvimento da indústria e não pela volta a valores do passado. O responsável por esta postura foi Hermann Muthesius, um defensor

incondicional da “padronização estilística e da subordinação da arte aos interesses industriais” (CARDOZO, 2008, p. 123-124).

Henry van de Velde (1863-1957) fundou, na Alemanha, a *Staatliche Bauhaus Weimar* (Casa da Construção Estatal de Weimar), ou simplesmente *Bauhaus*, que veio a ser o ponto de partida do grande desenvolvimento do design. Van de Velde, em oposição a Muthesius, “advogava a importância da liberdade criativa e da autonomia da arte como guardião de valores humanos, independentemente de questões comerciais” (CARDOSO, 2008, p. 124). Essas idéias de Van de Velde foram fundamentais na criação desta escola, onde se pretendia que a arte e a técnica deveriam tornar-se uma nova e moderna unidade. O elemento de sustento do ensino era o curso básico, introduzido em 1919, que teve como professores László Moholy-Nagy, Johannes Itten e Josef Albers. De acordo com Bürdek (2006, p. 29)

Tanto Albers quanto Itten metodologicamente eram indutivos na configuração. Isso quer dizer que deixavam os alunos procurar, provar e experimentar. A capacidade cognitiva era, desta forma, indiretamente estimulada. Apesar de a teoria não ser privilegiada, da análise e da discussão de experimentos eram tiradas conclusões que então se concentravam em uma “Teoria Geral da Configuração”.

Na primeira fase da Bauhaus (1919-1923) o artista estava no foco. Foi na segunda fase (1923-1928) que se privilegiou a configuração de produtos. Por conta das tarefas de design solicitadas pela indústria, a Bauhaus transformou-se em uma Escola Superior da Forma. Tipificação, normalização, fabricação em série, produção em massa viraram padrão. O responsável por este desenvolvimento foi Hannes Meyer que fundamentou uma formação sistemática e científica para a arquitetura. Na terceira e última fase da Bauhaus (1928-1933), o conceito inicial de uma Escola Superior de Arte foi definitivamente liquidado (BÜRDEK, 2006, p. 29-31).

Não se encontra entre as metas centrais da Bauhaus, citadas por Bürdek (2006, p. 33), o desenvolvimento da metodologia projetual do design. A dissolução da escola e a eclosão da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) postergaram os estudos da metodologia do design. Bürdek (2006, p. 251) situa

os indícios da metodologia nos anos de 1960, especialmente na *Hochschule für Gestaltung* (HfG) de Ulm, na Alemanha.

Cipiniuk e Portinari (2006, p. 29-31) vão na mesma direção de Bürdek (2006) de que não se deve procurar a ocorrência de métodos científicos no processo de design antes da Segunda Grande Guerra. Estes dois autores são da opinião de que estes métodos remontam “aproximadamente à década de 1950, quando o design rompeu alguns vínculos importantes que ainda mantinha com a tradição artística na produção de artefatos”. Estes vínculos são justamente aqueles herdados da primeira fase da Bauhaus.

Parece não haver dúvidas de que embora os processos sejam anteriores à Segunda Grande Guerra, as discussões sistemáticas a seu respeito, que resultaram no seu desenvolvimento, só ocorreram depois dela². Mas não se deve ignorar que foi Walter Gropius quem lançou os fundamentos para a mudança da prática profissional, do artista para o designer, com método de projeto como conhecido atualmente. Gropius professou a idéia de que para que o produto cumpra corretamente sua finalidade, preencha suas funções práticas, seja durável, barato e bonito, o projeto deve pesquisar a sua essência. Cada produto tem informações típicas e funções práticas a orientar sua classe que são determinadas pelo projeto (BÜRDEK, 2006, p. 37). Também não se pode ignorar o trabalho de Muthesius como defensor incondicional da subordinação da arte aos interesses industriais (CARDOSO, 2008, p. 124-125).

Quando Bürdek (2006), Cipiniuk e Portinari (2006) se referem especificamente à HfG Ulm como a iniciadora de métodos científicos no processo de design vemos como estas investigações são tributárias mais do ambiente acadêmico do que dos meios de produção. Este fato dirige a atenção às escolas de design. Principalmente a comparações entre a Bauhaus e a HfG Ulm. Primeiro pela curta duração das duas – menos de vinte anos – e a enorme influencia no

² “The oldest development process model I’ve seen dates from about 1920 and describes how to develop a battleship for the Royal Navy. Discussions about design and development process began in earnest shortly after the second world war. They grew out of military research and development efforts in at least three fields, operations research, cybernetics, and large-scale engineering project management” (DUBBERLY, 2010, p. 7).

estrangeiro. A HfG Ulm foi fundada e dirigida por um ex-aluno da Bauhaus, Max Bill, alguns ex-professores, como Albers, Itten e Peterhans, também lá ensinaram. O programa do curso da HfG Ulm se orientava fortemente pelo da Bauhaus, diferenciando-se por manter pela arte um interesse apenas instrumental nos trabalhos do curso básico (BÜRDEK, 2006, p. 45).

A HfG Ulm foi uma escola comprometida com a tradição do racionalismo alemão que procurava, com a adoção de métodos matemáticos, demonstrar rigor científico. Um peso especial era dado ao desenvolvimento de metodologia do design. É falso imaginar que esta escola buscava uma metodologia geral do projeto de produtos. “Tratava-se muito mais de um punhado de métodos, dos quais alguns eram matematicamente baseados” (BÜRDEK, 2006, p. 254).

A escola encerrou suas atividades em 1968, tendo contribuído decisivamente para que a indústria, principalmente a alemã, reconhecesse “que a aplicação dos princípios racionais de concepção de produtos era possível e que eles correspondiam ao estado de tecnologia da época” (BÜRDEK, 2006, p. 46). Para o autor, se não fosse a HfG Ulm a metodologia de design

não seria imaginável. O pensamento sistemático sobre a problematização, os métodos de análise e síntese, a justificativa e a escolha das alternativas de projeto – tudo isso junto, hoje em dia, se tornou repertório da profissão de design. A HfG Ulm foi a primeira escola de design que se organizou conscientemente na tradição histórico-intelectual dos modernos.

Exposto o interesse acadêmico no desenvolvimento de metodologia do design, o interesse prático reside no fato de que “as empresas racionalizavam o projeto, a construção e a produção. Desta forma, era necessário que os designers se esforçassem para integrar métodos científicos nos processos de projeto” (BÜRDEK, 2006, p. 226) para atender esta demanda.

Todavia, Bürdek (2006, p. 47-51) observa que o curso da HfG Ulm possuía um limitado conceito de projeto, resultante do profundo engajamento dos institutos da escola com indústria. Se por um lado este engajamento foi benéfico para o desenvolvimento da metodologia de processo dos designers, por outro lado o

estrito sentido comercial não conviveu bem com as críticas, com tendências divergentes nem com os debates políticos.

Enquanto nos anos de 1960 a crítica ao funcionalismo modernista inflamou a arquitetura e o urbanismo, dentro do design ela foi bastante tímida (BÜRDEK, 2006, p. 61). Prevaleram as posturas validadas pela HfG Ulm, agora difundidas por diversos locais do mundo, inclusive no Brasil. A respeito do que a HfG Ulm representa, Branzi (2006, p. 60-62) não deixa de reconhecer os “extraordinários méritos” mas opina que ela

se concentrou sobre a pesquisa de soluções definitivas, sobre projetos sólidos e permanentes, seguindo uma filosofia moralista que nos forçava a rejeitar tudo o que fosse provisório, efêmero, hedonista ou superficial (...) O seu principal defeito consistiu propriamente em colocar como centro da questão a construção de um sistema design, e não a formação de designers livres. Apostaram tudo no conteúdo do projeto e não no desenvolvimento de projetistas dotados de uma personalidade criativa e de autonomia crítica.

Nos anos de 1970, estando a metodologia de design consolidada em bases tão sólidas, estando seus profissionais gozando de reconhecimento e prestígio, garantida a autonomia do design, pelo menos na Europa, foi franqueado a eles a adoção de posturas menos dogmáticas do que as que haviam predominado no período imediatamente anterior.

Um grupo de trabalho chamado des-in, na HfG Offenbach, em 1974, procurou unir novos conceitos teóricos e uma prática de projeto alternativa no design. Mas foi o Grupo Memphis quem, finalmente, superou a doutrina do funcionalismo e, ao mesmo tempo, teve grande aceitação nos processos industriais, já que a metodologia de projeto para a sua produção não diferia substancialmente do estabelecido antes. A questão era mais formal: os designers experimentavam materiais, formas e cores que aparentemente eram combinados ao acaso, espelhando-se conscientemente no modo de trabalhar dos artistas (BÜRDEK, 2006, p. 63).

Depois que o design, na sua suposta radicalidade se despediu definitivamente da face funcional nos anos 80, era apenas uma questão de tempo até que definitivamente se transformasse em arte pura. (...) Na Documenta 8 (...) em Kassel (...) no setor de design (...) ao lado de alguns arquitetos havia cerca de 15 designers convidados.

(...) Os objetos mostrados eram únicos e não eram adequados como protótipos nem como modelos para serem fabricados em série (...) o design ali mostrado se posicionava sem marcas dentro da nova crença dos anos 80 (BÜRDEK, 2006, p. 64).

A preleção que fazemos lida com imprecisões como a de não conseguir dizer exatamente quando se deu a inserção dos meios mecânicos no processo de produção nem como se dá a passagem da arte para o design e deste para a arte. Ainda assim Bürdek (2006, p. 64-67) acredita que

está próximo o momento de se ter uma luz sobre a passagem da arte para o design e vice-versa. (...) Assim como o designer nos anos 80 se dirigiu à arte, muitos artistas há muito se dedicaram a retrabalhar objetos de uso. Especialmente móveis e objetos domésticos foram assunto preferido de reflexão e de produção artística. (...) Não se tratava de uma aproximação com o design, mas muito mais um estranhamento dos produtos, uma infra-estruturação dos objetos, uma transformação de paradoxos, parafraseamentos, quebras ou fragmentos. (...) O design se tornou uma disciplina cultural fundamental, que agindo de maneira global influencia a arte mais do que o contrário.

1.5.1 Processos de design de primeira geração

Rittel (apud BÜRDEK, 2006, p. 252) designou de “Pesquisa de Sistemas de Primeira Geração”, a divisão do processo de projeto em “quase discretos e bem definidos passos”. O processo de design já operava por etapas desde o século 19, pelo menos na indústria. A diferença é que, enquanto no século 19 o design estava resolvendo problemas ligados ao mobiliário, vestuário, impressão, nos anos de 1960 o design estava configurando artefatos numa complexidade jamais vista, como na indústria aeroespacial, na informática e no ambiente urbano, entre outras.

O processo de design que atende à produção de artefatos industriais muito complexos pode se mostrar inadequado para atender a produção de artefatos de menor complexidade. O processo de design dos anos de 1950 foi dimensionado para dar respostas a problemas de alta complexidade pois assim também se solucionava os de baixa complexidade.

Inúmeros modelos foram desenvolvidos e propostos por diversos autores, como Morris Assimov (1962), Bruce Archer (1963), John R. M. Ager e Carl V. Hays (1964) e Christopher Jones (1969). Mas foi a metodologia de Christopher Alexander (1964)³ que desempenhou um papel especial para o design (BÜRDEK, 2006, p. 253).

A **Tabela 1** faz um resumo das etapas do processo de design de primeira geração de Alexander (1964), Rittel (1973), Löbach (2001) e Bürdek (2006). Alexander é um defensor da inclusão do racionalismo originário das ciências formais, da matemática e da lógica. Ele dividiu os problemas em três fases (VASCONCELOS, 2009. p. 30), de maneira cartesiana e usando procedimento *dedutivo*. Seu método consiste em dividir os problemas complexos em seus componentes e, por este caminho, encontrar a solução para subproblemas cada vez menores, possíveis de serem resolvidos de maneira tradicional ou de maneira alternativa. Alexander propõe uma nova unidade ao afirmar que a discussão que vale para o design não contempla a forma somente e sim a unidade forma e contexto.

TABELA 1 – Etapas do processo de design de primeira geração

Etapas do processo de design de primeira geração			
Alexander	Rittel	Löbach	Bürdek
1. Fase inconsciente	1. Compreenda e defina a missão	1. Análise do problema	1. Problematização
	2. Colete informações		2. Análise da situação corrente
2. Fase consciente	3. Analise as informações encontradas	2. Geração de alternativas	3. Definição do problema e de metas
	4. Desenvolva conceitos de soluções alternativas		4. Projeto de conceitos e construção de alternativas
3. Fase mediada	5. Avalie e reavalie as alternativas e se decida por uma ou por várias soluções	3. Avaliação das alternativas	5. Valoração e precisão de alternativas
	6. Teste e implemente	4. Realização da solução	6. Planejamento do desenvolvimento e de produção

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Alexander, Rittel, Löbach e Bürdek.

³ Christopher Alexander (1936) é um arquiteto e urbanista austríaco cujos livros permanecem inéditos no Brasil. A obra em questão é *Notes on the Synthesis of Form* (Howard University Press, 1964). Consultamos a edição argentina publicada com o título *Ensayo sobre la síntesis de la forma* (Ediciones Infinito, 1971).

Os limites do método de Alexander (1964, apud BÜRDEK, 2006, p. 253-254) foram provados nos anos de 1990 quando a problemática da forma e do contexto se alterou profundamente:

Com a dissolução do funcionalismo com o pós-modernismo, a fortalecida concentração da função comunicativa até os novos temas imateriais, como a interação e o design de interfaces, exigiu novos procedimentos e métodos. Mihai Nadin descartou, de forma radical, o reducionismo cartesiano que impedia que modelos diferentes, não determinísticos, i. e., dinâmicos, fossem praticados.

1.5.2 Mudança de paradigma dos processos de design

Até os anos de 1970 a metodologia de projeto dos designers era orientada de forma *dedutiva*, isto é, para um problema geral era desenvolvida uma solução especial – de fora para dentro. A partir desta década iniciou-se uma nova orientação na metodologia, que Bürdek (2006) designa de “mudança de paradigma”. Ela encerra os desenvolvimentos das pesquisas que resultaram nos processos de design de primeira geração. A partir de então os métodos empregados pelos designers passaram a ser orientados de forma *indutiva*, que significa se perguntar para quem um projeto especial deve ser colocado no mercado – de dentro para fora (BÜRDEK, 2006, p. 256-257). Não esquecendo que no curso da Bauhaus, Albers e Itten já estimulavam os alunos a adotarem a forma indutiva na configuração de produtos (BÜRDEK, 2006, p. 29).

O método que Bürdek (2006) dá destaque nos anos de 1980 é o *Pattern Language*, de Christopher Alexander, cuja aplicação torna palpável e visível a discussão dos problemas funcionais e sociais no ato de projetar, colaborando na sua tradução para a tridimensionalidade.

A “problemática da forma e do contexto” (1964), proposta pelo mesmo Alexander, ganhou novamente atualidade nos anos de 1980. A configuração de produtos deixou de ser uma questão de forma, o contexto se tornou tão ou mais importante (BÜRDEK, 2006, p. 257-258).

1.5.3 Processos de design atuais

Uma metodologia geral do projeto de design nunca se revelou possível nem como proposição da HfG Ulm, nos idos de 1960. Foram imensamente válidos todos os esforços para sistematizar a prática projetual, mas o projeto, diferentemente do produto, que é sempre passível de padronização, mostra-se resistente à esta.

Branzi (2006, p. 9) afirma que “o design deve movimentar qualidade individual e capacidade criativa que não podem ser transmitidas através de metodologias rígidas” nem esta pode ser considerada indispensável e suficiente para consolidar o design como disciplina autônoma.

Alguns autores, como Bürdek (2006), afirmam que só se pode considerar design, no seu sentido atual, quando, em algum momento do desenvolvimento histórico dos meios de produção capitalista, houve a divisão do trabalho que separou o projeto da manufatura. Mas o próprio Bürdek (2006) lembra que nos anos de 1970 jovens designers procuraram, novamente, unir projeto, produção e comercialização. Com essa postura projetual, a atuação de designers como Ettore Sottsass Jr., Radical Design, Archigram e Superstudio passou à história como *Anti-design*. Mas eles não eram contrários ao design, eram contra algumas posturas assumidas pelo design até então, como os preceitos do *Bom Design* (OXFORD DICTIONARY OF MODERN DESIGN, 2010).

Essa união de projeto, produção e comercialização é uma estratégia de processo de design que, sem dúvida, integra partes separadas. Ela não é incompatível com o rigor metodológico do design, mas dificilmente é aplicável a projetos de grande complexidade.

Nos anos de 1980 havia uma infinidade de métodos, técnicas e ferramentas dedicados ao desenvolvimento de projetos de design, dos quais alguns eram matematicamente baseados e outros não, mas não se pode dizer que fossem novos ou originais, eram oriundos da prática e da pesquisa realizada nas décadas anteriores.

Bürdek (2006, p. 258-271) identifica que foi somente a partir dos anos de 1990 que houve uma necessidade de novas orientações determinadas pela cada vez mais freqüente digitalização. A necessidade de provar na prática conceitos de design (se *hardware* ou *software*) exige novos métodos e inicia-se um distanciamento dos métodos linearmente orientados do processo de projeto em direção à variedade dos inúmeros interesses e respectivas necessidades do usuário. O autor lista sete novos métodos que exemplificam o afastamento do design dos métodos linearmente orientados:

Mind Mapping, um método empregado na estruturação de problemas, desenvolvimento de produtos ou planejamento de processos.

Técnica do cenário, usado como instrumento de prognóstico e no desenvolvimento de software.

Mood Charts é um método de visualização usado em substituição às descrições verbais de metas, conceitos e soluções.

Grupos-alvo, trata-se do estabelecimento de novos grupos de potenciais usuários por meio de “milieus”.

Clínica de produtos, o objetivo deste método é apresentar novos produtos a “testadores” e questioná-los sobre vários aspectos e pontos de vista.

Usabilidade, procedimentos de teste de produtos antes de entrar no mercado.

Design não-intencional, método baseado na observação de como os produtos são utilizados após sua aquisição, em novas situações não previstas pelo designer.

Hoje as possibilidades ilimitadas de conexões em rede não excluem o domínio cartesiano como os que estão manifestos nos processos de design de primeira geração (BÜRKEK, 2006, p. 254). O design já considera maneiras não-

estruturais de projetar, que não se ensinam nem se impõe como modelo; não se manifestam através de uma rigidez metodológica nem de um estilo único predefinido, mas, ao contrário, como um constante vetor dentro dessa eterna mutação sociocultural (MORAES, 2006, p.21). Sabe-se que cada projeto se desenvolve sobre seu próprio caminho, portanto “não seria exagero supor que cada projeto terá sempre, e necessariamente um método próprio” e os modelos pré-existentes devem ser usados com parcimônia uma vez que foram desenvolvidos empiricamente a partir de situações concretas e muito bem definidas e, portanto, não podem ser transferidas para qualquer contexto sem os necessários ajustes (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 34-35).

Métodos não cartesianos, não determinísticos, dinâmicos, indutivos, foram tornados públicos por Thomas S. Kuhn e têm sido aplicados, por exemplo, nos estudos da função comunicativa, interação e design de interface (BÜRDEK, 2006, p. 256). A TABELA 2 classifica em dois tipos, **A** e **B**, as metodologias de design, indica em que casos elas são aplicadas mais usualmente, alguns autores que as desenvolveram e uma pergunta que orienta o seu desenvolvimento:

TABELA 2 – Tipos de metodologias de design.

TIPOS	
A	B
Métodos de divisão cartesiana e procedimentos dedutivos	Modelos não determinísticos, dinâmicos, indutivos, <i>mind mapping</i>
Aplicação	
Resolução de problemas com diversos níveis de complexidade	Estudos da função comunicativa, dos padrões comportamentais, da interação e design de interfaces
Autores	
Rittel, Bürdek, Löbach, Bonsiepe, Jones, entre outros.	Alexander, Kuhn, Buzan, entre outros.
Indagação	
<i>Como as coisas são feitas?</i>	<i>O que significam as coisas para nós?</i>

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Bürdek (2006, p. 251-272).

Em retrospecto, a metodologia de design foi desenvolvida, revista, questionada e criticada pelos designers durante as cinco últimas décadas. Sua aplicabilidade é válida ainda hoje.

1.6 Intuição e cálculo nos processos de design

Bürdek (2006, p. 225-226) assinalou que o design é um ato cerebral que se desenvolve como em qualquer outra disciplina: “na base de determinadas hipóteses e suposições que, na maioria das vezes, são auto-explicáveis e continuam inconscientes”. Considerando o processo de design como cognitivo, ele poderia variar entre as operações mentais predominantemente cálculo, predominantemente intuição ou uma posição de equilíbrio entre ambas.

Wassily Kandinsky (1866 - 1944) foi um artista que deixou extensa obra teórica e pictórica. Sua influência foi ainda mais efetiva devido à sua atuação como professor da Bauhaus, de 1922 a 1933, sobretudo pela importância desta escola “que preencheu a lacuna entre artistas e o sistema industrial, rompendo com a hierarquia que separava as belas-artes das artes aplicadas; em pedagogia estabeleceu a diferença entre o que pode ser ensinado (técnica) e o que não pode (invenção criativa)” (BARR apud RICKEY, 2002, p. 67).

O conteúdo do livro *Curso da Bauhaus* (1926) resulta das reflexões de Kandinsky sobre a pintura abstrata presentes em *Do espiritual na arte e na pintura em particular* (1912). Estas reflexões proporcionaram

uma base muito clara e um método de criação e de realização particularmente nítido. Foi pela consideração do caráter objetivo dos processos pictóricos que a teoria chegou a essa clareza indispensável na base e na teoria. Hoje é lícito supor que a teoria pictórica enveredou por um caminho científico para desembocar, sem dúvida nenhuma, num ensino preciso (1996, p. 217).

A síntese intuição – cálculo, de Kandisky (**FIGURA 1**), foi desenvolvida com a finalidade de expor aos alunos a aproximação entre arte/ciência, tendo como “base de todo o ensino o ordenamento, a análise dos fenômenos complexos para descobrir os elementos originais” (2003, p. 2).

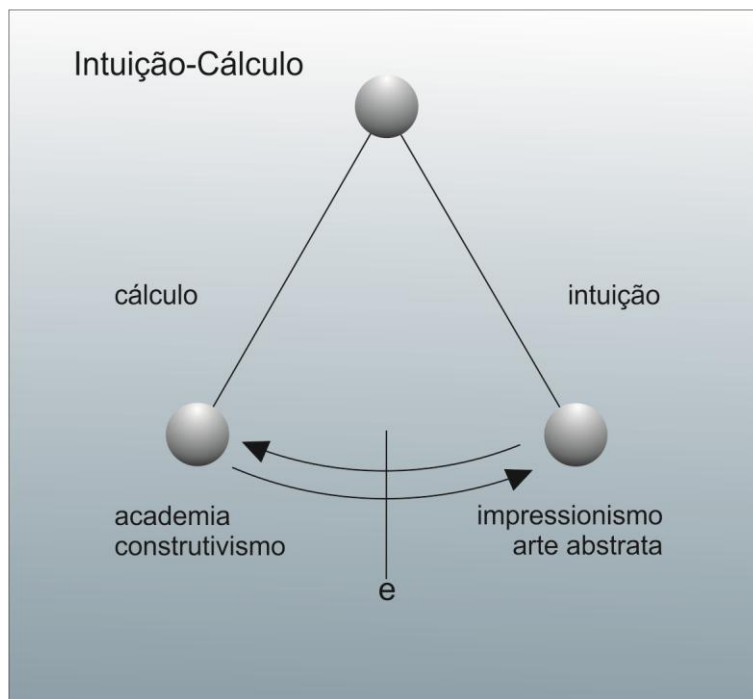


FIGURA 1 – Intuição – cálculo.
FONTE: Kandinsky (2003, p. 27).

Nesta síntese Kandinsky acrescenta dados dos processos artísticos que lhe foram contemporâneos: academia e construtivismo, do lado do cálculo; impressionismo e arte abstrata, do lado da intuição; o ponto de equilíbrio (e) é o ponto onde a razão não pode obter mais do que o sentimento (KANDINSKY, 2003, p. 28). Ele localizou a intuição do lado direito e o cálculo do lado esquerdo por corresponderem aos hemisférios cerebrais onde elas se localizam (ARNHEIM, 2004, p. 13).

A preleção histórica dos processos de design não pôde dar maior relevo ao quanto os designers empregam dos processos cognitivos na realização de seus projetos devido ao engajamento do projeto de design com os processos racionais da produção industrial e à preponderância do uso do cálculo no design. A intuição, que tende a esquivar-se da consciência (ARNHEIM, 2004, p. 15), faz o papel de “energia escura” no processo de design⁴.

⁴ Energia escura: componente cósmico que não emite luz e por isso não pode ser observada diretamente, mas cuja existência é inferida pela sua influência gravitacional na matéria luminosa, ou prevista por certas teorias. Acredita-se que 72% do cosmos é energia escura, 23% é matéria escura e a matéria bariônica corresponde a apenas 4% do total (HARRIS, 2010).

O abandono da intuição evidencia o quanto os processos de design se estabeleceram a partir do ponto de vista da “Era da Metodolatria” (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 29-31). “Tratada com desconfiança pelos que acreditam que o conhecimento só deveria ser adquirido por via intelectual” (ARNHEIM, 2004, p. 26), a intuição, embora presente no processo, não foi aceita como método por Alexander (1971, p. 15-16). E Arnheim alerta que “negligenciar uma delas [intuição ou intelecto] em favor da outra, ou mantê-las separadas, é algo que só tende a mutilar as mentes que estamos tentando educar” (ARNHEIM, 2004, p. 29).

Há uma crença de que quando uma situação é apreendida como um todo ela é uma unidade indivisível e inacessível à análise. Tal crença, que Arnheim (2004, p. 26-27) afirma não ter fundamento, pode ter influenciado a aceitação, não a prática, da intuição como parte do processo de design. A percepção que se tem é a de que o cálculo é a essência primordial do processo de design.

Conquanto cálculo e intuição estejam presentes em todas as etapas do processo, nem sempre são denominados como tal. Este é um problema freqüente de terminologia entre áreas distintas que adotam termos diferentes para denotar a mesma coisa (COELHO, 2006, p. 50).

A Filosofia distingue duas grandes modalidades da atividade racional realizadas pelo sujeito do conhecimento: a intuição, ou razão intuitiva, e o raciocínio, ou razão discursiva (CHAUÍ, 2000, p. 65). Cálculo é o que Cardoso (2008, p. 253) chama de “razão” no binômio “intuição e razão”, e o que Arnheim denomina de intelecto na obra *Intuição e Intelecto na Arte* (2004). O significado dicionarizado para intuição é

“1 Conhecimento imediato e claro, sem recorrer ao raciocínio. 2 Pressentimento. 3 Teol. Visão beatífica. 4 Filos. Conhecimento claro, direto, imediato e espontâneo da verdade. 5 Sexto sentido que, segundo o ocultismo, se acha em processo de desenvolvimento no homem e que lhe permitiria ver sem olhos, ouvir sem ouvidos etc.” (MICHAELIS, 2009).

Entendemos como o emprego de intuição convinha a Kandinsky pelo que esta palavra significa, não apenas para a arte, mas também para a teologia e o ocultismo que ele professava. Para os fins deste trabalho, interessa o sentido filosófico, como tratado por Platão, Descartes e Polanyi:

Descartes (apud Arnheim, 2004, p.15), em *Regras para a conduta do espírito* afirma:

Por intuição não entendo o testemunho instável dos sentidos, nem o julgamento enganoso oriundo das elaborações inexatas da imaginação, mas a concepção que a mente lúcida e atenta nos dá, tão pronta e distintamente que não nos fica qualquer dúvida a respeito daquilo que compreendemos.

Platão se refere à intuição como “o mais alto nível da sabedoria humana, visto que propiciava uma visão direta das essências transcendentais, às quais todos os fatos da nossa experiência devem a sua presença” (apud ARNHEIM, 2004, p. 15). Michael Polanyi (1891-1976), nos estudos sobre educação informal, associa intuição ao conceito de “conhecimento tácito” (SMITH, 2003). Rudolf Arnheim (1904-2007) compreende intuição e intelecto como dois processos cognitivos, sendo a cognição a aquisição de conhecimento no sentido mais amplo (2004, p. 13-14). E ainda:

em nossa experiência direta estamos mais familiarizados com o intelecto pela boa razão de que as operações intelectuais tendem a consistir de cadeias de inferências lógicas, cujos elos são com freqüência observáveis à luz da consciência, e claramente discerníveis entre si” (...) é muito menos fácil compreender a intuição porque a conhecemos basicamente através de suas realizações, ao passo que o seu modo de operação tende a esquivar-se da consciência. (...) É mais que tempo de livrar a intuição de sua misteriosa aura de inspiração poética e atribuí-la a um fenômeno psicológico preciso que necessita com urgência de um nome (ARNHEIM, 2004, p. 15-16).

Fritjof Capra (1994, p. 36-37 apud PANTALEÃO; PINHEIRO, 2009, p. 437) relaciona razão e intuição da seguinte maneira:

Nossa cultura orgulha-se de ser científica (...) Ela é dominada pelo pensamento racional e o conhecimento científico é frequentemente considerado a única espécie aceitável de conhecimento. Não se reconhece geralmente que possa existir um conhecimento (ou consciência) intuitivo, o qual é tão válido e seguro quanto outro.

Como o processo de design compreende todos os aspectos de um problema, não somente aqueles relativos à forma ou à função, mas também os aspectos psicológicos, sociais, econômicos e humanos, a intuição surge como uma opção para ampliar a gama de dados e relações no processo de projeto (PANTALEÃO; PINHEIRO, 2009, p. 438-439).

A intuição é um tipo de conhecimento que desencadeia o processo já colocando ordem nas idéias, antevendo os possíveis modos de realização (COELHO, 2006, p. 42). Ela pode ser confundida com criatividade, porque a criatividade se expressa na intuição. Como a arte é essencialmente criação, a intuição pode ser melhor observada na arte do que no design.

Intuição é a porção abstrata do processo de projeto, “o primeiro momento de um trabalho de pesquisa, em qualquer nível, ocorre na própria mente. Representa, desta maneira, uma fase abstrata” (COELHO, 2006, p. 42). Arnheim também afirma que a intuição está no início do processo (2004, p. 28), mas a experiência empírica indica que ela está presente em todas as fases de desenvolvimento e não apenas no início, embora se faça mais presente e necessária quando as idéias estão “brotando”.

Entre a idéia inicial e o resultado final o processo de design se torna menos abstrato e mais concreto. Todo o processo envolve correções de rumo (COELHO, 2006, p. 47), que implica em constantemente retroceder, recomeçar, reconsiderar questões abstratas que cederam lugar a posições concretas. Neste retroceder, a intuição deixa de estar presente apenas no início para estar disseminada em todo o processo porque há vários reinícios.

1.7 Processos de design no *Pêndulo de Kandinsky*

A complexidade crescente de fatores envolvidos nos projetos de design atuais não permite mais que o seu desenvolvimento se fundamente apenas na intuição ou no cálculo separadamente. Por si só a intuição não leva longe, pois

ela fornece apenas a estrutura geral de uma situação e determina o lugar e a função de cada elemento constitutivo do todo (ARNHEIM, 2004, p. 18).

Voltemos à síntese cálculo-intuição de Kandisky (**FIGURA 1**) cômicos do quanto cálculo e intuição são operações cognitivas inerentes ao próprio homem e do quanto elas se fazem presentes no processo de design. Doravante vamos denominá-la de *Pêndulo de Kandinsky*. Um pêndulo é um conhecido instrumento de pesquisa, medição e aferição. No *Pêndulo de Kandinsky* vamos inserir dados retirados da preleção histórica dos processos de design.

A adaptação considerou, sobretudo, que intuição e cálculo na arte são processos cognitivos num plano diferente da intuição e do cálculo no design. A **FIGURA 2** representa, esquematicamente, a síntese cálculo-intuição de uma maneira mais ampla, relacionando as Artes Aplicadas e as Artes. A partir desta consideração é que a síntese cálculo-intuição de Kandinsky foi adaptada para se chamar *Pêndulo de Kandinsky*.

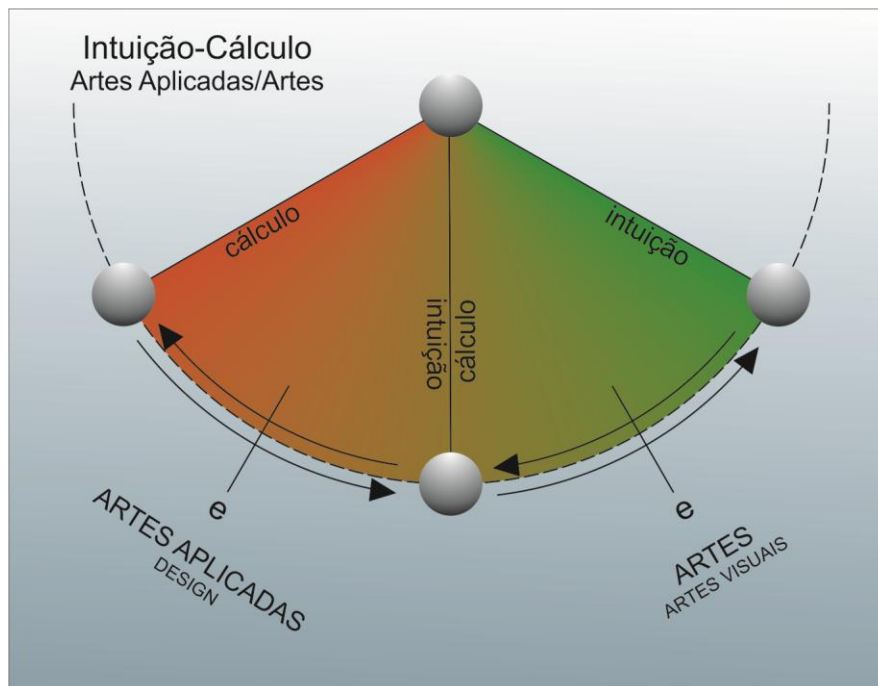


FIGURA 2 – A síntese intuição – cálculo de Kandinsky nas Artes Aplicadas e nas Artes.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Kandinsky (2003, p. 27).

Na **FIGURA 2** as artes visuais aparecem como parte do conjunto das Artes e o design como parte do conjunto das Artes Aplicadas. A figura permite observar

amplitude do arco que a intuição e o cálculo podem percorrer no sentido horário e anti-horário e observar também a área de transição entre uma e outra. As Artes Aplicadas e as Artes não são o limite percorrido pelo pêndulo mas, para este trabalho, é o quanto basta representar.

A **FIGURA 3** representa, esquematicamente, o *Pêndulo de Kandinsky* com dados do estudo dos processos de design, oscilando entre cálculo e intuição, que ocupam as posições extremas do pêndulo. Há designers que realizam o processo de forma preponderantemente calculada, outros que o fazem de forma preponderantemente intuitiva e terceiros que usam cálculo e intuição sem privilegiar nenhum dos processos.

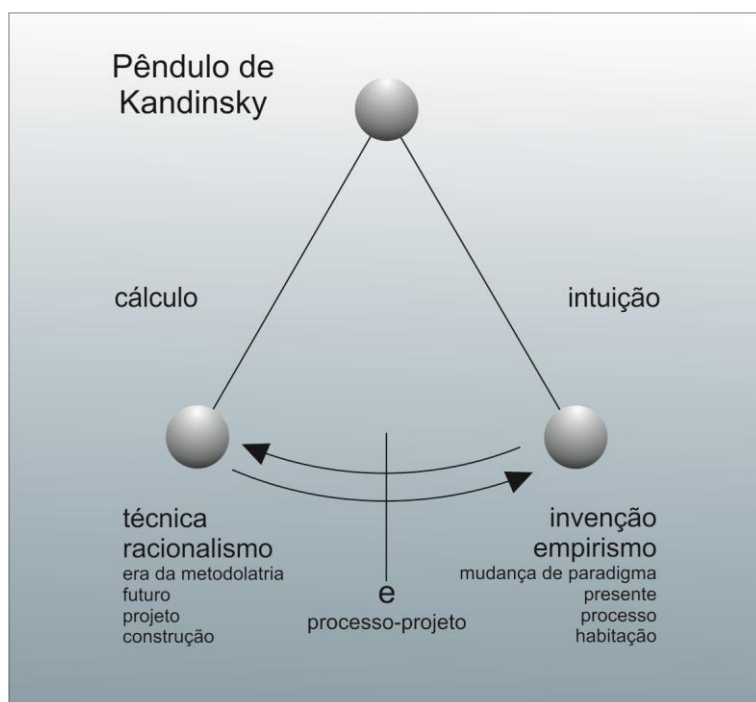


FIGURA 3 – Os processos de design no *Pêndulo de Kandinsky*.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Kandinsky (2003, p. 27).

No ponto extremo da esquerda – cálculo – estão a técnica e o racionalismo, que são associados à produção de bens (CIPINIUK; PORTINARI, 2008, p.110) e à tentativa de sistematizar ao extremo as tarefas implícitas à atividade do designer. Também foi incluído aí a “Era da Metodolatria”, as idéias de futuro, projeto e construção, que são parte das posições extremas da “tensão moderna” identificadas por Osório (2009, p. 17).

No ponto extremo da direita – intuição – estão a invenção e o empirismo que são associados à criação da forma e desenvolvimento das idéias (BETTOCCHI, 2008, p. 103). Também foi incluído aí a “Mudança de paradigma” do design, as idéias de presente, processo e habitação, que são parte das posições extremas da “tensão moderna” identificadas por Osório (2009, p. 17).

No centro do Pêndulo de Kandinsky, no ponto onde a intuição e o cálculo agem em conjunto, em cooperação mútua (ARNHEIM, 2004, p. 29), localizamos o processo-projeto proposto por Argan (2000, p. 58).

CAPÍTULO 2– ARTE COMO PROCESSO

2.1 Arte como processo de configuração de objetos

Tentar fixar o conceito de arte de maneira absoluta não leva a um termo satisfatório, como se depreende o que escreveu Mário de Andrade (1963, p. 28) na época em que a arte e o design passavam por profundas mudanças:

[...] Em arte, a regra dever ser apenas uma norma e jamais uma lei. O artista que vive dentro de suas leis será sempre um satisfeito. E um medíocre. E por que, como disse, pretenderei dar aos meus discípulos muito mais uma limitação de conceitos que uma fixação deles? Aqui a resposta é bem mais grave e difícil. Ousarei, primeiramente, afirmar que jamais pude me prender a conceitos perfeitamente nítidos do Belo, da Arte, da Criação, do Artista, do Espectador, da Técnica, do Sentimento ou da Expressão, da Matéria e da Forma?... Essa é a verdade porém. Devo confessar preliminarmente que eu não sei o que é o Belo e nem sei o que é a Arte. Através de todos os filósofos que percorri, num primeiro e talvez fátuo anseio de saber, jamais um conceito deixou de se quebrar diante de novas experiências.

Assim, qualquer definição de arte fica sujeita à “impossibilidade de se falar sobre o inefável e de se explicar aquilo que só pode ser compreendido em primeira mão” (CARDOSO, 2008, p, 17). Na tentativa de responder o que seja arte foram emitidos vários conceitos. Revê-los é uma tarefa que cabe à crítica, à história e à teoria da arte. Stephen Farthing passa ao largo desta definição em “Tudo sobre arte” (2010) e autores como Ernst Hans Josef Gombrich (1909-2001), Mário de Andrade (1893-1945), Frederico Morais, entre outros, não chegaram a nenhum resultado plausível.

Gombrich (1999, p. 15; 630) diz que “nada existe realmente a que se possa dar o nome *Arte*” e ainda alerta que “quanto mais generalizarmos sobre arte, mais provável é cometermos erros. Morais (1998, p.11-15) reuniu em um único livro 801 definições de arte e não encontrou nenhuma que fosse plenamente satisfatória: “De fato, conflitantes quase sempre, estas definições de arte servem para acentuar a relatividade de conceitos e princípios estéticos e

artísticos, mais do que para oferecer certezas” e ainda “todas as definições, ou todas as contradições, cabem dentro da arte. Cabem a regra e a emoção, o rigor e a intuição, a fantasia mais desbragada e o cálculo matemático”.

Todavia, como é imperativo saber de que arte este trabalho trata, não convém deixar esta questão completamente em aberto. Anne Cauquelin (2005, p. 11) orienta o observador a ver as obras de artistas contemporâneos a partir daquilo que “poderia torná-los legíveis fora da esfera artística”.

Percebendo a arte como um fenômeno cultural, a relacionamos face à questões exteriores a seu campo como, por exemplo, com o mercado, as instituições, as ciências, a religião, a filosofia, entre tantas possibilidades. Vendo-a de fora, damos uma resposta circunstancial às nossas indagações sobre a arte, que nunca será “plenamente satisfatória” (MORAIS, 1998, p. 12).

Arte não é uma coisa nem um adjetivo que a qualifique. Sendo um substantivo que comporta muitos significados, queremos aqui associar o significado de arte ao processo que permite a configuração dos objetos de arte. Devido à sua natureza circunstancial, a resposta que se obtenha não deve ser considerada como de validade para toda a produção de arte contemporânea, mas de validade circunscrita aos casos aqui considerados.

Em se tratando de arte contemporânea, artes visuais e intervenções urbanas, a dificuldade de uma resposta, mesmo circunstancial, deve-se aos fatores mais diversos, como as condições de sua produção ou porque as reflexões a respeito ainda são escassas, o que não ocorre com produções artísticas mais distanciadas do tempo presente.

A própria arte contemporânea “não dispõe de um tempo de constituição, de uma formulação estabilizada e, portanto, de reconhecimento. Sua simultaneidade – o que ocorre agora – exige uma junção, uma elaboração: o aqui-agora da certeza sensível não pode ser captado diretamente”, segundo Cauquelin (2005, p. 11), tal situação é um óbice à sua observação direta e, conseqüentemente, ao seu estudo.

A tentativa de conceituar arte parece contrariar tendências da arte contemporânea que propõem que a arte seja indistinguível da realidade cotidiana, pois, ao defini-la conceitualmente, desfaz-se uma indistinção proposital entre o que é e o que não é arte. Na observação das intervenções urbanas, em que a arte não se realiza nos espaços que lhe são consagrados, se imiscui no espaço construído, este propósito é ainda mais evidente. Todavia, ele não é hegemônico. A tentativa aqui presente de dar uma resposta circunstancial à arte vai de encontro à idéia de que arte é o que o indivíduo ou a sociedade considera como tal (MORAES, 1998, p. 15).

2.2 Regime da comunicação e público

Na lide com os conceitos e limites da arte contemporânea buscou-se, como recomenda Cauquelin (2005), estabelecer certos critérios, distinções que isolarão o conjunto, dito contemporâneo, da totalidade das produções artísticas. Assim, a arte contemporânea deve corresponder à produção da segunda metade do século 20 aos nossos dias, produzida principalmente no Ocidente (Europa e EUA) e disseminada em outras partes do mundo (América Latina, África, Oriente e Oceania).

O isolamento deste conjunto da totalidade das produções artísticas não se faz sem que o resultado seja desapontador, pois a contemporaneidade de certas obras não resulta apenas dos fatores “local” e “data”, requerem outros critérios. O local e a data podem informar bastante sobre a arte de outros períodos, sobre a arte contemporânea estes fatores evidenciam apenas que ela tem pouco tempo de existência e, apesar disso, uma grande dispersão territorial.

A causa desta dispersão é que a arte contemporânea se desenvolveu naqueles lugares onde, desde o século 20, já havia produção de arte moderna. Disseminada por todo o mundo, um dos lugares do Brasil onde a arte moderna teve produção pioneira e duradoura foi o Recife. Não estranha que a arte

contemporânea também tenha, aqui, uma produção representativa a partir dos anos de 1970 (FREIRE, 2004).

Mas como captar esta realidade da arte contemporânea quando os fatores local e data são insuficientes? Cauquelin (2005, p. 56) utiliza um modelo diverso daquele que foi utilizado para a arte moderna. Ela diz que a arte contemporânea vive o “regime da comunicação”: enquanto a arte moderna foi o regime do consumo, a contemporânea passou do consumo à comunicação.

Cauquelin (2005, p. 57) também orienta a análise dos “princípios de comunicação em ação”, o acompanhamento de “suas conseqüências particulares”. O estudo dos fenômenos contemporâneos a partir da comunicação foi uma tendência determinada pelos trabalhos dos linguistas que evitamos aqui. Ressaltamos a importância da análise dos princípios de comunicação enquanto formadora do conceito de arte contemporânea em relação à arte moderna, principalmente porque é esta, segundo Cauquelin (2005), que impede o público “de ver a arte contemporânea tal como é”.

Próxima demais, a arte moderna desempenha o papel do ‘novo’, e nós temos a propensão de querer nela incluir à força as manifestações atuais. O estudo de Cauquelin (2005, p. 18-19) permite estender esta afirmação também à arte de outros períodos, já que a autora faz uma advertência contra “idéia de arte” geral e não a um estilo específico.

As intervenções urbanas exigem uma reconsideração da noção de quem são as pessoas que consomem arte contemporânea. Adotamos aqui a definição de público feita por Leo Steinberg (1975, p. 245), de que esta palavra “não designa uma espécie particular de pessoas; refere-se a um papel desempenhado pelas pessoas”.

A respeito do acesso do público à produção de arte contemporânea há de se reconhecer que a partir do restabelecimento do estado de direito no Brasil, nos anos de 1980, os canais que promovem e divulgam esta produção foram também democratizados e multiplicados em número e resultados.

O acesso à produção vai permitir que o indivíduo e a sociedade dêem sentido à produção artística do seu tempo. Mas a arte contemporânea não é o que pensa a maioria. Cauquelin (2005, p. 9) constata que, apesar da boa vontade e da disposição, o público parece desorientado diante desta produção. E quando responde com entusiasmo é incapaz de explicar qual a origem de sua fascinação (STEINBERG, 1975, p. 253). O estudo destes dois autores foi feito com o público europeu e norte-americano, presumivelmente mais versados em arte contemporânea do que o público local.

O público da arte contemporânea está diante do problema de que a arte, considerada como espelho da vida, compara-se com o maná do deserto, como descrito no Êxodo: “ninguém pode entendê-lo” (STEINBERG, 1975, p. 261). Nesta incapacidade, mesmo com a boa vontade e disposição do público, verificada por Cauquelin (2005), pode ocorrer recusa e fuga do público contra o que são nulos os efeitos comunicativos.

2.3 Artes visuais, plásticas ou pictóricas?

Rickey (2002, p. 19) informa que “na arte, os termos e suas definições derivam parcialmente da história, parcialmente da teoria estética e parcialmente dos próprios trabalhos. Também estes mudam com o tempo, com o uso e o mau tratamento, e devem ser examinados”.

E a que tipo de arte o termo Artes visuais faz referência? Nas artes, talvez mais do que em outras áreas do conhecimento, há uma constante revisão dos termos denominativos porque ela está sempre se reinventando, devido à própria carga subjetiva presente nos conceitos e na interpretação dos objetos.

As “artes visuais” constituem um campo da produção artística que se tornou uma área com características variáveis. Cardoso (2008, p. 18) informa que na maioria dos dicionários artes plásticas, artes visuais e belas-artes são “a atividade específica que visa produzir objetos – em geral de caráter material e

visual – capazes de suscitar uma resposta estética em espectadores através de sua contemplação ou fruição”.

Em 2008 foi criado o Colegiado de Artes Visuais, um dos que fazem parte do Conselho Nacional de Política Cultural do Ministério da Cultura. Para efeitos de propor políticas públicas específicas para o setor, o Conselho discutiu a definição da abrangência do campo, instituindo que: “as Artes visuais são aquelas formas de expressões artísticas que, tendo como centro a visualização, geram imagens, objetos e ações, independentemente da técnica e dos instrumentos utilizados” (BRASIL, 2009).

Como se depreende destas duas definições, é possível incluir praticamente qualquer manifestação artística conhecida no campo das artes visuais.

2.4 Intervenções urbanas

Depois do que foi exposto, não há dúvida de que as intervenções urbanas também podem ser consideradas como sendo artes visuais. Mas a definição dada pelo Conselho Nacional de Política Cultural do Ministério da Cultura pode suscitar a seguinte questão: Realizadas no espaço tridimensional, onde os objetos solicitam uma percepção multisensorial como pode ser considerada arte visual uma manifestação que não possui como centro a visualização?

A resposta é que a expressão intervenção urbana é aplicada muito livremente e admite outros sentidos em disciplinas tão diversas quanto o urbanismo e o paisagismo. É mais uma manifestação do que uma definição de estilo, identidade de um grupo ou técnica. Pallamin (2000, p. 47) destaca quatro tendências nos discursos sobre da arte na cidade:

a cidade como conteúdo para a arte; a arte pública na cidade; a cidade como obra de arte; o ambiente urbano como influência exercida sobre a experiência sensível dos artistas e expressa em trabalhos artísticos.

Entendemos a “cidade como conteúdo para a arte” como a tendência de se produzir obras tendo a cidade como tema, como, por exemplo, nas pinturas de Gregório Gruber (GRUBER, 2010) que retratam a cidade de São Paulo. A “arte pública na cidade” são todas as expressões que usam a cidade como suporte, como a estátuária e a arte mural de Francisco Brennand (Enciclopédia Itaú, 2010c) encontrada no Recife. A “cidade como obra de arte” é o tratamento artístico e ordenação do seu traçado urbanístico, a proporção das edificações e dos vazios paisagísticos como nos projetos de design urbano realizados para o Rio de Janeiro pelo *Projeto Rio Cidade*⁵.

No âmbito deste trabalho as intervenções urbanas são compreendidas dentro da quarta tendência destacada por Pallamin, na qual o ambiente urbano exerce influência sobre a experiência sensível dos artistas. Esta influência é a causa da interação mais profunda entre arte e cidade, porque se presume que aí a arte está intimamente articulada ao sistema social e não justaposta a este, como estão as outras tendências citadas por Pallamin.

O interesse das artes plásticas pela cidade pode ter iniciado com o evento realizado em 1921, pelos dadaístas, em Paris, ao lado da igreja de Saint-Julien-le-Pauvre, intitulada *A Visita*. Os dadaístas ocuparam um espaço público convidando amigos e adversários para este evento que prometia reproduzir um típico passeio de turistas ou colegiais mas que, no fundo, tinha apenas a finalidade era desmistificar atitudes (GLUSBERG, 1987, p. 21). Silva e Ganz (2009, p. 19-20) escreveram que *A Visita* foi um ready-made urbano, que atribui um valor estético a um espaço em vez de a um objeto.

Nesta operação os dadaístas adotaram uma atitude de revelação de um certo tipo de espaço – um lugar banal ordinário, sem nenhuma importância histórica, turística ou sequer monumental. Adotaram também uma atitude de exploração e de descobrimento, que os leva a encontrar realidades e situações presentes em qualquer parte da cidade. Apenas praças, parques e canteiros, espaços formalmente

⁵ “O *Projeto Rio Cidade* ocorreu na primeira gestão do prefeito César Maia (1993-1996), e prosseguiu na gestão de seu sucessor, Luiz Paulo Conde (1997-2000). Consistiu basicamente na re-urbanização dos principais eixos viários de alguns bairros do Rio de Janeiro, incluindo tratamento da pavimentação de ruas, praças e calçadas, mobiliário urbano, paisagismo. Incluiu ainda a substituição ou ampliação das redes de infra-estrutura” (VASCONCELLOS, 2006).

constituídos e autorizados como sendo públicos existiam como possibilidade para a instalação de obras de arte. A idéia de arte pública até então se relacionava à ornamentação e embelezamento através da instalação de objetos artísticos nesses espaços oficiais.

Depois da Segunda Guerra o interesse pela cidade retornou de uma maneira mais “séria” do propunham antes os Dadaístas. A partir da valorização das práticas cotidianas, como expressas no livro de Henry Lefebvre *A vida cotidiana no mundo moderno* (1991). As intervenções urbanas revelam estas práticas pelo uso não-funcional que a arte promove nos espaços públicos.

Convém examinar o que sejam as intervenções urbanas a partir do verbo “intervir”. Entre vários sentidos, o *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* (2010) registra “entrar como parte em um processo”. Esta definição relaciona, consoante este trabalho, as intervenções urbanas com os processos de configuração. As intervenções de Paulo Bruscky em obras de outros artistas, em produtos industriais, nos meios de comunicação e na cidade (FREIRE, 2004), são exemplares para ilustrar a ação de intervir e as possibilidades delas nas artes plásticas locais desde os anos de 1970.

O que se entende por intervenções urbanas deve ter, como principal característica, inserir-se crítica e ativamente na realidade social urbana. Esta característica distingue as intervenções urbanas de todos os outros discursos sobre arte/cidade destacados por Pallamin e as distingue também das intervenções que se situam fora dos limites urbanos, frequentemente tão incessáveis que precisam ser documentadas de alguma forma para dar provas de sua existência (FARTHING, 2010, p. 533). Esta expressão, conhecida como *land art* ou arte do ambiente, estabelece uma “nova relação com o ambiente natural (...) não mais como paisagem a ser captada e representada, nem manancial de forças e instintos passível de expressão plástica, a natureza agora é o *locus* onde a arte finca raízes” (Enciclopédia Itaú, 2010b).

Distingue também as intervenções urbanas das intervenções realizadas em ambiente urbano fechado, público ou privado, como no interior e em estacionamentos de shoppings, em galpões e outros edifícios de grande porte.

Mas inclui o grafite e a estética pós-grafite que seguiram direções artísticas novas e técnicas inovadoras com várias mídias como adesivos, cartazes e estênceis (FARTHING, 2010, p. 553).

Sobre a definição de espaço público e do seu contrário, o espaço privado, Hertzberger (1996, p. 12) os coloca nestes termos:

Os conceitos de *público* e *privado* podem ser interpretados como a tradução em termos espaciais de *coletivo* e *individual*. Num sentido mais absoluto, podemos dizer: pública é uma área acessível a todos a qualquer momento; a responsabilidade por sua manutenção é assumida, coletivamente. Privada é uma área cujo acesso é determinado por um pequeno grupo ou por uma pessoa, que tem a responsabilidade de mantê-la.

Logo em seguida ele mesmo faz uma crítica da rigidez desta definição para nos fazer compreender que os espaços são fluidos, e também a noção de espaço público e espaço privado depende de referenciais locais: “Esta oposição extrema entre o público e o privado (...) resultou num clichê, e é tão sem matizes e falsa como a suposta oposição entre o geral e o específico, o objetivo e o subjetivo” (HERTZBERGER, 1996, p. 12).

2.5 O fazer em arte

Ainda que a “idéia de arte” seja um óbice à compreensão da arte contemporânea, ela não deixa de ser uma referência para este estudo.

Luigi Pareyson (1918-1991) foi um autor que renovou a problemática da estética a partir da perspectiva de que tanto a arte quanto a ciência validam a verdade (GADAMER, 2007, p. 503-504). Pareyson (2001, p. 21-22) propôs três definições à idéia de arte: “a arte como fazer, como conhecer ou como exprimir” (...) e “estas diversas concepções ora se contrapõem e se excluem umas às outras, ora, pelo contrário, aliam-se e se combinam de várias maneiras (...), colhem caracteres essenciais da arte, conquanto não sejam

isoladas entre si e absolutizadas”. Adotamos as considerações de Pareyson (2001, p. 25-26) da arte como *fazer*, principalmente, mas não exclusivamente:

A arte é produção e realização em sentido intensivo, eminentemente absoluto, a tal ponto que, com frequência, foi, na verdade, chamada criação, enquanto é não só produção de organismos que, como os da natureza, são autônomos, independentes e vivem por conta própria, mas também alcança ser produção de objetos radicalmente novos, verdadeiro e próprio incremento da realidade, inovação ontológica. O fato é que a arte não é somente executar, produzir e realizar, e o simples fazer não basta para definir a sua essência. A arte é invenção. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segundo regras dadas ou predispostas. Ela é um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procede, *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento da realidade é constituição de um valor original. Nela concebe-se executando, projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando, já que a obra existe só quando é acabada, nem é pensável projetá-la antes de fazê-la e, só escrevendo, ou pintando, ou cantando é que ela é encontrada e é concebida e é inventada.

Quando Pareyson descreve um processo que não distingue a criação da produção, ele particulariza o processo artístico como um processo diferente dos demais que também configuram de objetos. Vilém Flusser (2007, p. 123) chama este processo de “sincrônico”. Os processos que admitem a separação entre as fases, ou seja, que permitem a execução de qualquer coisa projetada conforme regras dadas ou predispostas, Flusser chama de “diacrônicos”.

Pareyson (2001) problematiza a questão citando Benedetto Croce, para quem “o processo artístico (...) são dois processos diversos e distintos ao mesmo tempo (...) há a ideação de uma imagem interior, já toda acabada e formada, e depois a realização desta figura numa matéria física”. Croce, com “orientação do processo artístico”, admite que a arte possa se utilizar de método diacrônico. De certa maneira Croce compartilha com Arnheim (2004, p. 26) a idéia de que o processo artístico pode ser dividido. Uma possível divisão seria:

Criação ou *Schaffen*, segundo Heidegger (1977, p. 47). De natureza mental e inefável, já nos primeiros momentos de sua existência dentro da caixa cerebral busca, por intermédio das habilidades do artista, um suporte para manifestar-se materialmente em obra.

Projeto. É a criação comunicável. O projeto não é propriamente uma etapa do processo, ele faz a intermediação entre a criação e a produção, é uma ferramenta que materializa a obra num sentido abstrato, provisório, temporário, antecipando-se à solução final, ou, de uma maneira mais precisa, projetando num futuro a forma mentalizada no presente.

Produção ou *Hervobingen*, diferente de fabricação, ou *Anfertigung*, tanto quanto a atividade do escultor (que produz obras) difere da do oleiro (que fabrica apetrechos). Para Heidegger “a instituição da verdade na obra é a produção” (1977, p. 47 e 50).

Émile-Auguste “Alain” Chartier afirma que o processo artístico “é essencialmente realização: a invenção e a concepção são absorvidas na própria realização; a imagem é encontrada no decurso da execução e, na verdade, só existe quando a execução é ultimada”. Alain, ante a “incerteza do processo artístico” confirma o caráter da arte como essencialmente sincrônico. O embate entre estas partes será importante para Pareyson propor a idéia de “formatividade” (PAREYSON, 2001, p. 25; 186), que diz respeito ao processo e não ao resultado da obra.

2.6 O processo artístico

A respeito do processo artístico, Pareyson (2001, p. 195) dirá que “há quem o considere inessencial, no sentido de que ele não interessa em nada ao espectador da obra de arte, o qual deve fixar o olhar sobre aquela perfeição doravante imóvel e definitiva em que se consumiu o incandescente fervor da produção e se aplacou a peripécia das tentativas (...)”. Como é freqüente acontecer, este pensamento não é unânime e há aqueles outros que “julgam essencial à avaliação artística a consideração do processo de produção da obra, isto é, o percorrer daquele processo, indagado na sua determinação histórica e reconstituído na sua efetiva sucessão temporal”.

A partir das discussões entre a “orientação do processo”, de Croce, e a “incerteza do processo”, de Alain, Pareyson (2001, p. 189-191) relata que:

- O processo artístico se caracteriza “pela contemporaneidade de invenção e execução, e pela co-presença de incerteza e execução, e é guiado pela teleologia interna do êxito, isto é, pela dialética de forma formante e forma formada”.
- O processo artístico “é uma síntese de atividade criadora, desenvolvimento orgânico, de liberdade e obediência, donde se pode, paradoxalmente, dizer que a obra se faz por si, não obstante a faça o artista”.

Argan (2000, p. 35) define o processo como sendo um movimento no espaço e no tempo, próprio de tudo que possui esquema, seleciona, ordena e constrói. Esta definição ele fez em referência à percepção como processo. Na presente investigação, o que se quer revelar não é a percepção, o objeto ou a ação artística, mas o processo em si.

Ostrower (2008, p. 10) se refere ao processo utilizado pelos artistas como “processo de criação” e Morais (1998, p. 68) refere-se como “mecanismos de criação”. Rejeitamos a aceção de Ostrower porque “processo de criação” parece não incluir outras atividades, como a crítica, “que substitui a criação artística” (STEINBERG, 2008, 171). “Mecanismos de criação”, usado por Morais, parece ainda menos adequado pelo mesmo motivo apontado em Ostrower e ainda pela associação do termo à idéia de reprodução mecânica, mais apropriada a outros processos do que ao artístico.

Pareyson (2001, p. 181) usa simplesmente o termo “processo artístico” e Argan (2000, p. 58) propõe “processo-projeto”: a “verificação, passo a passo dos atos intencionados e de sua sucessão”. Adotamos esta aceção para o processo artístico porque Argan (2000, p. 17) concilia no mesmo termo a “tensão moderna” identificada por Osório (2009, p. 17), existente entre posições extremas: futuro, projeto, construção *versus* presente, processo, habitação.

2.7 Preleção histórica dos processos artísticos

O processo artístico tem um longo desenvolvimento que remonta às tradições dos mestres bizantinos e às concepções dos grandes escultores das catedrais do Norte da Europa. Estes foram a fonte para um pintor italiano do século 14, Giotto di Bondone (1266 - 1337), introduzir o espaço tridimensional na pintura. A seu respeito Gombrich (1999, p. 201; 374) afirma que, “em vez de usar os métodos de escrita pictórica ele criou a ilusão de que a história sagrada estava acontecendo diante dos nossos olhos”. A partir de então, até século 19, por mais de meio milênio, as artes buscarão, sobretudo, imitar a natureza, com os pintores tentando apresentar suas “soluções pessoais para o paradoxo essencial da pintura: a representação da profundidade numa superfície plana”.

Foi a partir da obra de Giorgione (1477-1510), que a pintura tornou-se “mais do que a soma de desenho e colorido” para se tornar “uma arte com suas próprias leis e estratégias secretas”. Foi no período do Renascimento que surgiram os clássicos que serviram “a incontáveis gerações como modelo de perfeição, à semelhança do que ocorrera com as obras de Fídias e Praxíteles” (GOMBRICH, 1999, p. 316; 331). Estes clássicos renascentistas se tornaram os modelos do ensino e das práticas acadêmicas. Com eles a pintura deixou de ser um ofício ordinário, cujos conhecimentos eram transmitidos de mestre para aprendiz como fora na antiguidade. Convertera-se, em vez disso, numa disciplina a ser ensinada em academias e os antigos métodos entraram em declínio (GOMBRICH, 1999, p. 480).

O pintor, arquiteto e autor de *Le Vite de' più Eccellenti Pittori, Scultori e Architettori* (1550), Giorgio Vasari (1511-1574), foi um dos primeiros a defender em seus escritos a autonomia da obra de arte, “o princípio a que a obra deve sua existência, ele intitulava “disegno”. Este podia ser “disegno interno”, o estudo, o esboço, o projeto ou o plano, e “disegno externo”, a obra de arte finalizada (BÜRDEK, 2006, p. 13).

As leis que orientavam o processo artístico deixaram de ser de domínio das guildas para serem sistematizadas, publicadas e seguidas à risca. Duas obras se destacam: *Os quatro livros da arquitetura* (1570), de Andrea Palladio (1508-1580), considerado a autoridade em todas as regras de bom gosto e *Analysis Of Beauty* (1753), de William Hogarth (1697-1764), onde ele expõe a idéia de que uma linha ondulante será sempre mais bela do que uma linha angular. Os artistas no século 18 foram os primeiros a insistir que seu verdadeiro trabalho não era manual, mas cerebral (GOMBRICH, 1999, p. 459, 464-465).

Arnheim (2004, p. 16) dá sua contribuição à história dos processos em arte ao narrar que no século 19 “a divisão romântica entre intuição e intelecto levou a um conflito entre os devotos da intuição, que encaravam com desdém as disciplinas intelectuais dos lógicos e cientistas, e os adeptos da razão, que condenavam como irracional o caráter não-racional da intuição”.

O advento da Revolução Industrial determinou a quebra de várias tradições, a começar pelo sistema de produção. A partir de então os artistas começaram a ver a arte como um veículo de expressão individual; os modelos e regras acadêmicas como ‘tema digno’, ‘composição equilibrada’, ‘desenho correto’, perderam a validade porque não expressavam a personalidade do autor.

Pareyson (2001, p. 185) credita os escritores, e não os pintores, como aqueles que contribuíram com “as mais frutuosas meditações” sobre o processo artístico, citando o trabalho de Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), Edgar Allan Poe (1809-1849), Gustave Flaubert (1821-1880) e Paul Valéry (1871-1945).

No final do século 19 surgiram os Impressionistas, um grupo de artistas que não trabalhavam com base num sólido conhecimento e pensavam que a impressão de um fugaz momento era suficiente para chamarem a seus quadros uma pintura (GOMBRICH, 1999, p. 502-522).

Paul Cézanne (1839-1906) foi um pintor Impressionista que deixou de aceitar quaisquer dos métodos tradicionais de pintura. Para ele a arte era um cálculo

que não podia ser feito. Para ele equilíbrio e harmonia, que preocupavam tanto os artistas, não seria o mesmo que equilíbrio mecânico, acontecem de súbito, e ninguém sabe exatamente como ou por quê. Cézanne e Van Gogh (1853-1890) deram o passo importante de abandonar deliberadamente a finalidade da pintura como imitação da natureza. O primeiro artista a expor a pintura sem qualquer objeto reconhecível foi Kandinsky (GOMBRICH, 1999, p. 539-570), com a pintura abstrata. Ele mesmo inseriu a arte abstrata e o impressionismo no lado da intuição de sua síntese intuição – cálculo (**FIGURA 1**).

Conhecer um pouco dessa história pode ajudar a compreender os motivos dos processos artísticos serem tão diversos hoje em dia. Como essa história é demasiado longa foi feita apenas uma pequena preleção quase inteiramente baseada em *A história da arte*, de Gombrich. Desde sua publicação, em 1950, este livro passou por diversas atualizações feitas pelo próprio autor, mas sem incluir o período de que trata este trabalho. Gombrich (1999, p. 613) encerra sua história estimulando o leitor a fazer descobertas, conservar o espírito aberto aos novos métodos, e acrescenta:

A arte não só quer acompanhar a marcha da ciência e tecnologia mas também pretende fornecer um escape em relação a esses monstros. Por essa razão, como vimos, os artistas passaram a furta-se ao que é racional e mecânico, e tantos deles abraçaram alguma fé mística que enfatiza o valor da espontaneidade e da individualidade. Certamente, é fácil entender como as pessoas podem sentir-se ameaçadas pela mecanização e automação, pela superorganização e padronização de suas vidas, e o insípido conformismo que tudo isso implica. A arte parece ser o único refúgio onde a fantasia, a inconstância e as singularidades pessoais ainda são permitidas e até apreciadas.

2.7.1 O método de Leonardo

Paul Valéry (1871-1945) escreveu, em 1894, um ensaio intitulado *Introdução ao método de Leonardo da Vinci* e, posteriormente, mais dois ensaios que foram adicionados num único volume. A citação desta obra enseja, antes, um esclarecimento a respeito do que aqui se entende por processo, método e metodologia. Cipiniuk e Portinari (2006, p. 17) afirmam que

Método é a designação que se atribui a um conjunto de procedimentos racionais, explícitos e sistemáticos, postos em prática para se alcançar enunciados e resultados teóricos ou concretos ditos verdadeiros, de acordo com algum critério que se estabeleça como Verdade. Metodologia, por sua vez, é a área do campo das ciências, relacionada à Teoria do Conhecimento, que se dedica ao estudo de qualquer método científico.

Coelho (2006, p. 53) afirma que metodologia é, antes de tudo, o trabalho de organização do pensamento. Sobre o método, Coelho (2008, p. 251-252) destaca que ele

denota racionalidade e lógica do processo de realização, qualidades essas associadas à própria noção de cientificidade. (...) Normalmente o termo método vem associado a outros termos como processo e técnica. Entendemos processo, este sim, como o caminho em si, composto por fases, por onde o método percorre. Em realidade, é muito difícil perceber o método separado do processo, sendo este caracterizado pelas grandes etapas que aquele deve percorrer. De fato, o processo seria um método em movimento.

Cipiniuk e Portinari (2006, p. 23) acrescentam que os métodos são modelos matemáticos ou lingüísticos de algo mais complexo, ou seja, está no lugar de alguma outra coisa, tornando-a mais simples e, portanto, operacional. Métodos, portanto, são relatos descritivos ou prescritivos sobre o real e, se em um primeiro momento o sujeito cria o método, uma ótica e uma maneira determinada de pensar e agir, no momento seguinte, a persistência dessa ótica e dessa maneira de agir modela a realidade e, por extensão, o próprio sujeito.

A palavra método convém ao objetivo de Valéry de realçar a organização lógica do processo de Leonardo, pois está associada a denominações dadas a modelos de pesquisa e ao desenvolvimento interno de cada etapa do processo, enquanto processo, por seu turno, é a matriz de todo o *modus faciendi*, e, diferente do método, representa ações em movimento, difíceis de perceber (COELHO, 2008, p. 252-253; 265).

Valéry (1998, p. 123-125) associa Leonardo a um método que ele reconhece pela sua unidade, ordem e clareza. Mas, naquela época em que as artes se insurgiam contra os modelos acadêmicos existentes, se não considerarmos que muitas correntes do pensamento moderno se alinham com a tradição acadêmica e clássica, pode parecer contraditório que Valéry, encontre em

Leonardo uma referência. O estudo do *método de Leonardo* por Valéry (1998, p. 123-125) não decorre de uma posição conservadora em relação à arte do seu tempo, é muito mais a busca do rigor da ordem clássica e a recusa da intuição como uma atividade mental do processo do artista:

Mesmo as mais felizes de nossas intuições são de alguma maneira resultados inexatos por excesso, em relação à nossa clareza comum; por falta, em relação à complexidade infinita dos menores objetos e dos casos reais a que elas pretendem submeter-nos. [...] Longe, portanto, de que sejam os elementos intuitivos que conferem seu valor às obras, removam as obras, e os seus clarões nada mais serão do que acidentes espirituais, perdidos nas estatísticas da vida local do cérebro. O verdadeiro valor delas não emana da obscuridade de suas origens, nem da suposta profundidade de onde gostaríamos ingenuamente que saíssem, e nem da surpresa preciosa que nos causam a nós mesmos; mas, antes, de uma satisfação das nossas necessidades, e enfim, do uso refletido que soubermos fazer disso [...].

Leonardo não propôs tal método. Valéry (1998) infere seu método a partir dos documentos de Leonardo que chegaram até ele. O valor destes documentos só pode ser atribuída retrospectivamente, à medida em que sua potencialidade se realiza através da ação de outros (STEINBERG, 1975, p. 250). Não se pode considerar a obra de Valéry (1998) como de sentido puramente teórico. O método de Leonardo, para ele e para os artistas de outras épocas, tem validade, no todo ou em parte, como processo de criação.

Valéry (1998, p. 91-95) atribui a si um reconhecimento que, segundo ele, durante três séculos nenhum artista fez, embora todos se servissem do método. Este reconhecimento parecia mais freqüente entre físicos como Michael Faraday (1791-1867), ou Thomas Young (1773-1829).

Por meio da pesquisa Leonardo estendeu seu raciocínio às artes sem mistérios, sem revelações, sem abismos. “Um abismo o faria pensar em soluções para transpor, como uma ponte ou uma máquina voadora” (VALÉRY, 1998, p. 129). E Pareyson vai mais adiante, afirmando que a arte de Leonardo “é o seu modo de fazer ciência” (2001, p. 23). Leonardo afirma-se como artista e não como cientista. Nem se pode confundir arte e ciência. Em se tratando dos processos, não se pode dizer que a arte progride nos mesmos moldes da ciência. Para Gombrich (1999, p. 260 e 294)

Cada descoberta numa direção gera uma nova dificuldade em algum outro ponto e é provável que o próprio Leonardo não alimentasse a ambição de ser considerado um cientista. A exploração da natureza era, para ele, em primeiro lugar e acima de tudo, um meio de adquirir conhecimentos sobre o mundo visível – conhecimentos que necessitava para a sua arte.

Mas também devemos atentar para as semelhanças entre o cientista e o artista: ambos avançam “de um trabalho para outro a passos curtos, explorando exaustivamente o comportamento de seu motivo, sob condições ligeiramente alteradas” (RICKEY, 2002, p. 170).

Passado os séculos, Leonardo ainda se encaixa na acepção atual do *modus faciendi* do artista. O método dele não separa o projetar e executar, reúne fases e formas, é sincrônico. Valéry (1998, p. 219) diz que Leonardo fazia tudo:

desenha, calcula, constrói, decora, utiliza todos os modos materiais que experimentam e que comprovam suas idéias (...), não separa de modo algum o compreender do criar. Não distingue de bom grado a teoria da prática; a especulação do aumento do poder exterior; nem o verdadeiro do comprovável, nem dessa variação do comprovável que são as construções de obras e de máquinas.

Um ponto questionável no trabalho de Valéry diz respeito ao excesso de confiança na infalibilidade (universalidade e imutabilidade) constituintes da ciência. Valéry não ensinou na Bauhaus e a *Introdução ao método de Leonardo da Vinci* foi publicado de forma descontinuada, no intervalo de três décadas. Deve-se creditar a estes fatores a limitada repercussão de sua obra no meio das artes plásticas, se comparado a Kandinsky.

2.7.2 O processo de Rousseau

O trabalho teórico de Kandinsky revela sua convicção de que o espírito se expressa por meio da arte. Ele propôs que o método artístico não deve obediência cega às leis científicas nem à intuição unicamente, mas a um equilíbrio entre intuição e ciência. Este equilíbrio pode ter sido difícil até mesmo

para ele mesmo alcançar, caso contrário ele não teria colocado na sua síntese intuição – cálculo a arte abstrata que ele produzia como preponderantemente intuitiva, a teria localizado no ponto de equilíbrio (e) (**FIGURA 1**).

Influenciado por filosofias que prosperaram num momento histórico em que o avanço da ciência e da tecnologia colocavam outros valores em descrédito, Kandinsky entendia a arte como uma realidade metafísica superior, mais verdadeira, íntima, profunda, emblemática, capaz de restituir valores que a sociedade industrial perdera.

O grande legado de Kandinsky para os processos dos artistas que lhe sucederam foi a valorização da intuição como uma atividade mental do processo do artista. Em *Da compreensão da arte*, Kandinsky (1996, p. 164) hesita entre o racionalismo e os valores espirituais da arte, mas a “busca de coerência e a necessidade pedagógica farão cair suas reticências [...] não em detrimento da origem “espiritual” da criação artística”. Ele defendia a intuição com motivação espiritual como uma maneira de se contrapor ao formalismo acadêmico.

Kandinsky jamais escreveu uma obra intitulada *O processo de Rousseau* nem algo parecido, como fez Valéry sobre Leonardo. Mas para ilustrar suas convicções ele apresentou o processo sobrenatural de Henri Rousseau (1844-1910). Segundo Kandinsky (1996, p. 227), Rousseau afirmou um dia que “seus quadros eram particularmente bem-sucedidos quando ele ouvia em si mesmo, de maneira particularmente nítida a voz de sua finada mulher”.

Na mesma obra, Kandinsky (1996, p. 227) critica a racionalidade do método de Leonardo, utilizando como fonte, Dmitri Merejkowski (1865-1940), poeta simbolista russo, místico e autor do romance biográfico *O romance de Leonardo da Vinci* (1902): Leonardo “inventou (segundo um relato autêntico) um sistema de pequenas colheres de diferentes grandezas para medir exatamente as quantidades de cores empregadas numa tela – proporção exata de azul, violeta, branco, etc. Tais colheres viviam cheias de poeira na casa do mestre – ele nunca fazia uso de sua invenção” (MEREJKOWSKI, 1960, p. 266).

Tal assertiva induz o leitor a concluir que em suas obras Leonardo em vez de usar da razão instrumental recorria à intuição.

Merejkowski (1960, p. 64) escreveu que a obediência às leis levou, no passado à “geometria ao invés de inspiração; matemática, ao invés de beleza”. Ele se refere às leis da representação realista, acadêmica, contra a qual a nova arte abstrata, essencialmente, espiritual, intuitiva e anti-acadêmica, professada por Kandisky, se opunha. Ele assume uma postura contrária à racionalidade na arte, fosse dos antigos, como Leonardo, ou dos contemporâneos, como dos construtivistas, conhecidos como o primeiro movimento artístico a declarar a aceitação da era científica (RICKEY, 2002, p. 50). Diante destes fatos fica evidente que, no início do século 20, as questões referentes ao processo artístico valeram grandes discussões e que, segundo Zamboni (2006, p. 9), “apesar de haver evidência da racionalidade na arte em várias épocas, sempre existiram e existem, até hoje, muitos que não aceitam a arte como uma forma de atividade racional”.

2.7.3 Os processos artísticos atuais

Do espiritual na arte e O método de Leonardo da Vinci podem ser incluídos na mesma lista que contém *Os quatro livros da arquitetura*, de Palladio, e *A Análise do Belo*, de Hogarth, como referenciais no fornecimento de modelos a serem seguidos pelos artistas de seu tempo. A diferença é que enquanto os dois autores antigos produziram tratados contendo regras supostamente eternas para serem seguidas pelos artistas como, por exemplo, as proporções áureas, Kandinsky e Valéry propõem nas suas respectivas obras o uso de operações cognitivas. O trabalho de ambos representa uma mudança de paradigma no processo artístico provocada pelo advento da modernidade.⁶

⁶ Thomas S. Kuhn entende que paradigma é uma parte aceita como válida nas disciplinas científicas. A ciência não avança de forma uniforme, mas que de tempos em tempos acontecem mudanças revolucionárias que mudam o pensamento vigente que se chamam “mudança de paradigma” (BÜRDEK, 2006, p. 256).

Leonardo e Rousseau são icônicos para Valéry e Kandinsky expressarem suas convicções a respeito dos processos artísticos num mundo e num tempo como o que eles viveram, cindido por posições extremadas e quando o artista ainda era visto como um indivíduo cujo fazer se distinguia do fazer dos demais membros da sociedade.

Mas “algo, de fato, modifica-se e, de certa forma, perde-se quando passamos do conceito de criação (transcendente e inefável) para a noção tão naturalizada nos discursos atuais de produção artística. [...] Esse deslocamento da imaginação para a ação produtiva é visível e pleno de implicações (FREIRE, 2004, p. 23).

Alberto Cipiniuk (2008, p. 105) é da opinião que, em se tratando de produção, “na história da humanidade, as formas mais relevantes do ponto de vista de sua aceitação são fruto do cruzamento das mais diferentes tendências e direções”. Este raciocínio sobre a forma talvez possa ser estendido também ao processo. Assim, poderíamos admitir que os processos relevantes do ponto de vista de sua aceitação entre os artistas seriam resultado do cruzamento das mais diferentes tendências e direções. Seriam híbridos, impuros, incompletos, não se posicionariam nas posições extremas, vivem o mesmo dilema entre posições calculadas e posições intuitivas.

Kandinsky e Valéry revelam o dilema da práxis mais do que um tratado teórico. No começo do século 20 os movimentos de vanguarda procuraram tornar os processos impessoais numa reação contra os expressionistas que os antecederam e numa estratégia do artista de tirar de si mesmo o controle sobre o próprio trabalho. O acaso e a matemática foram usados para despersonalizar o processo.

O acaso “relaciona-se com a probabilidade, mas pode também significar o improvável. Na ordem natural muita coisa se dá por acaso, e esta possui suas próprias leis” (RICKEY, 2002, p. 160). “Alguns artistas buscaram na autoridade e na ordem das leis matemáticas, um alívio semelhante ao das responsabilidades inerentes à liberdade pessoal. Em vez de tomar decisões

quanto à montagem de uma pintura, o artista a submete a uma fórmula matemática, que ele então executa” (RICKEY, 2002, p. 149).

Os processos de criação artística do século 20, influenciados pelas ciências sociais, incluíram no seu repertório de referências os modos de produção vernaculares, dos não-artistas e dos artesãos.

Após 1960 a Europa conheceu uma onda de renovação no pensamento artístico. Os artistas de então entendiam arte como uma descoberta contínua, e não com um elemento isolado feito para iniciados. Inspirados nos movimentos de vanguarda do início do século, se diferenciavam destes por não professarem um credo ou um corpo de doutrinas (RICKEY, 2002, p. 85).

A perda destes credos e doutrinas explica por que os processos-projetos atuais podem incluir no seu repertório desde referências os tratados antigos, como os escritos por Vitruvius; clássicos como os de Andrea Palladio e William Hogarth; autores e obras do século 19, como William Morris, Van de Velde e tantos outros de outros tempos.

O fenômeno não é exclusivo do Brasil mas, particularmente no caso brasileiro, a partir de meados dos anos de 1980 começou a aparecer um conjunto de leis voltado especificamente ao incentivo da cultura ⁷. Houve, então, a necessidade dos artistas tomarem conhecimento, em benefício de seu processo, das orientações determinadas pela cada vez mais presente oficialização do sistema de produção artístico gerado por esta legislação.

Os artistas também incorporaram ao processo as maneiras de utilizar as novas tecnologias, as mídias digitais e os meios de intervir no ambiente. Estas últimas geraram imensas perspectivas para o próprio domínio artístico ao retirar a arte do confinamento dos espaços especializados e incorporar práticas projetuais

⁷ A primeira lei de incentivo fiscal à cultura foi a Lei 7.505, de 1986, (Lei Sarney), que iniciou uma nova era de mecenato, ou marketing cultural, no Brasil. A lei Sarney e suas sucessivas regulamentações abriram caminho para a ação do Estado no que concerne à produção cultural desvinculada da educação. Revogada a Lei Sarney, em 1990, em 1991 foi publicada a lei 8.313 (Lei Rouanet) e, mais tarde, a lei 8.685 (Lei do audiovisual). A partir destas leis federais, estados e municípios criaram suas próprias leis de incentivo à cultura.

comuns ao planejamento e desenho urbanos. Com tantas combinações possíveis, com a liberdade que a arte contemporânea permite e estimula, não seria exagero concluir que cada artista tenha, hoje, um método ou mais de um, pessoais ou impessoais, e os utiliza conforme as conveniências.

2.8 Processos artísticos no *Pêndulo de Kandinsky*

A “base muito clara” e o “método de criação e de realização” de Kandinsky, conseguidos pelo exercício da pintura, permitiram a ele propor a síntese cálculo-intuição (**FIGURA 1**). Silvio Zamboni (2006, p. 8) confirma que há artistas que realizam o processo de forma nitidamente consciente e artistas que o fazem de forma preponderantemente intuitiva. Zamboni (2006, p. 126) sustenta os princípios presentes na síntese de Kandinsky a respeito do processo em arte: “uma obediência cega às leis científicas [cálculo] nunca é tão perigosa quanto uma fútil negação dessas leis [intuição]. [...] A submissão às leis científicas esvazia a atmosfera moral de seu conteúdo. Endurece-a. Mas sua negação, pelo contrário, envenena-a e contamina-a”.

A síntese cálculo-intuição contém informações sobre os processos artísticos. Kandinsky assinala nela as posições da academia e do construtivismo; do impressionismo e da arte abstrata. Seguindo o mesmo princípio dele, assinalamos outras informações a partir do que foi revisto na preleção histórica dos processos artísticos. Registramos, novamente, os elementos da “tensão moderna” referida por Osório (2009, p. 17): futuro *versus* presente, projeto *versus* processo, construir *versus* habitar. O processo-projeto, proposto por Argan (2000, p. 58) foi localizado, como antes, na posição de equilíbrio (e) (**FIGURA 4**).

Usando o *Pêndulo de Kandinsky* para assinalar se o método de Leonardo é mais cálculo ou mais intuição, a partir do que escreveu Valéry, concluímos que este deve ser assinalado como predominantemente cálculo, pelo motivo de que Valéry enxergou nos documentos deixados por Leonardo um contrapeso ao

excesso de intuição na arte. E usando para assinalar se o processo de Rousseau é mais cálculo ou mais intuição, concluímos que, a partir de como Kandinsky usa as palavras deste pintor, seu método deve ser assinalado como predominantemente intuitivo, porque Kandinsky se valeu do exemplo de Rousseau para fazer uma crítica ao excesso de cálculo na arte.

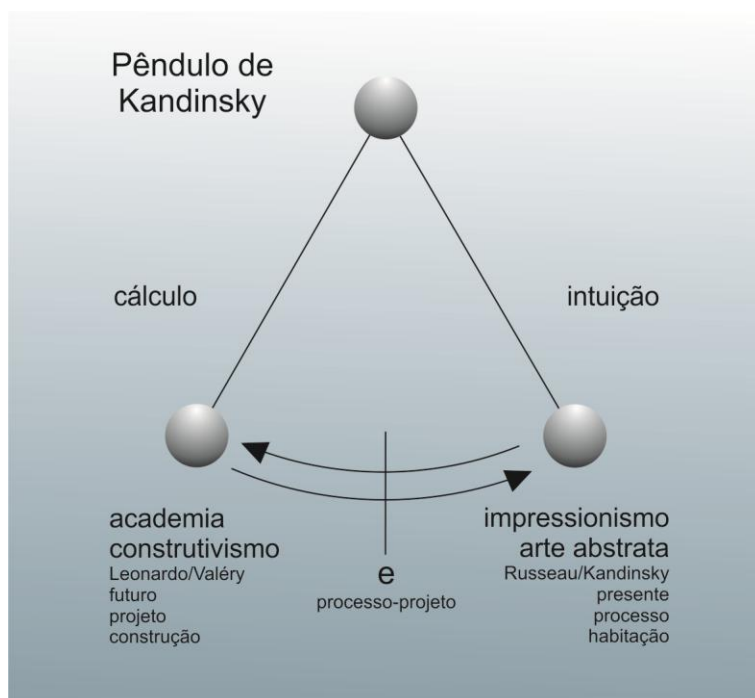


FIGURA 4 – Os processos artísticos no *Pêndulo de Kandinsky*.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Kandinsky (2003, p. 27).

O acaso e a matemática, não sendo ações cognitivas, não foram assinaladas no *Pêndulo de Kandinsky*. A matemática, sendo uma ciência, não é uma ação cognitiva, mas o cálculo matemático, sim. O processo dos artistas que procederam com fórmulas matemáticas para torná-lo impessoal se aproximam dos valores à esquerda do pêndulo. Da mesma forma que o processo dos artistas que se beneficiam dos aparatos legais de incentivo à cultura e produção artística, ou de qualquer código de lei, norma escritos e tratados, que não se modificam à mercê da vontade individual.

CAPÍTULO 3 – APREENSÃO DO PROCESSO

3.1 SPA das Artes

O *SPA das Artes* é um evento que se realiza desde 2002, sem interrupções. É promovido pela Prefeitura do Recife, Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife, através da Fundação de Cultura da Cidade do Recife, sob a coordenação da Gerência Operacional de Artes Visuais e Design, com o apoio do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, do Museu Murillo La Greca e do Centro de Formação em Artes Visuais.

O *SPA* sofreu alterações de formato e de conteúdo ao longo dos anos, mas manteve algumas constantes, como o mês de realização e o caráter de iniciativa pública. Esta pesquisa teve como objeto apenas os projetos de intervenção urbana aprovados e realizados pelo *VI Concurso Público de Artes Visuais do Recife (Bolsa de Incentivo SPA das Artes 2009)*.

A preparação para o *SPA* começa com o lançamento do Edital (**ANEXO 1**), no Diário Oficial do Recife. Ele regulamenta o concurso de projetos aberto para qualquer interessado, individual ou em grupo, que preencha seus requisitos. São admitidas qualquer expressão da arte e não apenas aquelas que comumente se entende como artes visuais. O edital está de acordo com a Lei nº 8.666 de 21 de junho de 1993, Brasil (1993), que estabelece concurso como

a modalidade de licitação entre quaisquer interessados para escolha de trabalho técnico, científico ou artístico, mediante a instituição de prêmios ou remuneração aos vencedores, conforme critérios constantes de edital publicado na imprensa oficial com antecedência mínima de 45 (quarenta e cinco) dias.

Em 2009 o período de inscrição iniciou em 15 de junho e foi até o dia 07 de agosto. No dia 14 do mesmo mês foram anunciados os selecionados. O *SPA* foi realizado na semana entre 13 e 19 de setembro. Os inscritos selecionados receberam um prêmio/bolsa de incentivo à produção no valor de

aproximadamente R\$ 1.500,00, com vistas ao fomento, a reflexão e a produção contemporânea das artes visuais (RECIFE, 2009a).

O edital foi instituído apenas em 2004. Antes, a participação dos artistas era por meio de convite, um das cinco modalidades de licitação previstas pela lei. O edital deve ser entendido como o conjunto das normas que regem um concurso público, regular, anual, de projetos que não seleciona apenas um, mas vários projetos até determinado limite. Ele estabelece os documentos e não os processos, deixando o interessado com ampla liberdade de proposição.

Para participar do concurso ao prêmio/bolsa de incentivo não há cobrança de taxas. O interessado deve preencher o *Formulário de Inscrição (ANEXO 2)*, anexar os documentos necessários e enviar dentro do prazo para a Gerência Operacional de Artes Visuais e Design. Em 2009 foram inscritos 89 projetos, e 14 foram selecionados⁸.

O SPA já foi denominado como SPA – *Semana de Artes Visuais do Recife* entre a sua primeira edição, em 2002, até 2007, quando a programação foi estendida para duas semanas. Já no ano seguinte, em 2008, a programação voltou ao formato anterior, de oito dias apenas, mas então o nome do evento já não fazia referência às “artes visuais” e hoje é apenas SPA das Artes.

Todavia, o termo às “artes visuais” ainda ocorre várias vezes no edital como, por exemplo, para afirmar qual o principal objetivo do Prêmio Bolsa de Incentivo à Produção Artística: “instrumento de fomento a projetos que estabeleçam diálogos entre as artes visuais contemporâneas e a cena urbana”. Aparece também no cabeçalho do formulário de inscrição, assim: “VI Concurso de Artes Visuais do Recife”; designa dois dos órgãos através do qual o evento se realiza, o Centro de Formação em Artes Visuais e a Gerência Operacional de Artes Visuais e Design. O termo “artes visuais”, retirado em 2007, ainda

⁸ Em 2009 o VI Concurso Público de Artes Visuais do Recife (Bolsa de Incentivo SPA das Artes 2009) recebeu 89 inscrições, sendo: 37 de Pernambuco, 10 de Minas Gerais, 8 de São Paulo, Rio Grande do Sul e Rio de Janeiro apresentaram 7 projetos cada, 6 do Ceará, Bahia, Pará e Paraíba apresentaram cada um 3 projetos, Espírito Santo, Paraná e Rio Grande do Norte apresentaram cada um 1 projeto, Argentina e Chile apresentaram 1 projeto cada.

permanece associado de diversas maneiras ao *SPA*, influenciando seu alcance e seus objetivos. O edital do concurso, Recife (2009a), procura precisar as expressões artísticas que podem participar do concurso:

as artes visuais contemporâneas e a cena urbana, realizados sob a forma de: exposições e/ou mostras individuais ou coletivas (das mais diferentes manifestações das artes visuais - desenho, pintura, gravura, instalação, performance, fotografia, grafitti, quadrinhos, etc.); intervenções urbanas; exposições e/ou projeções públicas de vídeo-arte e/ou fotografia; vídeo-instalações; arquiteturas; ações coletivas; editoração e lançamento de pequenas publicações; interfaces com mídias eletrônicas e digitais; websites; e o que mais aprover.

Explica-se a expressão “o que mais aprover” pelo ao fato do *SPA* ser um evento que a cada nova edição procura superar os limites, inclusive os limites conceituais. A expressão evidencia o objetivo do evento de reunir as mais diversas poéticas existentes e se contrapor ao sistema tido como excludente das galerias de arte.

O Edital (RECIFE, 2009a), o diz que “os projetos contemplados pelas bolsas devem ter suas atividades realizadas prioritariamente em espaços públicos” e evita afirmar o que entende por intervenção urbana, deixando este entendimento à comissão de seleção. Evitamos aqui forjar ou adotar um conceito pretensamente genérico ou fazer uma conceituação de intervenção urbana com validade apenas para o *SPA*.

3.2 Objetivação

Para observar as 14 intervenções urbanas do *SPA* 2009, a metodologia levou em consideração, sobretudo, a natureza do evento e a documentação que os participantes produzem e fornecem ao pesquisador. Esta é uma pesquisa qualitativa que também utiliza método quantitativo. Tomou-se como base a definição de Minayo (2000, p. 14) para metodologia qualitativa, que inclui “simultaneamente a teoria da abordagem (o método), os instrumentos de

operacionalização do conhecimento (as técnicas) e a criatividade do pesquisador (sua experiência, sua capacidade pessoal e sua sensibilidade”.

A pesquisa qualitativa, originada no âmbito das Ciências Sociais, é aqui adotada em design porque esta disciplina faz parte do todo social, e como tal, “tanto no que concerne à problemática teórica quanto à metodologia, está submetida às mesmas vicissitudes, avanços, recuos, interrogações e perspectivas da totalidade sociológica da qual faz parte” (APEZECHEA, 1985, p. 461-472, apud MINAYO, 2000, p. 13).

A adoção de pesquisa qualitativa para problemas de design é uma operação que confirma e fortalece seu caráter transdisciplinar (MONTENEGRO, 2008, p. 188). Ela agrega ao método do design uma objetividade flexível, condizente com a realidade do seu método. A pesquisa qualitativa admite também, de maneira arrazoada, o que se chama de “observação participante” que “permite que o investigador combine o afazer de confirmar ou infirmar hipóteses com as vantagens de uma abordagem não-estruturada” (MINAYO, 2000, p. 96).

Esta pesquisa é do tipo exploratória, tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com os processos dos artistas com vista a torná-los mais explícitos, construir hipóteses e aprimorar idéias (GIL, 1987, p. 45).

A observação dos fenômenos artísticos traz problemas específicos para o pesquisador porque a arte vai além dos fenômenos percebidos pelos nossos sentidos, razão pela qual trabalhamos com dados “que trazem para o interior da análise o subjetivo e o objetivo, os atores sociais e o próprio sistema de valores do cientista, os fatos e seus significados, a ordem e os conflitos” (MINAYO, 2000, p. 21-35).

Dadas as especificidades do fenômeno observado, a questão da objetividade foi, então, colocada como “objetividade não realizável”, mas possível de objetivação pelo “rigor no uso de instrumental teórico e técnico adequado, num processo interminável e necessário de atingir a realidade. A observação pode

não revelar uma imagem muito precisa do fenômeno, mas deve procurar compreendê-lo e propor desenvolvimento metodológico.

3.3 Processo no papel

Na metodologia empregada neste trabalho o *Formulário de Inscrição* (**ANEXO 2**), foi a base documental para as observações. A abordagem por meio do *Formulário* caracterizou-se com do tipo “indireta” porque o documento não é a “coisa” em si, mas a representação gráfica, a expressão textual do processo, o registro e a ordem dos meios e das ações que resultarão na materialização da idéia, o instrumento que reúne o conjunto de definições necessárias à realização de toda e qualquer ação artística comissionada pelo SPA.

O *Formulário de Inscrição* foi desenvolvido pela Gerência Operacional de Artes Visuais e Design com vistas a enquadrar qualquer tipo de proposta e submetê-las à seleção. Apresentamos, a seguir, seus campos de preenchimento:

01. Identificação da Inscrição – É o único campo que o proponente deve deixar em branco para ser preenchido pelos organizadores do evento.

02. Identificação do Projeto – O proponente deve nele preencher os campos de valor do projeto, título, sinopse e dados de realização, como local, data (s) e horário(s) (RECIFE, 2009a). Este campo e mais os dados do campo 03, *Nota biográfica*, são as informações que a organização do evento geralmente usa para divulgar na mídia os projetos selecionados. Ele agiliza a avaliação sumária das propostas, pois resume o conteúdo do projeto. Nele estão dados cuja previsão só é possível se o projeto possuir um mínimo de detalhamento e não generalidades.

03. Identificação do Proponente – Neste campo estão reunidas informações pessoais e dados bancários (RECIFE, 2009a). A *Nota biográfica* pode apresentar dados do proponente que se tornam relevantes no estudo do

processo; informações a respeito de sua formação ou da experiência profissional são indícios dos processos empregados.

04. Objetivos do Projeto – Este campo é de preenchimento livre, mas a organização do evento orienta o proponente a expor de maneira clara e sucinta “o que” pretende (RECIFE, 2009a). Este campo dá indícios do produto que resultará do processo, mas não dos meios empregados.

05. Justificativa do Projeto – Campo de preenchimento livre, mas a organização do evento orienta o proponente a explicar “por que” está pleiteando o incentivo. A justificativa deve ser fundamentada na natureza cultural do projeto e no atendimento aos critérios do edital (RECIFE, 2009a).

06. Estratégia de Ação – Campo é de preenchimento livre, mas a organização do evento orienta o proponente a mostrar “como” pretende realizar o projeto e o quanto é fundamental descrever de forma clara as etapas para atingir o objetivo, de forma a auxiliar à comissão de seleção quanto às possibilidades de concretização do projeto. “A correta descrição dessas etapas deve mostrar a capacidade do proponente em transformar sua idéia em um produto concreto. Por isso, seja claro na descrição dos procedimentos” (RECIFE, 2009a). Para a metodologia da pesquisa este campo merece mais atenção dentre todos, pois nele se pede, claramente, o estabelecimento de etapas.

07. Cronograma – Este campo relaciona as etapas e o período de realização. Seu objetivo, depois de dar ordem às etapas no campo “06. Estratégia de Ação” é colocá-las no calendário para o acompanhamento.

08. Anexos – Neste campo deve ser inserido um currículo resumido, cópia dos documentos, portfólio do proponente, bem como material ilustrativo complementar e planejamento orçamentário.

O último campo de preenchimento é o *Termo de Responsabilidade*, nele o proponente solicita a inscrição, declara ter conhecimento e estar de acordo com o regulamento. O projeto e anexos findam com aparência de um caderno

em formato A4, vertical. Em via única, ele deve ser inserido em um envelope opaco e lacrado, de forma indevassável, contendo externamente o nome do proponente (RECIFE, 2009a).

O *Formulário de Inscrição* é majoritariamente textual, as palavras sistematizam e organizam os dados em determinada ordem, a partir de idéias preconcebidas, de forma a integrá-los com uma mesma finalidade (COELHO, 2008, p. 275).

Para a metodologia desta pesquisa cada um dos formulários selecionados para o SPA 2009 foi considerado como “registros materiais do processo criador” (SALLES, 2004, p. 17), um conceito originado na “crítica de processos”. Este conceito “trabalha com a dialética entre os limites materiais dos documentos e a ausência de limites do processo; conexões entre aquilo que é registrado e tudo o que acontece, porém não é documentado” (SALLES, 2004, p. 17).

O *Formulário de Inscrição*, quando preenchido, registra o processo e tem característica de “projeto”, sem diferenças significativas em relação ao conceito de projeto de Leite (2008, p. 271), mas com um sentido muito próprio. Ele tende a diferir daquilo que é chamado de projeto em engenharia, por exemplo. A diferença não é tanto devido à diversidade das informações que cada área solicita, mas porque enquanto as informações contidas num projeto de engenharia são dirigidas para um terceiro ler, compreender e executar, no projeto para o SPA, as informações são dirigidas para a aprovação da comissão de seleção, que não o executa.

Existe um entendimento geral do que seja projeto e um entendimento restrito a cada disciplina. Dentro de cada disciplina ocorre mais e mais especialização do projeto, conforme as situações específicas e os resultados esperados. Isso diz respeito tanto aos processos quanto aos documentos que caracterizam o projeto (LEITE, 2008, p. 273). Por este motivo o projeto do SPA finda por adquirir uma característica muito mais protocolar, informando bem menos sobre o processo do que os projetos de outras disciplinas projetuais.

A arte não se inclui, de ordinário, entre as disciplinas projetuais, mas, devido ao fato de a noção de projeto ser caracteristicamente humana e também face à exigências de produção e ao direcionamento das demandas da sociedade atual, admite-se que também os artistas façam uso eventual de projeto como uma ordem objetiva e com finalidades específicas.

Em algumas áreas da expressão artística o uso de projeto pode ser vista com reserva por artistas e pela crítica por conta da tradição, já referida, pelo fato do projeto ser entendido como estrutura que “propõe a revisão do que seja o ato espontâneo” (LEITE, 2008, p. 272) e também porque é difícil explicar como é que artistas, cujo processo normalmente é sincrônico, se utilizam de processo diacrônico. Zamboni (2006, p. 9) esclarece que

apesar de haver evidência da racionalidade na arte em várias épocas, sempre existiram e existem, até hoje, muitos que não aceitam a arte como uma forma de atividade racional (...) Todas as manifestações artísticas possuem caráter lógico que, embora não exclusivo, constitui evidentes formas de arranjo e ordenação consciente e racional.

Croce e Arnheim, entre outros autores, defendem a idéia de que o processo artístico pode ser dividido. Uma possível divisão do processo, citada antes, é entre a criação e a produção, sendo o projeto não uma etapa do processo, mas a criação manifesta de maneira comunicável. É Argan (2000, p. 35) quem sugere uma divisão com mais fases: os constituintes do processo-projeto que ocorrem no espaço e no tempo deste são: *Esquema, Seleção, Ordenação e Construção*. Estes constituintes encontram correspondência com os campos de preenchimento 04, 05, 06 e 07 do *Formulário de Inscrição do SPA (ANEXO 2)*, conforme a **TABELA 3**.

TABELA 3 – Correspondência entre as constituintes do processo-projeto e os campos do *Formulário de Inscrição do SPA*.

Constituintes do processo-projeto	Campos do Formulário do SPA
1. Esquema	04. Objetivos do Projeto
2. Seleção	05. Justificativa do Projeto
3. Ordenação	06. Estratégia de Ação
4. Construção	07. Cronograma

Fonte: Elaborado pelo autor.

Ressaltamos que a correspondência entre as constituintes do processo-projeto e os campos do *Formulário de inscrição do SPA*, contida na TABELA 3 é

apenas uma possibilidade. O preenchimento dos campos é livre, como expressa o próprio Edital (RECIFE, 2009a). Essa correspondência, a partir de Argan, foi um procedimento metodológico para encontrar uma ordem legível das informações contidas nos formulários.

Esquema – É a definição primeira e geral de como deverá ser o objeto ou a ação artística, suas características e atributos, como será produzido, distribuído, consumido, seu destino final, etc. O esquema cabe ser inserido no campo *04. Objetivos do Projeto*, onde o proponente deve dizer “o que” sem ainda indicar os meios empregados.

Seleção – Depois de fixado o esquema do objeto ou a ação artística, este poderá ou deverá sofrer alterações em sua configuração, seja devido a uma inadequação do processo-projeto, seja devido a um aprimoramento posterior. São várias as condicionantes que podem provocar revisões no processo-projeto e gerar alternativas que ensejem uma seleção. A seleção cabe ser inserida no campo *05. Justificativa do Projeto*, onde o proponente deve expor o “por que” de sua seleção fazer jus aos benefícios de investimentos públicos.

Ordenação – Feita a seleção da alternativa que se mostra mais viável, procede-se à ordenação das etapas de sua construção. Numa indústria isso corresponde ao planejamento e estabelecimento de uma linha de montagem que produzirá um artefato. No projeto do *SPA 2009* estas etapas devem ser ordenadas no campo *06. Estratégia de Ação*, onde o proponente expõe “como” pretende realizar o projeto. Em vários campos do conhecimento as etapas são o elemento estrutural do processo (COELHO, 2008, p. 265). Em arte as etapas também o são, mas os atos também pode ser o elemento estrutural do processo, e resultar em processos de um único ato.

Construção – Sinônimo de produção, significa gerar, elaborar ou realizar alguma coisa (CIPINIUK, 2008, p 104), independente de sua materialidade. Diz respeito às das tecnologias (trabalho manual ou mecânico) empregadas para a realização material do objeto ou da ação artística. Como a construção pode até

ser mecanizada, sua aferição tende a ser precisa. No projeto do SPA 2009 os dados referentes à construção cabem no campo 07. *Cronograma*.

Por meio da Assessoria de Imprensa da Prefeitura do Recife a pesquisa teve acesso às primeiras informações dos 14 projetos selecionados (RECIFE, 2009b). Parte destas informações foram reunidas no APÊNDICE 1.

Logo após a divulgação dos selecionados entramos em contato com a Gerência Operacional de Artes Visuais e Design para solicitar cópias dos *Formulários de Inscrição* dos 14 selecionados, entretanto, tais informações não puderam ser acessadas, particularmente, devido aos conteúdos confidenciais e dados pessoais, bancários, além do caráter inédito das propostas. Por isso, a Gerência recomendou buscar estas informações junto aos selecionados.

Buscamos cada um dos selecionados individualmente, por e-mail e por telefone, nos identificamos para solicitar o envio do *Formulário de Inscrição* explicando o teor, a finalidade acadêmica da pesquisa e pedimos anuência para usar as informações coletadas.

Dos 14 projetos reunidos no APÊNDICE 1, três foram excluídos da fase seguinte, de observação das intervenções, porque o proponente do projeto nº 8 não enviou o formulário a tempo; o proponente do projeto nº 9 recusou-se a colaborar; e o terceiro, o projeto nº 12, não era uma intervenção urbana, mas uma oficina. O universo desta pesquisa foi reduzido dos 14 projetos do APÊNDICE 1 para os 11 projetos do APÊNDICE 2.

Com base nas informações contidas nos campos Objetivos, Justificativa, Estratégia de Ação (04 a 06 do *Formulário de Inscrição*) de cada um dos 11 projetos, foi possível planejar o trabalho de pesquisa de campo que foi desenvolvida entre 13 e 19 de setembro de 2009 (APÊNDICE 3).

3.4 Processo na rua

Aqui a abordagem foi “direta” porque, diferente da fase anterior, “indireta”, o grupo observou o processo à medida em que ele se desenvolveu.

Minayo (2000, p. 99) afirma que na pesquisa qualitativa os instrumentos de trabalho de campo são: o roteiro de entrevista, os critérios para observação participante e os itens para discussão de grupos focais.

Adaptamos estes instrumentos às condições da pesquisa. Em vez de roteiro de entrevista preferimos realizar *conversa com finalidade* (APÊNDICE 5). Devido às dificuldades de articular participantes, o grupo focal findou por não se caracterizar como tal, por este motivo nos referimos a ele como *grupo de trabalho de campo*. Ele ficou bastante reduzido e heterogêneo, formado por três voluntários: um doutorando de ciência da informação, um mestrando em design e um graduando em arquitetura, coordenados pelo autor⁹.

Para a observação participante cada voluntário foi orientado a:

- a) Ler e interpretar o *Edital* e o *Formulário de Inscrição do SPA 2009* (ANEXO 1 e ANEXO 2);
- b) Conhecer previamente os 11 projetos (APÊNDICE 2);
- c) Dizer qual dos 11 projetos (APÊNDICE 2) poderia/gostaria de acompanhar;
- d) Utilizar a Ficha de observação (APÊNDICE 4);

⁹ O *grupo de trabalho de campo* foi formado por: Coordenador: Claudio Cruz. Voluntários: Adryana Rozendo, que observou 8 intervenções (*Volume Base*, *Na aba do meu chapéu*, *Inventário*, *Desvio para o branco*, *Um eu todo encoberto*, *Piratão*, *Membranas do mundo*, *Brinde*). Fábio Pinho, que observou 5 intervenções (*Volume Base*, *Veneza Brasileira*, *Ainda sem título*, *Inventário*, *Membranas do mundo*). Janine Silveira, que observou 4 intervenções (*Veneza Brasileira*, *Na aba do meu chapéu*, *Ainda sem título*, *Brinde*).

- e) Visitar previamente os locais das intervenções;
- f) Levar para campo: pelo menos lápis, caneta, bloco de anotações. Usar protetor solar, roupas leves, chapéu, óculos escuros e garrafa d'água.

O coordenador realizou todas as tarefas comuns aos membros do *grupo de trabalho de campo*, acompanhou a execução e preparou pastas individuais para arquivar informações sobre cada um dos onze projetos.

Com base em informações sobre o evento, foi feita a programação da semana do SPA para acompanhar as intervenções, conforme o APÊNDICE 3.

O trabalho realizado pelo *grupo de trabalho de campo* consistiu em acompanhar e fazer a coleta de informações e registro do processo de execução, montagem e desmontagem das intervenções urbanas, anotando em fichas, com base nas informações dos *Formulários de Inscrição* e nas observações, os seguintes aspectos do processo:

- a) Ordem – Observar a ordem de desenvolvimento do processo. Das tarefas mais simples às mais complexas;
- b) Divisão – Observar se houve divisão de tarefas complexas para melhor solucioná-las;
- c) Distinção – Observar se o processo de *criação* está bem distinto do processo de *execução* ou se eles se confundem;
- d) Etapas – Se o processo de *criação* está bem distinto, procurar identificar as suas fases e conferir com o que foi proposto no projeto aprovado (campo 06. *Estratégia de ação*).

Foi feito, em todos os projetos, uma adaptação do conteúdo do campo *Estratégia de ação*. Tal adaptação revelou-se necessária para objetivar a observação das etapas em campo. Justifica-se tal adaptação pelo fato dos

proponentes não realizarem o que a organização do evento pede: descrever “como” pretendem realizar o projeto numerando as etapas que serão seguidas para atingir o objetivo proposto.

Como é permitido “preenchimento livre”, eles optam, amiúde, por este procedimento. A adaptação consistiu em transformar o “preenchimento livre” em “preenchimento ordenado”. Disso resultou que o campo *Estratégia de ação* não foi transcrito nas fichas de observação do APÊNDICE 6 da mesma forma como aparece no APÊNDICE 2. Exemplificando, o proponente de *Brinde* não enumera as etapas e omite duas delas: discurso e desmontagem. O proponente de *Calorosa galeria* enumera, mas agrega, na mesma etapa, várias outras que o *grupo de trabalho de campo* decidiu separar em etapas distintas. Eles também realizam etapas não previstas, como o ensaio fotográfico com os transexuais. Por isso no campo *Estratégia de ação* (APÊNDICE 2) há seis etapas enquanto na ficha de observação (APÊNDICE 6), há onze.

Ao mesmo tempo e depois que o *grupo de trabalho de campo* realizou a observação foram realizadas anotações que serviram como roteiro para tirar dúvidas com os proponentes. *Conversa com finalidade* (MINAYO, 2000, p. 99) foi o instrumento para tirar estas dúvidas. Esta conversa é antecedida de um roteiro que visa apreender o ponto de vista dos atores previstos nos objetivos da pesquisa (APÊNDICE 5). O roteiro é feito a partir do que foi anotado durante as observações em campo. Nesta fase o *grupo* já havia se desfeito e a *conversa* foi realizada entre o coordenador do *grupo de trabalho de campo* e os proponentes dos projetos, por telefone, e-mail e pessoalmente.

O APÊNDICE 6, contém fichas dos projetos das 11 intervenções e fotografias que resumem todo o material coletado pelo *grupo de trabalho de campo* antes, durante e depois do SPA 2009.

RESULTADOS

Ordem, divisão, distinção e etapas nas intervenções urbanas do SPA 2009

A partir das informações extraídas dos onze projetos que foram objeto desta pesquisa (APÊNDICE 6, projetos nº 1 ao nº 11), chega-se ao seguinte resultado:

Todos os projetos apresentaram uma ordem de desenvolvimento que estabelecem prioridades e hierarquias para que o processo desenvolva uma trajetória com começo, meio e fim. O planejamento é feito de maneira que as tarefas mais complexas sejam realizadas com antecedência pois elas demandam condições de produção que a rua geralmente não oferece.

Os proponentes que já conhecem o local da intervenção têm mais dados das condições sob as quais irão trabalhar. Os proponentes que não conhecem o local da intervenção tem duas estratégias: ou deixam o projeto com opções em aberto para decidir somente no local (*Ainda sem título, Na aba do meu chapéu, Piratão, Calorosa galeria, Membranas do Mundo: ressonâncias visuais*) ou trazem ele praticamente pronto (*Inventário, Um eu todo encoberto*) para realizar no local apenas as tarefas mais simples, como a aquisição de alguns materiais (*Brinde*), pesquisa (*Ainda sem título*), ou a realização de algumas “ações” performáticas (*Veneza brasileira, Na aba do meu chapéu e Piratão*).

É freqüente o projeto chegar tão desenvolvido ao local da intervenção que o que resta a realizar é apenas a afixação no local de um objeto (*Inventário, Um eu todo encoberto*). A ação acontece rapidamente, não é performática, é sorrateira, mas deixa resultados duradouros, para serem contemplados.

Outras vezes observa-se que mesmo que tarefas complexas sejam feitas com antecedência, que muitas etapas sejam cumpridas nos ateliês, ainda restam ações para realizar na rua (*Volume base, Calorosa galeria, Desvio para o*

Branco/ Ação 1 – Guerrilha, Membranas do Mundo: ressonâncias visuais). Nestes casos é providenciada uma infra-estrutura móvel para atender as necessidades das ações, o fazer artístico é transposto para a rua.

Todos os projetos apresentaram divisão de tarefas. Tarefa é a atividade que o indivíduo executa dentro do processo. A divisão de tarefas é um indício da complexidade do processo. Se o processo for de baixa complexidade não há necessidade de tal divisão, pois uma única pessoa poderá executá-lo sozinho.

A divisão de tarefas pode ser entre os membros dos coletivos (*Volume base, Calorosa galeria e Piratão*) e é a razão desse tipo de associação. Analisados segundo os processos, os coletivos reúnem indivíduos que compartilham habilidades e vocações distintas com a finalidade de realizar projetos que dificilmente um membro isolado seria capaz de realizar.

Mesmo as propostas ditas “individuais” também podem apresentar divisão de tarefa já que algumas delas envolvem altos níveis de complexidade. A divisão, nestes casos, se dá entre o proponente e a equipe de apoio ou equipe de produção, que não compartilham a criação. Esta equipe recebe instruções do proponente e providenciam soluções técnicas e materiais, eventualmente sugerindo ao proponente alterações no projeto conforme as condições de produção local. O próprio evento oferece equipes de apoio e todos os projetos, de alguma maneira, e em algum momento, as empregam. Alguns projetos podem demandar equipe numerosa, contratada com o fim específico de realizar determinada intervenção (*Veneza brasileira*) ou para reforçar a equipe oferecida pelo evento (*Brinde*).

Observamos também um tipo de divisão que Rickey (2002, p. 94-95) chama de “delegação” de tarefas, que consiste em encomendar a um terceiro, a alguém especializado, a realização de uma tarefa do processo. Esta pessoa trabalha por fora, não se confunde com alguém com quem se forma um coletivo nem com a equipe de apoio. Os projetos podem recorrer à delegação de tarefas para, por exemplo, fazer uso de técnicas de fabricação tradicionais ou vernaculares (*Na aba do meu chapéu*). Podem recorrer a este expediente para

acelerar o trabalho (*Calorosa Galeria*) ou para dispensar o artista da necessidade de dominar uma determinada técnica (*Um Eu todo encoberto*).

Nas intervenções urbanas do SPA 2009 a divisão entre a fase de criação e a fase de execução tende a não ser muito nítida como nas disciplinas projetuais, haja vista que o edital exige que o criador seja também o executante. Isso deixa margem a freqüentes alterações no projeto que ocorrem a qualquer tempo, até durante a execução. Possivelmente tais alterações seriam menos prováveis de ocorrer se divisão entre a fase de criação e a fase de execução fosse mais rígida, se o criador não fosse também o executor. Um processo que permita tantas alterações ao longo do seu desenvolvimento deixa margem para que o resultado de uma intervenção não corresponda com o que foi proposto, o que não foi observado.

Calorosa galeria, particularmente, foi a intervenção que menos distinguiu a fase de criação da de execução. Embora tenha trazido pré-fabricada a placa que a identifica, observamos todo um processo de criação se desenvolvendo a partir da chegada dos membros do coletivo na cidade, com experimentações e tomadas de decisões *in loco*. *Calorosa galeria* foi a intervenção que mais desviou-se do que foi proposto no *Formulário de Inscrição*.

A maioria dos projetos contraria aquilo que, por conta da exigência de que o criador seja também o executor, poderia ser patente no SPA: a indistinção entre a fase de criação e a fase de execução. Todos os projetos, menos *Calorosa Galeria*, apresentam uma clara divisão entre a criação e a execução.

A observação das intervenções na rua deixou evidente o quanto os *Formulários de Inscrição*, são limitados no registro de todo o processo. Pelas observações e pelas conversas com os proponentes concluímos que a criação não se limita a seu preenchimento. Começa antes, se prolonga até a execução na rua e vai além. É o autor quem dá os limites. Nem a execução se limita à rua, haja vista que esta nem sempre oferece condições de realizar algumas tarefas do projeto.

A quantidade de etapas registradas nas fichas de observação variou entre o mínimo de duas etapas (*Inventário*) e o máximo de dez etapas (*Membranas do mundo: ressonâncias visuais*). Mas concluímos o quanto é imprecisa a contagem das etapas de cada processo, porque os proponentes deixam de declarar no *Formulário de Inscrição* várias etapas que se só se evidenciam na observação, nas conversas. Etapas do processo podem estar dispersas em outros campos de preenchimento do *Formulário* (*Na aba do meu chapéu*) ou em outros documentos produzidos pelos proponentes (*Piratão*).

O *grupo de trabalho de campo* não pôde acompanhar todas as etapas do processo de nenhum dos proponentes pelo motivo de que as intervenções acontecem ao mesmo tempo em vários locais da cidade, em condições desfavoráveis à observação. Noutras situações o *grupo* teve informações imprecisas sobre o número de etapas de cada projeto porque em vários deles, como estratégia de facilitar a ação na rua, algumas etapas e tarefas foram realizadas com bastante antecedência (*Volume base*, *Veneza brasileira*, *Ainda sem título*, *Desvio para o branco/Ação 1 – Guerrilha e Brinde*) e até em outras cidades (*Calorosa galeria*, *Na aba do meu chapéu*, *Piratão*, *Inventário*, *Um Eu todo encoberto* e *Membranas do mundo: ressonâncias visuais*).

Houve projetos com etapas canceladas (*Calorosa galeria*); em outros observamos etapas que podiam ser subdivididas em etapas menores (*Veneza brasileira*, *Piratão* e *Brinde*). Houve as etapas que se mostraram desnecessárias (*Ainda sem título* e *Membranas do mundo: ressonâncias visuais*) e não foram realizadas. Observamos inversão da ordem das etapas descritas (*Desvio para o branco/Ação 1 – Guerrilha*); etapas que foram parcialmente modificadas (*Calorosa galeria* e *Membranas do mundo: ressonâncias visuais*); etapas que foram observadas desenvolvendo-se simultaneamente (*Volume base*).

No computo total se o grupo deixou de observar algumas etapas, observou a maioria delas. Aquelas etapas que o grupo não observou diretamente puderam ser deduzidas por intermédio de seus resultados e efeitos.

Na execução das intervenções urbanas os proponentes se serviram de objetos pré-fabricados (*Volume base*, *Piratão* e *Ainda sem título*); comprados no mercado (*Desvio para o branco/Ação 1 – Guerrilha*, *Brinde*); objetos feitos sob encomenda (*Calorosa galeria*, *Na aba do meu chapéu*, *Um eu todo encoberto*); reciclado (*Inventário* e *Membranas do mundo: ressonâncias visuais*); ou serviram-se de um serviço pré-existent (*Veneza brasileira*).

A maioria das intervenções urbanas do *SPA das Artes 2009* pode ser montada em qualquer local. Ao contrário do que possa parecer, elas não possuem uma relação que não seja aparente e superficial com o contexto local (*Volume base*, *Ainda sem título*, *Desvio para o branco/Ação 1 – Guerrilha* e *Brinde*).

Algumas adotam o caráter portátil, que franqueia sua instalação em qualquer cidade do mundo (*Calorosa Galeria*, *Na aba do meu chapéu*, *Inventário*, *Um eu todo encoberto*, *Membranas do mundo: ressonâncias visuais* e *Piratão*). *Veneza brasileira* é a única que não permite ser realizada em outro local que não seja o Recife sem que se perca seu conteúdo.

Os projetos observados, sem exceção, são resultado de processos criativos e pesquisas que os artistas desenvolvem alhures e que encontram no edital uma oportunidade de viabilizá-los. *Membranas do mundo: ressonâncias visuais* é resultado de uma pesquisa acadêmica de mestrado. Algumas pesquisas incluem várias referências que nem sempre são evidentes. *Calorosa galeria* inverte o conceito espacial do “cubo branco” de O’Doherty. *Na aba do meu chapéu* é um projeto inspirado na intervenção de Tunga, praticada durante a Documenta de Kassel, de 1997 e na arte vernacular das artesãs do Recôncavo Baiano. *Ainda sem título* é um exercício acadêmico fora da academia.

Outras referências são muito claras: *Volume base* mescla o trabalho dos três componentes do coletivo *A Casa Como Convém* com o modelo formal de ocupação dos espaços públicos dos vendedores ambulantes, a mesma referência é usada pelo *Piratão*, do Coletivo *Filé de Peixe* e por *Brinde*.

Inventário, Um eu todo encoberto e Desvio para o branco/Ação 1 – Guerrilha têm como referência as intervenções não consentidas no espaço público.

O “regime de comunicação”, proposto por Cauquelin para a arte contemporânea, pode ser observado no Edital do *SPA das Artes 2009*. O *Capítulo 6 - Da Análise dos Projetos*, estabelece que os quatro critérios de seleção são: *exemplaridade*, que vale nove pontos; *potencial de realização*, que vale três pontos; *adequação orçamentária e viabilidade*, que pontuam seis pontos; o último critério, que vale doze pontos, é o *Efeito multiplicador*. O edital entende efeito multiplicador como “a capacidade do projeto de gerar impacto na cidade. Sua capacidade atingir públicos de diversas naturezas” (RECIFE, 2009-A). Interpretamos o *Efeito multiplicador* como “sinônimo de visibilidade nos meios de comunicação de massas. Como observou Debord, em *Sociedade do espetáculo*: ‘Se é bom, aparece; se aparece é bom’ (FREIRE, 2004, p. 23).

No *SPA* este regime de comunicação ainda se manifesta nas estratégias de mídia adotadas pela organização do evento mas elas são acessórias porque não se relacionam direto com os processos de criação, a não ser quando a própria mídia intervém nas intervenções urbanas, fazendo uma “mediação” que já se tornou um elemento constitutivo das intervenções do *SPA* tanto quanto da vida contemporânea (MONACHESI, 2006, p. 16).

Processos das intervenções urbanas do SPA 2009 no Pêndulo de Kandinsky

Alguns desafios se apresentaram aos observadores para identificar o quanto de cálculo, intuição ou de equilíbrio há em cada intervenção do *SPA das Artes 2009*. O maior desafio diz respeito à precisão. O *Pêndulo de Kandinsky* não é um medidor preciso, ele tem apenas três posições, sem uma escala que expresse valores numéricos.

As operações cognitivas são difíceis de perceber e mensurar. Saber se alguém está intuindo ou calculando é particularmente encerra um desafio porque os dois processos atuam em todos os níveis de cognição (ARNHEIM, 2004, p. 14).

Kandinsky não esclarece como se faz a quantificação de cálculo e intuição nos processos artísticos. Mesmo assim, na síntese intuição – cálculo (**FIGURA 1**), ele inseriu: academia e construtivismo do lado do cálculo; impressionismo e arte abstrata do lado da intuição. Nada foi inserido no ponto de equilíbrio (e).

Mas se já havia sido possível identificar o quanto de cálculo, intuição ou de equilíbrio há nos processos de design (**FIGURA 3**) e nos processos artísticos (**FIGURA 4**) e por meio da revisão bibliográfica, haveria de ser possível identificar o quanto de cálculo, intuição ou de equilíbrio há nas intervenções urbanas do SPA por meio do experimento (**FIGURA 5**). Procuramos nos *Formulários de Inscrição*, na execução, em fontes complementares (conversa com finalidade, artigos, entrevistas), informações que permitam identificar a predominância de cálculo (técnica e o racionalismo) e intuição (invenção e o empirismo) e as inserimos no *Pêndulo de Kandinsky*. A Figura 5 mostra o resultado deste procedimento.

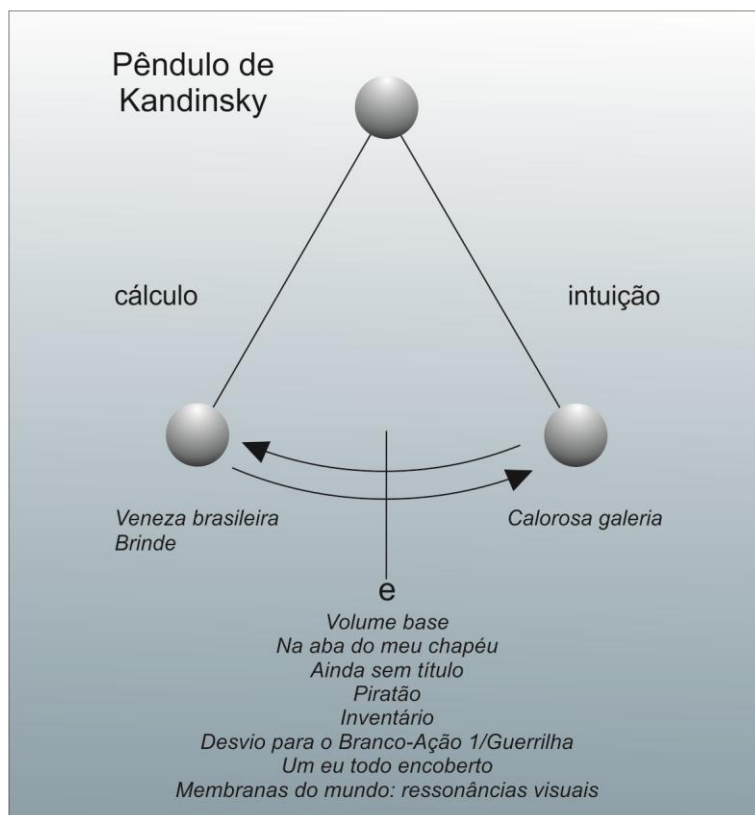


FIGURA 5 – Os processos das intervenções urbanas do SPA 2009 no *Pêndulo de Kandinsky*.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Kandinsky (2003, p. 27).

Uma única intervenção é predominantemente intuitiva: *Calorosa galeria* (APÊNDICE 6, projeto nº 2). O que corresponde a 9,09% do total dos casos observados. Não obstante o cálculo que há nas fases preliminares da proposta, a observação constatou que na realidade ela é bastante aberta, puramente execução, na fase de execução ignora num grau muito elevado o que foi projetado. Nela há o cálculo e abandono do cálculo. Os dois componentes do *Coletivo Ambulante* praticamente recriaram na rua toda a proposta que havia sido aprovada na comissão de seleção. Ainda que o resultado final preserve alguma identidade com a proposta original, esta identidade se resume à placa *Calorosa galeria*, que é pré-fabricada. Tudo o mais foi modificado, alterado à sentimento, de súbito, sem uma razão evidente.

Duas intervenções são predominantemente calculadas: *Veneza brasileira* (APÊNDICE 6, projeto nº 3) e *Brinde* (APÊNDICE 6, projeto nº 11). O que corresponde a 18,18% do total dos casos observados. Ambas são exemplo de controle das condições de realização do processo que permite sua realização com poucas alterações de última hora. A técnica e o racionalismo são predominantes. Nelas há cálculo e cumprimento do cálculo. A forma final foi definida por um conceito previamente desenvolvido pelo artista.

Veneza brasileira tem um planejamento rigoroso que limita as improvisações. O horário é definido em função da maré. São levadas em conta questões de segurança de navegação, controle do acesso das pessoas, comunicação, conteúdo de discurso e repertório musical. Esta intervenção tem a particularidade utilizar espaços públicos e o privados. O catamarã e as instalações de suporte ao passeio são espaços privados com total controle necessário à realização do projeto. O que se considera espaço público, nesta intervenção, é o curso d'água, um espaço público cujo controle de acesso está na sua própria natureza.

Brinde está inteiramente em espaço público, no cruzamento de duas ruas de grande fluxo de pedestres. Para a viabilização de uma intervenção que usa material frágil o proponente teve de se valer da eficiência da equipe de apoio

do evento, de extras, de seguir com rigor o que estava no papel além de um pouco de sorte e de tempo favorável.

Oito intervenções são predominantemente equilibradas entre cálculo e intuição. A soma dos processos-projetos corresponde a 72,72% do total dos casos observados. Elas se enquadram no conceito de processo-projeto definido por Argan: *Volume base*, *Na aba do meu chapéu*, *Ainda sem título*, *Piratão*, *Inventário*, *Desvio para o branco/ Ação 1 – Guerrilha*, *Um eu todo encoberto*, *Membranas do mundo: ressonância visuais* (APÊNDICE 6, projetos nº 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente esta pesquisa buscou relacionar as 11 intervenções urbanas observadas durante o SPA 2009 com metodologias de design do tipo A, que respondem à questão de “como as coisas são feitas” (TABELA 2). As metodologias do tipo B, que respondem à questão sobre “o que significam as coisas para nós”, por não dizerem respeito aos processos tanto quanto aos objetos, não foram relacionadas com as intervenções.

Os resultados destas relações foram apresentados aqui como **Ordem, divisão, distinção e etapas das intervenções urbanas do SPA 2009**. A partir daí ficamos sabendo que todos os projetos, sem exceção, apresentaram ordem de desenvolvimento, divisão, distinção e etapas. Todos são resultado de processos criativos e pesquisas que o edital permite realizá-los e inseri-los no “regime de comunicação” que, segundo Cauquelin, caracteriza a arte contemporânea.

Com uma única exceção, a maioria das intervenções urbanas pode ser montada em qualquer local, com poucas decisões e circunstâncias locais sendo determinantes para sua execução. Tal resultado surpreende, pois o que se espera é que os locais onde as intervenções urbanas se realizam constituem parte importante delas, incorporando-os ou transformando-os.

Os resultados também deixaram evidente o quanto os *Formulários de Inscrição* são limitados no registro do processo. Essa limitação conferiu importância extra para a observação das intervenções na rua. Todavia a observação na rua é um exercício laborioso porque o formato do evento dificulta a observação de todas as intervenções. Assim sendo, foi de fundamental importância a abordagem dos proponentes depois do evento.

Depois esta pesquisa buscou aferir também o quanto há de cálculo e intuição nos processos das intervenções urbanas do SPA 2009 compreendendo que o processo de design é um ato cerebral, uma sequencia de ações cognitivas. Para tanto, nos distanciamos da “Era da Metodolatria” do design que geraram

as metodologias do tipo A e do tipo B (**TABELA 2**). Ambos os tipos reúnem modelos “pesados” demais, ou “heavy-weight”, para relacionar com modelos tão leves, ou “light-weight”, na acepção de Dubberly (2010), das intervenções urbanas do SPA 2009.

Encontramos na obra de Kandinsky, um dos professores da Bauhaus, uma referência teórica que acolhe a metodologia de projeto das intervenções urbanas do SPA 2009. Kandinsky propôs, em *Do espiritual na arte e na pintura em particular*, uma base, um método de criação e de realização (1996, p. 217). Sua síntese intuição – cálculo (**FIGURA 1**) relaciona arte/ciência com a mesma motivação dos designers que lhe sucederam, usando a razão para opor-se à arbitrariedade da forma.

O desenho da síntese intuição – cálculo sugere um pêndulo que oscila entre duas posições extremas e um ponto de equilíbrio central. A partir de então, por analogia gráfica, passamos a denominá-la simplesmente de *Pêndulo de Kandinsky*. Os resultados das observações realizadas nas 11 intervenções urbanas do foram inseridas no Pêndulo e apresentados aqui como **Processos das intervenções urbanas do SPA 2009 no Pêndulo de Kandinsky**.

O resultado apresentado na Figura 5 vai de encontro à idéia de que a intuição não leva longe, pois ela fornece apenas a estrutura geral de uma situação e determina o lugar e a função de cada elemento constitutivo do todo (ARNHEIM, 2004, p. 18). Os processos cognitivos no processo-projeto das intervenções urbanas não são homogêneos. Podem ocorrer processos predominantemente calculados e predominantemente intuitivos, mas em quantidades pequenas. Cálculo e intuição equilibrados, ou processo-projeto, na acepção de Argan, ocorreu na maioria das vezes no SPA 2009. Isto é um indício de que o processo de criação da arte contemporânea é guiado pelo equilíbrio entre posições extremas.

Relacionar as 11 intervenções urbanas observadas com metodologias de design ou aferi-las com o *Pêndulo de Kandinsky* foi de encontro à hipótese de que os processos do SPA das Artes 2009 revelariam uma imagem com uma

definição mais próxima de uma pintura do que de uma fotografia (MINAYO 2000, p. 35). Se esta definição não bastar, refiná-la é o que, por hora, indica ser o desenvolvimento desta pesquisa. Para tanto ficam algumas sugestões:

- Reconsiderar as fontes projetuais, já que as informações contidas no *Formulário de Inscrição* são apenas parte do total das informações.
- Rever a metodologia de observação, considerando as condições imprevisíveis da execução das intervenções na rua.
- Relacionar as intervenções urbanas a métodos projetuais de outras disciplinas.
- Concentrar a observação um universo menor para que seja possível acompanhar mais de perto o processo do artista ou do designer.
- Realizar várias observações do mesmo processo e a partir delas obter uma série da qual se obtém uma média ponderada.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e intelecto na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

ALEXANDER, Christopher. **Ensayo sobre la síntesis de la forma**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1971.

ANDRADE, Mário de. **O baile das quatro artes**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

APEZECHEA, H. J. Problemas metodológicos da pesquisa na ciência da saúde. In: NUNES, Everardo Duarte (Comp.). **As ciências sociais em saúde na América Latina: tendências e perspectivas**. [S.l.]: Organización Panamericana de la Salud, 1985. p.461-474.

ARGAN, Giulio Carlo. **Projeto e destino**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

BETTOCCHI, Eliane. Invenção. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

BRANZI, Andrea. O Brasil como modelo para o mundo. In: MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BRASIL. Comunicação Social/MinC. **Artes Visuais, Teatro, Livro e Leitura**. Brasília, 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2009/05/18/colegiados-setoriais-2/>> Acesso em 15 dez. 2010.

BRASIL. Lei nº 8.666 de 21 de junho de 1993. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8666cons.htm> Acesso em: 25 dez. 2010.

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

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

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

CIPINIUK Alberto; PORTINARI, Denise B. Sobre métodos de design. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Design método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

CHILVERS, Ivan. **Dicionário Oxford de arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

_____. Por uma metodologia de idéias. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Design método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. Lisboa: Priberam Informática S.A., 2010. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/>>. Acesso em: 5 dez. 2010.

DUBBERLY, Hugh. **How do you design?** A compendium of models. Disponível em: <<http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>>. Acesso em: 30 dez. 2010.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural Artes Visuais. **Artes aplicadas**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=908>. Acesso em: 11 dez. 2010a.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural Artes Visuais. **Earthwork**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3649&lst_palavras=&cd_idioma=28555&cd_item=8>. Acesso em: 17 dez. 2010b.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural Artes Visuais. **Brennan, Francisco**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_biografia&cd_verbete=1804&lst_palavras=&cd_idioma=28555&cd_item=1>. Acesso em: 4 dez. 2010c.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

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

FREIRE, Cristina. **Paulo Bruscky**: arte, arquivo e utopia. Recife: CEP, 2004.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Vozes, 2007.

_____. **Verdade e método II**: complementos e índice. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1987.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1999.

GRUBER, Luís Gregório Gruber Novaes Correia. **Gregório Gruber**. Disponível em: <<http://www.gregoriogruber.com.br/index.htm>>. Acesso em: 23 nov. 2010.

HARRIS, William Harris. Do que é feito o universo? **HowStuffWorks Brasil**. Disponível em: <<http://ciencia.hsw.uol.com.br/do-que-e-feito-o-universo.htm>> Acesso em: 15 jan. 2010.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 1977.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

JONES, John Chris. **Design Methods**. John Wiley & Sons: New York and Chichester, 1970.

KANDINSKY, Wassily. **Curso da Bauhaus**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

LEITE, João de Souza. Projeto. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

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

MACHADO, Denise Barcelos Pinheiro. Cidade contemporânea e projetos urbanos. In: SCHICCHI, Maria Cristina; BENFARRI, DÊNIO. **Urbanismo: dossiê São Paulo - Rio de Janeiro**. Campinas: PUCCAMP/PROURB, 2004.

MACHADO NETO, Manoel Marcondes. Marketing e Cultura: comunhão de bens. **Marketing e Cultura**. Disponível em <<http://www.marketing-e-cultura.com.br/website/index.html>> Visitado em 13 Set. 2009.

MAGALHÃES, Marcelo Lins de. Projetação. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MEREJKOWSKI, Dmitri. **O romance de Leonardo da Vinci**. Rio de Janeiro, Editora Globo, 1960.

MICHAELIS. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2009. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=intuição>> Acesso em: 10 dez. 2010.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2000.

MONACHESI, Juliana. Alô, câmbio. **ReviSPA**, Recife, 2006. p. 16.

MONTENEGRO, Luciana. Design. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

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

MORAIS, Frederico. **Arte é o que eu e você chamamos arte**: 801 definições sobre arte e o sistema da arte. Rio de Janeiro: Record, 2002.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

OSÓRIO, Luiz Camillo. **Flávio de Carvalho**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2008.

OXFORD Dictionary of Modern Design. A Dictionary of Modern Design. **Anti-Design**. Oxford: Oxford University Press, 2010. Disponível em: <<http://www.answers.com/topic/anti-design>>. Acesso em: 14 dez. 2010.

PALLAMIN, Vera M. **Arte urbana**: São Paulo, região central (1945-1998). São Paulo: Annablume; Fapesp, 2000.

PANTALEÃO, Lucas Farinelli; PINHEIRO, Olympio José. A intuição e o acaso no processo criativo: questões de metodologia para a inovação em design. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 5., 2009, Bauru. **Anais...** p. 435-442. Disponível em: <http://www.designemartigos.com.br/wp-content/uploads/2010/03/A_Intuicao_e_o_Acaso_no_Processo_Criativo.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2010.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RECIFE (Cidade). Edital - SPA das Artes do Recife. Dispõe sobre a apresentação de projetos para o prêmio bolsa de incentivo Spa das Artes 2009. **Diário Oficial da Prefeitura do Recife**, Recife, edição 67, de 13 de junho de 2009a. Disponível em: <<http://www.recife.pe.gov.br>>. Acesso em: 10 fev. 2010.

RECIFE (Cidade). Projetos Aprovados – SPA das Artes 2009. Recife, 2009b. Disponível em <http://www.recife.pe.gov.br/2009/08/18/_168117.php> Acesso em 01 dez. 2010.

REDIG, Joaquim. Desenvolvimento. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

RICKEY, George. **Construtivismo**: origens e evolução. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

RIPPER, José Luiz Mendes. Objeto. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

RITTEL, Horst. **Bemerkungen zur Systemforschung der ersten und zweiten Generation**. In: Der Mensch und die Technik. Technisch-wissenschaftliche Blätter der Süddeutschen Zeitung, n. 221, 27. Nov. 1973.

SALLES, Cecília Almeida Salles. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Fapesp, 2004.

SILVA, Breno; GANZ, Louise. **Lotes vagos**: ocupações experimentais. Belo Horizonte: Instituto Cidades Criativas ICC, 2009.

SILVA, José Cláudio Cruz e; PORTO FILHO, Gentil . Processo-projeto na intervenção urbana Membranas do mundo: ressonâncias visuais. In: CIANTEC 2010, São Paulo. **Arte, novas tecnologias e comunicação**: fenomenologia da contemporaneidade. São Paulo : PMStudium, 2010. p. 244-248.

SMITH, M. K. Michael Polanyi and tacit knowledge. The encyclopedia of informal education, YMCA George Williams College, London, 2003. Disponível em: <www.infed.org/thinkers/polanyi.htm> Acesso em 19 dez. 2010.

STAHL, Johannes. **Street art**. Bonn: H. F. Ullmann, 2009.

STEINBERG, Leo. A arte contemporânea e a situação do seu público. In: BATTCOCK, Gregory. (Org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TUNGA. ... el afecto, el soma es también un modo de pensar. **Universes in Universe - Mundos del Arte**. Entrevista concedida a Pat Binder e Gerhard Haupt. Disponível em: <http://www.universes-in-universe.de/doc/tunga/s_int1.htm>. Acesso em: 28 Nov. 2009.

VALÉRY, Paul. **Introdução ao método de Leonardo da Vinci**. São Paulo: Editora 34, 1998.

VASCONCELLOS, Lélia. Projeto urbano: um novo termo para definir intervenções na cidade? **Simpósio a Arquitetura da Cidade nas Américas. Diálogos Contemporâneos Entre o Local e o Global**. 52 ICA, Sevilha, 2006. Disponível em <<http://www.pgau-cidade.ufsc.br/ica52/trabalhos/VASCONCELLOS%20lelia.pdf>> Acesso em 20 dez. 2010.

VASCONCELOS, Luis Arthur Leite de. **Uma Investigação em metodologias de design**. 2009. 94 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados, 2006.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ADES, Dawn. Dadá e surrealismo. In: STANGOS, Nikos (Org). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

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

ALMEIDA, Márcio. Um processo chamado SPA das Artes. **Revispa**, Recife, ano 5, p. 7, 2009.

ARCHER, Michael Archer. **Arte contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Informação e documentação - citações em documentos - apresentação**: NBR 10520. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

_____. **Informação e documentação - trabalhos acadêmicos - apresentação**: NBR 14724. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

_____. **Informação e documentação - referências - elaboração**: NBR 6023. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

ARTE / CIDADE. **Grupo de intervenção urbana**. São Paulo: SESC, Editora Marca D'Água; Secretaria de Estado de Cultura de São Paulo, 1994.

ASCOTT, Roy. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. In: RODRIGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George; ALLUM, Nicolas C. Qualidade, quantidade e interesses do conhecimento. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.

BELL, Clive. **Arte**. Lisboa: Texto e Grafia, 2009.

BEZERRA, Charles. **Catálogo de métodos de design**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Design, 2003. Apostila.

BILL, Max. **The Mathematical Approach in Contemporary Art**. Disponível em: < <http://hebert.kitp.ucsb.edu/studio/a-m/mb-maica.html> >. Acesso em: 23 Nov. 2010.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: UFPB, 1984.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CAMEIRA, Emanuel. La spécialisation de la sensibilité à l' état de matière première en sensibilité picturale stabilisée. **Artecapital**, Opinião, 2009. Disponível em: <<http://artecapital.net/opinioes.php?ref=84>>. Acesso em: 3 fev. 2010.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CIRILLO, José. Arqueologias da criação: tempo e memória nos documentos de processo. In: Ângela Grando; José Cirillo (Org.). **Arqueologias da criação**: estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: Editora Arte, 2009.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo**: utopias e realidades, uma antologia. São Paulo: Perspectiva, 2005.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CONRAD, Jean-Yves. Promenade surréaliste sur la colline de Montmartre. **Melusine**. Université de la Sorbonne Nouvelle Paris 3, 2007. Disponível em: <<http://melusine.univ-paris3.fr/Association/Conrad.htm>>. Acesso em 19 fev. 2010.

COUTINHO, Evaldo. **O espaço da arquitetura**. Recife: UFPE, 1970.

CREDIDIO, Diego de C. **Metodologia de design aplicada à concepção de jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

DE MICHELI, Mario. **As vanguardas artísticas do século XX**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1991.

DINIZ, Clarissa. **Crachá**: aspectos da legitimação artística. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2008.

ECCLES, Tom. Plop. In: **Plop**: recent projects of the Public Art Found. New York: Merrel; Public Art Found, 2004.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1968.

FAGUNDES, Léa da Cruz; SATO, Luciane Sayuri; MAÇADA, Débora Laurino. **A cultura do projeto**. Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/imprimir.php?modulo=21&texto=1293>>. Acesso em: 09 jul. 2009.

FERRÃO, Leonor. **A propósito de metodologia do design**. Artitextos: urbanismo, arquitetura, design, moda. Lisboa: FA/UTL, 1, Jan. 2006, p. 144-153.

FREEDMAN, Susan K. Foreword. In: **Plop**: recent projects of the Public Art Found. New York: Merrel; Public Art Found, 2004.

FREIRE, Cristina. **Além dos mapas**: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo. São Paulo: SESC, Annablume, 1997.

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

GABLIK, Suzi. Minimalismo. In: STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991, p.177.

GAUSA, Manuel et al. **The metapolis dictionary of advanced architecture**: city, technology and society in the information age. Barcelona: Actar, 2003.

GLEISER, Marcelo. A importância de não saber. **Folha de São Paulo**, São Paulo, Caderno Ciência, 04 julho 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ciencia/fe0407201003.htm>>. Acesso em: 04 jul. 2010

GRÉSILLON, Almuth. Alguns pontos sobre a história da crítica genética. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n. 11, 1991. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141991000100002&script=sci_arttext>. Acesso em: 04 out. 2009.

GROSSMAN, Vanessa. **A arquitetura e o urbanismo revisitados pela Internacional Situacionista**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2006.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**, uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HOME, Stewart. **Assalto à cultura**: utopia, subversão, guerrilha na (anti) arte do século XX. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

INTERVENÇÃO URBANA. Disponível em: <<http://www.intervencaourbana.org/>>. Acesso em: 28 ago. 2009.

JACQUES, Paola Berenstein (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade / Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JUDD, Donald. Objetos específicos. In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (Org.). **Escritos de artistas anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

KURZ, Robert. O fantasma da arte. Folha de S. Paulo, São Paulo, Caderno Mais, 04 Abril 1999. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs04049906.htm>>. Acesso em: 20 jun. 2009.

KUPERMAN, Breno. **Um tema fenomenológico**: o mundo. In: Revista da Cultura. Petrópolis: Vozes, 1972, p. 39-46.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

MATOS, Olgária Chain Fiéis. Viagens visíveis, contemplações invisíveis à procura do lugar. In: SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Estado da Cultura. **Arte/Cidade**: a cidade e seus fluxos. São Paulo: Editora Marca D'Água, 1994.

MAZZUCHELLI, Cristiana. Arte como Projeto? **Rizoma**, [São Paulo], 2005. Disponível em: <<http://rizoma.net/interna.php?id=226&secao=artefato>>. Acesso em: 24 jun. 2009.

MELENDI, Maria Angélica. **Intervenção Urbana**. Disponível em: <<http://www.intervencaourbana.org>>. Acesso em: 28 ago. 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2008.

MINDÊLO, Olívia. Uma parada para a autoreflexão. **Revispa**, Recife, ano 5, p. 11-13, 2009.

MOURA, Diana. Recife é o território livre da criação. **Jornal do Commercio**, Recife, 10 set. 2009. Caderno C, p. 6.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A arte como ofício**. Lisboa: Editorial Presença, 1987.

NATIONAL Galery of Art. Press Images for: Dada: Comp Images. Washington, February 19 - May 14, 2006. Disponível em: <<http://www.nga.gov/press/exh/202/images-comp.htm>>. Acesso em: 21 mar. 2010.

PONGE, Francis. **Métodos**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

RECIFE. **Revispa**, Recife, ano 1, ago. 2005.

_____. **Revispa**, Recife, ano 2, set. 2006.

_____. **Revispa**, Recife, ano 3, set. 2007.

_____. **Revispa**, Recife, ano 4, set. 2008.

_____. **Revispa**, Recife, ano 5, set. 2009.

_____. **Revispa**, Recife, ano 6, set. 2010.

SALLES, Cecília Almeida Salles. **Redes da Criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2008.

SANTAELLA, Lucia. Decifrando os enigmas da estética digital. In: ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.

SCHARF, Aaron. Construtivismo. In: STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

SILVA, Breno; GANZ, Louise. **Banquetes**: expansões do doméstico. Belo Horizonte: Instituto Cidades Criativas ICC, 2009.

SILVEIRA, Px. (Ed.). **Elevado à arte**. Rio de Janeiro: Funarte, 2001.

SPENS, Michael. Art concept, architectural process. **Architectural Design**, v. 67, n. 7-8, jul-ago, 1997.

STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

SUBIRATS, Eduardo. **Da Vanguarda ao pós-moderno**. São Paulo: Editora Nobel, 1991.

_____. **Vanguarda, mídia, metrópoles**. São Paulo: Editora Nobel, 1993.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: 34, 1993.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. **Intervenção urbana**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Interven%C3%A7%C3%A3o_urbana>. Acesso em: 28 ago. 2009.

WOOD, Paul. **Arte conceitual**. São Paulo: Cosac Naify 2002,

XIMENES, M. A.; NEVES, André M. M. das. Ontologia das metodologias de design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 8., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: SENAC, 2008.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - 14 projetos selecionados com as sinopses.

Nº	SPA 2009			
	Projetos selecionados pelo edital			
	Título	Proponente	Local	Sinopse
1	Volume Base	Coletivo A Casa como Convém (Cristiano Lenhardt, Silvan Kalin e Jonathas de Andrade)	Recife (PE)	Projeto de escultura em espaço de praça, usando como modelo/molde/matriz uma tenda de venda de painéis e formas de bolo. Dar existência a uma brinqueta que funcionará como loja e também como escultura. Em frente ao mercado de São José operando como trabalhadores do local, usando os materiais disponíveis neste ambiente que nos alojamos, daremos início a produção de formas múltiplas. Essas peças geram um volume que estruturado e combinado criam uma noção de escultura que escoar na venda individual das formas.
2	Calorosa Galeria	Coletivo Ambulante (Breno Silva e Louise Ganz)	Belo Horizonte (MG)	Trata-se da inauguração de nossa galeria ambulante. Louise Ganz e Breno Silva são sócios na galeria, que percorrerá diversas instâncias dos sistemas das artes. A galeria não possui sede, é apenas uma placa luminosa que se acopla a situações existentes como feiras de arte, centros culturais, galerias, comércios, vitrines, residências e outros espaços urbanos, a fim de dar visibilidade, divulgar, comercializar, expor temporariamente e inserir em um dos vários circuitos das artes o trabalho de artistas. Em Recife pretendemos investigar ainda a situação para o acoplamento.
3	Veneza Brasileira	Bruno Faria	Belo Horizonte (MG)	Veneza Brasileira é uma performance que tem como objetivo questionar e refletir de posição crítica as intervenções e alterações que o homem realiza na paisagem natural, na construção de um espaço urbano pelo uso da especulação imobiliária.
4	Na aba do meu chapéu	Carolina Érika Santos	Salvador (BA)	Um chapéu de palha com 3 metros de raio que perambula pelas ruas do centro da cidade oferecendo carona para quem quiser se proteger do sol. Debaxo desse chapéu qualquer um pode se abrigar e dividir o espaço com performers que terão a função de sustentar a malha de palha que será tecida especialmente para o evento.
5	Ainda sem título	Clarissa Campello Ramos	Vitória (ES)	Realizar intervenção com tinta a óleo em grande formato diretamente sobre o espaço urbano da cidade, com temática relacionada à história e vida de seus habitantes.
6	Piratão	Coletivo Filé de Peixe (Alex Topini, Felipe Cataldo e Fernanda Antoun)	Rio de Janeiro (RJ)	Piratar videoartes: esta é a proposta do coletivo Filé de Peixe com o projeto PIRATÃO, uma prática artística que investiga e simula a economia informal e pirata como situação para inserção, visibilidade, acesso e circulação a trabalhos de videoarte. A ação desdobra-se a partir da comercialização de um objeto do coletivo Filé de Peixe denominado ENCARTADO. Francamente inspirados nos dvds piratas comercializados informalmente nos grandes centros urbanos, os ENCARTADOS consistem numa mídia dvd + encarte + carimbo manual + vídeos apropriados.

7	Inventário	Cris Soares	Fortaleza (CE)	Percorrendo o universo íntimo, a intervenção está na forma de cartazes ou lambe-lambes, como comumente é conhecido este meio de comunicação direta com as pessoas que transitam nos desdobramentos da cidade. Constitui-se de 100 lambe-lambes, feitos de classificados de jornais, distribuídos em diversos pontos da cidade. Numa espécie de coleção estão catalogados corações.
8	Não adianta esfregar os olhos	Diego de Santos	Caucaia (CE)	A técnica com grafite e caneta esferográfica sobre papel desgasta ondula a superfície, gerando movimento nas figuras. Com essa idéia, os seres saem do espaço expositivo e invadem o urbano em imagens reproduzidas e em maior dimensão. No final do SPA, as criaturas serão distribuídas ao público em geral.
9	CROMA	Júlio Leite	Campina Grande (PB)	Obra de poesia visual que explora a metalinguística. A forma de homenagear o azul, o amarelo, o verde, o lilás, o vermelho, é sempre composta por duas cores que são distintas das que são representadas no enunciado.
10	Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha	Katalina Leão	Recife (PE)	A intervenção Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha, propõe tratar de questões como a apropriação do espaço público, visando democratizar a utilização dele. Este trabalho é uma extensão ou um desdobramento da pesquisa Desvio para o Branco que busca a reflexão em torno da condição terrena, pressuposto contemporâneo da relação terrena, pressuposto contemporâneo da relação entre o ser humano e o lugar.
11	Um Eu Todo Encoberto	Maíra Ortins	Fortaleza (CE)	O projeto que apresento, intitulado “um eu todo encoberto”, transita entre dois momentos de minha produção. Uma parte trata-se de uma série de trabalhos que venho desenvolvendo a partir dos poemas de Manuel Bandeira; a outra de um desdobramento da série primeira. A proposta que apresento para o SPA das Artes é transformar um destes desenhos em um mural, medindo 2 x 2.50 metro, feito através de reprodução fotográfica e impresso, respectivamente, em papel adesivo, de modo a possibilitar sua posterior colagem. Esta segunda fase é a que apresento como proposta para o SPA das Artes, um exercício da escrita pessoal, aliada ao desenho desdobrado, característico e singular: um travesseiro vermelho, manchas viram percursos, caminhos vermelhos, linhas e traços. A palavra contempla e se deposita na paisagem criada, como um olhar que descansa no pensamento. Aliar a potência latente da palavra com o desenho que a interpreta faz com que o resultado seja um jogo de metalinguagens: a imagem e a palavra discursam sobre elas mesmas. O vazio. As imagens ligam-se entre si como teias, são costuradas por poemas, por mim criados, em contínuo movimento. O movimento é determinado pelo texto. Este é quem dá a intensidade do gesto. Caminho para a experimentação de suportes outros para expor este desenho. A cada suporte, um resultado, que agrega valores da matéria. Estandartes estão sendo produzidos. Os desenhos são realizados sobre a seda, a escrita permanece e os travesseiros

				também, mas aliados a eles, outros elementos vão aparecendo, além da reação natural diferenciada da aquarela sobre a seda. Assim, se dá no mural que pretendo realizar para essa mostra, pois ao imprimir tais desenhos sobre o papel jornal, de modo a possibilitar a colagem deste sobre o muro, ampliado pela fotografia e deslocado de seu espaço interno, o resultado do impacto do desenho é superior, pois se agregam valores com o modo de apresentação.
12	Vídeoimagens em movimento	Paulo Miyada e Ricardo Miyada	São Paulo (SP)	Projeto começa com uma oficina de produção de vídeos com câmeras de celular e se conclui com a circulação dos vídeos produzidos pelos espaços virtuais e reais da cidade.
13	Membranas do Mundo: ressonâncias visuais	Vânia Sommermeyer	Novo Hamburgo (RS)	A proposta de intervenção urbana Membranas do Mundo: ressonâncias visuais pretende utilizar pequenas sobras de tecidos de confecções de roupas em colagens dispostas em fachadas. Este material faz parte da trajetória da artista, que inicialmente viu o seu traçado estranho a base para a construção de peças tridimensionais em madeira e tecido. Depois passa a utilizar os recortes colados diretamente sobre superfícies, onde é exemplo, a recente colagem de 2009, disposta numa parede de 11 m, em que percebeu-se uma escrita peculiar provocada pelas silhuetas. Deste modo propomos transportar para o ambiente externo esta experiência, onde a noção de membrana tanto se refere ao uso das sobras de tecido como revestimento, como no andamento e operacionalidade do trabalho nas suas diversas formas de apresentação.
14	Brinde	Wolder Wallace	Recife (PE)	A performance pretende alterar a rotina dos transeuntes com uma interferência de caráter estético-sugestivo que os estimule a pensar nos valores do Brasil, sobre o que este país tem de bom e de ruim, e especialmente refletir sobre as causas e consequências da violência social; intervir terapêuticamente na mesmice monótona e agressiva dos cidadãos enquanto usuários de vias públicas, proporcionar à cidade uma ressignificação dos espaços públicos.

APÊNDICE 2 – 11 projetos selecionados para observação com informação dos objetivos, justificativa e estratégia de ação.

SPA 2009 Projetos selecionados para observação	
Projeto nº 1	Título do projeto: <i>Volume base</i>
Objetivos	Encantar as pessoas com a potência da escultura. Ativar a percepção por meio de uma técnica simples e um procedimento de produção cotidiano.
Justificativa	Tornar pública uma reflexão em torno da escultura e dos meios de produção bem como o trabalho. Revelar procedimentos comuns como elementos de possíveis experiências estéticas.
Estratégia de Ação	Fazer uso da praça e montar uma fabriqueta; Se apropriar da qualidade formal de uma tenda que vende painéis e fôrmas. Usar essas fôrmas como negativos ou moldes para a produção em série de peças que serão a estrutura da escultura/tenda/fabriqueta. Vender essas peças ao público como estratégia de escoamento da produção. A venda faz parte do trabalho. Uma fábrica não doa sua produção. Nesse trabalho os fins não são lucrativos. Também pensamos que isso depende do contexto, poderá acontecer de ter excedente na produção e então haver saldos e descartes.
Projeto nº 2	Título do projeto: <i>Calorosa galeria</i>
Objetivos	Inaugurar a Calorosa Galeria, que é uma galeria de arte sem sede, que se acopla a situações existentes. Para identificá-la faremos uma placa luminosa com os dizeres CALOROSA GALERIA, sendo este o único elemento permanente da galeria. A Galeria visa dar visibilidade, divulgar, comercializar, expor temporariamente e inserir em um dos vários circuitos das artes o trabalho de artistas. A Calorosa se insere em situações existentes de diversos circuitos artísticos, como feiras de arte, museus e instituições de arte contemporânea, espaços formais e informais de produção e comercialização de arte, como a residência de pessoas que produzem arte. Instalar a galeria em uma situação a ser definida em Recife e mantê-la em funcionamento durante um dia. A placa luminosa fica acoplada ao local e a montagem do espaço de exposição será em acordo com o que existe, e utilizaremos de poucos recursos para gerar uma nova espacialidade. Para definir em qual situação nos acoplaremos faremos dois tipos de abordagem: pesquisa em mapas antes de ir para o Recife, e ao chegar na cidade faremos percursos para escolha de uma situação. Fazer um vernissage de inauguração.
Justificativa	Ambulante é composto por Breno Silva e Louise Ganz, ambos artistas e arquitetos, que trabalham desde 2002 com questões ligadas à cidade, ao espaço da vida pública e o espaço da vida privada, suas relações, lacunas e zonas de nebulosidade. Trazendo sempre à tona a experiência do espaço vivido sob a perspectiva da arte e da arquitetura, apresentam seus trabalhos tanto em espaços ou suportes reconhecidos nos sistemas das artes (galerias, instituições), como também em congressos de sustentabilidade e transformações urbanas (Holcim Fórum for Sustainable Construction, em 2007 em Shanghai) ou em curadorias internacionais de arquitetura (Post it cities – 2009- Chile, Brasil e Argentina). Além disso, trabalham com publicações, criando a própria coleção Jardins de Bolso, onde apresentam trabalhos que discutem as relações das micro-escalas com a paisagem. Recentemente Ambulante inaugurou um escritório de projetos que se realiza nas ruas da cidade (arquitetura e arte), uma loja virtual onde vende seus produtos, e vai inaugurar a galeria. São diferentes circuitos de inserção e que desdobram em públicos diversos, que podem vir a se cruzar. Interessados na produção e distribuição de seus trabalhos, seja no mercado varejista, seja no mercado das artes, preserva suas especificidades, porém gerando zonas de nebulosidade. Para o SPA pretendemos inaugurar a Calorosa Galeria, que passa a se incorporar aos locais e promover os artistas, sejam eles categorizados como artistas contemporâneos ou artistas de feiras, ou artistas ingênuos. A Calorosa é uma placa luminosa, não possui um espaço físico ou sede própria pois julgamos desnecessário, já que as relações de uma galeria com seus artistas e seus clientes, colecionadores, instituições, bienais, curadores, críticos, etc se dá mais pelos contatos pessoais, pelas visitas familiares do que pela visita à galeria propriamente dita. Tal visita ocorre sobretudo no dia da inauguração da exposição. Assim, inauguraremos a exposição, faremos o vernissage, e no dia seguinte a galeria passa a trabalhar virtualmente, com imagens e criando relações de mercado com o trabalho do artista. Ao se instalar em um local faremos através de poucos recursos a apropriação do espaço existente transformando-o em espaço expositivo. Em recente visita a Recife identificamos um grande número de artistas, de todas as categorias, e acreditamos ser uma cidade propícia para tal inauguração.
Estratégia de Ação	1) Percursos, mapeamentos de possíveis locais na cidade para acoplar a galeria, e negociações com as pessoas. 2) Escolha de um local, situação e artista ou artistas que vão expor na galeria. 3) Conceituação da exposição, escolha das obras. Divulgação nas mídias locais, inserção no site Ambulante, divulgação no diário do blog. 4) Montagem da exposição em acordo com a situação existente. Instalação da placa luminosa Calorosa Galeria no local da exposição. A placa e o modo de montagem são as marcas da galeria. 5) Abertura da exposição, Vernissage será festivo, as obras estarão à venda, momento para realizar contatos e negócios. 6) Desmontagem da exposição e retirada da placa do local.

Projeto nº 3	Titulo do projeto: Veneza Brasileira
Objetivos	Veneza Brasileira é uma performance que tem como objetivo questionar e refletir de posição crítica as intervenções e alterações que o homem realiza na paisagem natural, na construção de um espaço urbano pelo uso da especulação imobiliária. Duração: 1 hora. Participantes/público: 40 pessoas e gratuito. A senhas estarão disponíveis para retirada no próprio Catamaran Tour e no CFAV. Será realizado um primeiro passeio com um grupo de 40 pessoas, caso exista uma procura maior, serão organizados novos passeios. Registro: vídeo e foto.
Justificativa	O título do projeto "Veneza Brasileira" pretende retomar esse bordão que existe em associar a capital Pernambucana com a cidade italiana Veneza, slogan esse que trata de um grande apelo turístico pela sua comparação a uma cidade européia e que diferente do Recife existe uma preservação maior da história através da arquitetura.
Estratégia de Ação	Para realização da performance um grupo de 40 pessoas partirão num catamaran pelo Rio Capibaribe onde os performers apresentarão de maneira muito positiva os famosos edifícios Píer Maurício de Nassau e Píer Duarte Coelho conhecidos como 2 Torres, da empresa Moura Dubeux empreendimento imobiliário que até hoje gera grande discussão sobre a ocupação e apropriação do terreno. Posteriormente o grupo irá em direção ao Cais José Estelita que foi atualmente comprado pela mesma construtora e que tem um projeto de demolição e construção de um complexo residencial e comercial no seu lugar. Após essa apresentação da realidade existente na cidade do Recife os performers irão apresentar projetos fictícios. Criando uma nova ordem simbólica sobre um super avanço urbanístico, como se esses novos empreendimentos fossem o que está pra chegar na cidade, como a construção de um Shopping Center no antigo Cais José Estelita, a chegada do Museu Gughenheim no antigo late Clube Cabanga, um resort de Luxo em Brasília Teimosa, um Parque Aquático sobre o Rio Capibaribe como outros empreendimentos direcionados para a elite. Tais apresentações serão mostradas sempre de maneiras sedutoras e positivas, como são apresentados empreendimentos imobiliários.
Projeto nº 4	Titulo do projeto: Na aba do meu chapéu
Objetivos	Eu pretendo levantar uma problemática ambiental bastante vivenciada nos grandes centros urbanos: o aquecimento global. Trata-se de uma crítica aos modelos de gestão que pouco se importam com o bem estar da população usuária e com a sustentabilidade do meio natural conjugado às cidades. Por ser arquiteta e urbanista e amante das artes em geral me aproprio da linguagem da performance como forma de revelar olhares diferenciados em torno a essa questão. Acredito que a imagem de um grande chapéu comunitário e disponível em ceder sombra possa romper com a rotina do espaço público onde acontecerá a ação, revelando, assim, um outro modo de pensar sobre a cidade e a natureza que aos poucos deixa de existir.
Justificativa	Trata-se de um projeto inspirado na intervenção de Tunga, praticada durante a Documenta de Kassel em 1997, um dos eventos mais importantes da arte contemporânea na atualidade. Garotas, debaixo das abas de um grande chapéu, se expõem durante o evento. A imagem divulgada dessa ação me remeteu à problemática urbanística referente ao bem estar das cidades. É comum transitarmos em vias públicas com pouco conforto. Calçadas estreitas, pouca sombra, vegetação rala, ausência de lixeiras, de bancos, de sanitários públicos entre outros equipamentos que são da responsabilidade da prefeitura. Então, para ressaltar a falta, pretendo abrigar o máximo de pessoas sob as abas do meu chapéu. Uma forma divertida de colocar o dedo na ferida das políticas de gestão urbana e no trato irresponsável do meio ambiente, já que as mazelas do aquecimento global têm nos afetado cada vez mais. Será um chapéu com 3 metros de aba tecidos com palha de coqueiro que será encomendado às artesãs de Salmara (região do recôncavo baiano) e transitará pelas ruas da cidade com ajuda de 15 pessoas, aproximadamente. A presença do grande sombreiro tensionará o cotidiano da via pública escolhida, servindo de convite, ou repulsa, à participação da população local. Trata-se de uma intencionalidade artística que democratiza o fazer artístico ao espaço público, entregando-se aos riscos do acaso, porém, firme no propósito transformador, performativo. Assim, a performance lida com a espetacularidade da imagem, do recurso cênico e visual ao produzir um sombreiro de 3 metros de aba, gerando um conflito de imagens no espaço público e perturbando o olhar comum. Mas, ao mesmo tempo, agracia com sombra e boa conversa àqueles que se mostrarem seduzidos pela ação. Uma obra com intencionalidade artística e apelo urbanístico que acontece pelo simples fato de estar presente. Tudo isso terá seu sentido abrilhantado se houver a participação do outro.
Estratégia de Ação	1. A partir de um desenho demonstrativo das medidas, áreas de encaixe e formato do chapéu, acompanhar com as artesãs de Salmara a construção de moldes e confecção do sombreiro. 2. Confeccionar, junto ao chapéu, uma bolsa apropriada ao transporte. 3. Voluntariar 15 performers dispostos a se submeter a ação. 4. Escolher a via pública de maior resposta a performance e criar um mapa de circulação. 5. Encontrar com o grupo no local da ação as 10 horas da manhã do dia 15/09/2009. Montar o chapéu e dar sequência ao roteiro já predefinido e de posse a todos os performers, finalizando o percurso as 14 horas do mesmo dia. No dia 17/09/2009 repetir o item 5.
Projeto nº 5	Titulo do projeto: Ainda sem título
	"Toc, toc, toc Quem é? Pode entrar

Objetivos	É o seu pintor que a casa vem pintar Seu pintor faça o favor de entrar Pegue o pincel e comece a trabalhar Na varanda quero frutas vermelhinhas Para alegrar o coração da vovozinha Na cozinha quero um pé de bananeira Para alegrar o coração da cozinheira No portão quero dois cachorrões Para assustar a cara feia dos ladrões Tic, tac, tic, tac Já são seis horas Adeus minha senhora O pintor já vai embora" A proposta é intervir nas paredes da cidade criando representações que dialoguem com o espaço em torno, como descrito na cantiga popular. Na primeira etapa, fotografo o espaço escolhido e em seguida converso com os habitantes locais, tiro fotografias e aceito sugestões temáticas. Depois pinto as imagens selecionadas sobre o muro utilizando tinta a óleo. A intervenção assume, por vezes, um caráter manifestamente político, ativista, ou meramente lírico (simulação em anexo: figura 01 e 02). São realizadas em grande formato e se destacam da rotina, tanto pela estranheza do material empregado quanto pela maneira executada (pinceladas marcadas, cores vibrantes: figura 03). A quantidade de intervenções e o tamanho dos formatos serão definidos conforme a disponibilidade de tempo concedido pelos organizadores do evento.
Justificativa	1. Despertar o interesse do público com relação ao poder expressivo da linguagem pictórica. 2. Testar o poder expressivo desta linguagem, levando-a para fora dos museus e buscando representar temas contemporâneos, contextualizados. 3. Familiarizar o público com a pintura e com a arte contemporânea, mostrando que ainda é possível realizar obras de arte relevantes empregando técnicas tradicionais.
Estratégia de Ação	Primeira etapa: Escolher as paredes que receberão as intervenções procurando variar os espaços escolhidos, tanto geograficamente quanto ideologicamente. Conseguir as autorizações necessárias. Período: 06/09 a 09/09 Segunda etapa: Fotografar o ambiente, conversar com os transeuntes, pesquisar a história do lugar, definir os temas. Exemplificação temática possível: - crianças e seus respectivos pais nas paredes de creches públicas (figura 02) - árvores em locais pouco arborizados, etc. Período: 10/09 a 13/09 Terceira etapa: Execução das obras. Período: 13/09 a 17/09 Quarta etapa: Remoção (se necessária) Período: 20/09 a 22/09
Projeto nº 6	Título do projeto: <i>Piratão</i>
Objetivos	Deslocar para as ruas, em contato direto e amplo com um público comum, não iniciado em artes, a exibição, o acesso e consumo a trabalhos de vídeo, supondo/sugerindo novos meios de circulação e modelos de comercialização dessa produção. Assim, trata-se de simular uma pirataria agenciada por artistas, no papel de camelôs circunstanciais, como mecanismo de introduzir no campo das artes plásticas, a exemplo do que aconteceu na indústria da música e do cinema, um amplo debate sobre o modelo de inserção, circulação, exibição e consumo dos trabalhos, bem como suas implicações comerciais e relações entre artistas, galeristas, colecionadores, críticos e curadores, além do público comum. A idéia é sugerir, para além de um simples comércio interessado na compra e venda de videoartes, seja dentro ou fora do mercado convencional de arte, uma economia audiovisual mais complexa, que assuma como importância de valor, princípios de circulação, acesso e difusão de linhas de produção e pesquisas atualmente desenvolvidas no campo da videoarte, com material de diversos locais do Brasil e do mundo.
Justificativa	PIRATÃO é uma proposta inovadora, que estabelece um intenso diálogo com a pop art, mas propondo um caminho inverso, inaugura um procedimento inédito: ao invés de deslocarmos para as galerias e museus toda uma iconografia ligada ao consumo de massa, e assim resignificá-la com estatuto artístico, estamos deslocando um signo artístico (videoartes) para o comércio popular, resignificando-o como produto audiovisual comum. Trata-se de uma operação radical que busca ativar redes de troca em torno da produção audiovisual voltada para o campo das artes plásticas, evidenciando a novíssima e vasta produção no campo da videoarte, facilitando o acesso/contato com trabalhos clássicos, propiciando um ponto aglutinação e difusão desses trabalhos a partir de um modelo que faz referência ao comércio popular, informal e pirata. Ao se deslocar, PIRATÃO difunde por outros lugares o acervo de vídeos aglutinado no local de origem do coletivo, na mesma medida em que gera condições para que novos trabalhos de artistas locais sejam incorporados ao projeto, difundindo-se em sequência, num movimento polinizador que opera constantemente aglutinação - deslocamento - difusão, e assim, estamos pleiteando a bolsa Incentivo SPA das Artes Recife'09 sobretudo por que a realização do projeto geraria condições para que integrássemos a cidade de Recife a esse processo. A performance PIRATÃO já foi realizada duas vezes até agora, uma em

	junho, no Rio de Janeiro, no Viradão Carioca, outra no primeiro fim de semana de agosto, na Desvenda - Feira de Arte Contemporânea, em Porto Alegre. A terceira edição do projeto ocorrerá no dia 15 de agosto, no Museu da Maré, novamente na cidade do Rio de Janeiro, já contando com o material de 11 novos artistas que doaram seus vídeos ao projeto. Cada realização do PIRATÃO é filmada, editada e gera um vídeo próprio, reforçando o caráter único e efêmero de cada ação.
Estratégia de Ação	O coletivo Filé de Peixe ocupa um local público, com grande circulação de pessoas, portando 3(três) mostruários para DVDs e uma televisão com um aparelho de DVD. As videoartes são ofertadas sobre os mostruários, com embalagens de plástico e capas xerocadas, exatamente como fazem os camelôs piratas nos grandes centros urbanos, e são comercializadas ao modo “um é 5(reais), três é 10(reais)!!”, “só hoje, na minha mão!!”, “Marina Abramovich é o novo!!”, dentre outros enunciados típicos. O aparelho de TV no local serve para que os vídeos comprados sejam testados, e assim, “comprou: testou: exibiu!” No acervo do coletivo, mais de 600 vídeos de aproximadamente 300 autores distintos, entre novos e clássicos.
Projeto nº 7	Titulo do projeto: <i>Inventário</i>
Objetivos	Através de ações simples no âmbito da arte, intervir num espaço cheio de elementos urbanos que através da arte se transformam. A intervenção urbana extrai e imputa conceitos no meio do improvável. O poster lambe-lambe faz parte das novas linguagens da arte urbana contemporânea assim como o grafite. Aplicados em locais de fluxo de pessoas de modo a atingir públicos de diversas naturezas. Inventário deriva da palavra sentimental, íntimo, inerente a todo ser humano. Em uma espécie de coleção particular estão catalogados corações de diversos tipos, em potes também variados em latim <i>inventarium</i> que significa relação de bens deixados por alguém, documento ou lista onde se encontram registrados bens contendo ou não uma enumeração detalhada ou minuciosa dos mesmos. O processo de inventário é, essencialmente, uma medida de proteção que se destina a evitar prejuízos e a distribuir, de forma justa, todo o patrimônio de uma herança. destina-se também a partilha de bens, originada por separação, divórcio, declaração de nulidade ou anulação de casamento. A partir dessa definição surge um inventário, não obrigatoriamente cada pote suporta de modo ideal o coração que contém. Os locais onde serão colados também fazem parte dessa memória, de alguma forma coletiva. Por meio de materiais de uso cotidiano, descartados do seu uso habitual, no caso os classificados de jornais, que carregam em si uma simbólica carga emocional remetendo a efemeridade e possibilidades das relações
Justificativa	A intenção é fornecer alternativas de difusão contribuindo para a expansão das diversas categorias artísticas, possibilitando o acesso a cultura direta ou indiretamente e a ampliação da percepção estética do transeunte. A intervenção busca a adaptação do processo artístico aos ambientes escolhidos, desenvolvendo um trabalho que explora, experimenta e se processa a partir do caos das paisagens e relações urbanas, choques e trânsitos culturais diversos. Uma das conotações diz respeito ao relacionamento da obra com o espectador. Os dois interagem objetiva e intersubjetivamente em um mesmo espaço comum. A obra pede a movimentação do corpo e do olhar do espectador. Isso se dá por meio de interferências diretas no espaço comum e diversificação e utilização de materiais de uso comum, criando novos objetos e possibilitando novas formas de percepção.
Estratégia de Ação	O projeto se realizará em duas etapas, a primeira consiste na elaboração de 100 lambe-lambes, pintados com tinta latex e acrílica, sobre classificados de jornais. A segunda etapa é a colagem desses cartazes em locais distintos da cidade.
Projeto nº 8	Titulo do projeto: <i>Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha</i>
Objetivos	Provocar no transeunte uma reflexão sobre a utilização do espaço público dentro da proposta de exercício de cidadania em combate a cegueira coletiva. Intervir em espaços urbanos a fim de que esta ação aconteça de forma que ponha o artista na condição do que grita e não do que cala diante dos bombardeios visuais impostos pelas excessivas ofertas da política e da publicidade. Os locais propostos para a ação não comprometerão o patrimônio público ou privado, tendo como objetivo sinalizar também espaços não vistos por conta de abandono, como por exemplo faixas de pedestre em frente a prédios abandonados.
Justificativa	Este trabalho é uma extensão ou um desdobramento da pesquisa <i>Desvio para o Branco</i> (trabalho em anexo no portfólio) que busca a reflexão em torno da condição terrena, pressuposto contemporâneo da relação entre o ser humano e o lugar. A intervenção <i>Desvio para o Branco/Ação 1- Guerrilha</i> , propõe tratar de questões como a apropriação do espaço público, visando democratizar a utilização dele. Estender a linha branca da faixa de pedestre desde a rua, passando pela calçada até postes ou muros, é uma provocação ao espaço de circulação, limitado para pedestres e nem tanto para os motoristas. Esta linha, que por sua vez tem a função de parar o veículo a fim de permitir que o pedestre transite, não é de total eficácia, pois, sabemos que o pequeno espaço permitido para caminharmos não é respeitado. O artista que se propõe a trabalhar com intervenção se apropria do espaço urbano; consequentemente conquista espaços não autorizados, como o espaço público, o que pode colocá-lo na condição de desobediência civil. No entanto, estes mesmos espaços públicos sempre são

	utilizados de forma não tão democrática, visto que existe um bombardeio de informações provocadas pelo excesso de propagandas políticas, anúncios, etc. As intervenções são legítimas ações de guerrilha cultural em combate a cegueira coletiva. Segundo Deleuze a arte é um ato de resistência, e todo ato de resistência é um ato revolucionário. Percebemos hoje que a revolução mais eficaz não se dá através de uma síntese ativa de um único embate; uma guerrilha transitória e impactante de atos de resistência tende a ser uma contaminação lenta. E dentro do contexto cidade, pensamos no que grita e no que cala. Daí o papel do artista, reconhecer o outro como ser único, atingível, possível: a ação provocadora da arte.
Estratégia de Ação	A ação acontecerá da seguinte forma: Serão estendidas a linha (de parada dos veículos) de 5 faixas situadas no centro da cidade do Recife. Sugestão de local: Rua do Riachuelo; Rua da Aurora; Rua 7 de Setembro; Av. Conde da Boa Vista (em frente a Escola Panorama); Av. Rio Branco. Estes locais estão sujeitos a negociação de acordo com a comissão julgadora. A artista e um trabalhador contratado pela mesma, pintará a extensão da faixa. A ação iniciará no dia 13 de setembro (início do SPA) e terá continuidade durante toda a semana até atingir o número proposto.
Projeto nº 9	Título do projeto: <i>Um Eu todo encoberto</i>
Objetivos	O projeto tem como objetivo criar um mural feito de reprodução de um desenho, por meio de fotografia e impresso em papel adesivo para ser colado no muro e exposto na rua, medindo 2 x 2.50 metros. Criar impacto no olhar do transeunte apressado das cidades. Uma reflexão que choque o olhar do imediato, pelo vermelho intenso e branco absoluto do desenho, esparramado no muro. Preencher os passantes na leitura que se segue dentro da obra, um percurso de forma e cor. Uma pausa para a sensibilização, um sinal de alerta, pois algo acontece, é preciso despertar o duro dia-a-dia das cidades. Deslocamento de imagem causa estranhamento e reflexão. Através da dimensão do painel este espectador heterogêneo, diferenciado daquela que frequenta o circuito de arte, terá sua atenção absorvida pela imagem, que por si já trava diálogo pela força da sua expressão. Arte urbana em seu objetivo principal: invadir a rua, ocupar os espaços usualmente pouco utilizados para este fim, chamar a atenção do público, mobilizar a classe artística para a compreensão de que a arte pode ser pensada também sob o ponto de vista do fluxo urbano, do movimento, do estranhamento desencadeado pelo espaço ali ocupado por uma imagem, ou performance, ou ações interativas que possam dar uma outra potência ao tempo. Sensibilizar as pessoas, despertar as emoções adormecidas, trazer à tona um pensamento vago, uma possibilidade do diferente, a humanização da sociedade, cada dia mais automatizada, prática e sem sentido. O projeto não possui em seus objetivos a pretensão de educar o olhar dos desavisados, nem despertar um gosto pela arte, mas de fato, deseja somente compartilhar o humano, o sentimento, a reflexão, a criação, mesmo que seja de forma superficial, mesmo que não passe de um passageiro momento, o objetivo é trazer um pouco de poesia e arte à vida. Os locais propostos para a ação não comprometerão o patrimônio público ou privado, tendo como objetivo sinalizar também espaços não vistos por conta de abandono, como por exemplo faixas de pedestre em frente a prédios abandonados.
Justificativa	Importante para a reflexão da obra de arte que ocupa o espaço da rua, pois é a partir do suporte adaptado de um desenho que passa do espaço privado para o público, ganhando outra dimensão que a arte agrega outra força, mais amplificadora e decisivamente potencialmente viva. A exibição aponta para a relatividade da auto-identificação do artista através de sua obra, pois ajuda a evidenciar, a partir das imagens, o nós e o outro, possibilitando um olhar mais reflexivo sobre a definição do caráter de exclusividade, no tocante a identificação da individualidade plástica que caracteriza cada artista. Pois o espectador vai compor, ao olhar o desenho, uma imagem, uma narrativa própria, de experiências particulares, agregando maior força ao que há exposto no muro. A própria cidade fará parte, através de sua paisagem, da composição no muro. A experiência das ações do SPA das Artes já é válida pela intenção precisa de externar para o espaço da rua o que o circuito das Artes Visuais, naturalmente intimista, fechado, não propõe com frequência, que é oportunizar o contato maior de reconhecimento, entre artista e público. Aqui o artista reconhece em si o espectador e o espectador no artista se reconhece. Uma experiência que sensibiliza e amplifica a arte e seu circuito.
Estratégia de Ação	Para primeira instância de realização do projeto será necessário um registro fotográfico de alta qualidade do desenho. A segunda etapa será levar a foto de alta qualidade para uma gráfica para que seja feita a ampliação desta para criar o mural. Após esta etapa de transferência da imagem para uma dimensão maior e impressão em papel adesivo, deverá ser colado sobre o muro. O muro deverá ser o mais liso possível. Importante frisar que será necessária uma escada para tal realização.
Projeto nº 10	Título do projeto: <i>Membranas do mundo: ressonâncias visuais</i>
Objetivos	Flexionar o fluxo urbano de Recife, criando uma forma de manifestação caligráfica como assinatura aderida através de colagens em tecido sobre fachadas de prédios específicos, dialogando com a comunicação visual de massa e do <i>Graffiti</i>. Romper com a imagem usual de revestimento pictórico utilizado nas paredes de prédios e fachadas que comumente se utilizam de tintas, cartazes, painéis, luminosos, etc. Trazar para a rua a possibilidade de pelo acesso e interação de públicos diversos, estabelecer uma "transferência poética de situação", antes verificada apenas dentro dos espaços e redutos de apresentação, tais como as galerias de arte.

	Produzir e ampliar o diálogo a cerca da arte contemporânea ao apresentar o projeto com vistas a sua autorização e divulgação.
Justificativa	Esta proposta atende aos preceitos de ação pública e cultural na medida em que pretende se envolver nas várias instâncias de sua execução. Do mesmo modo sua relevância se dá pela originalidade e particularidade em se fixar recortes e silhuetas de tecidos em fachadas criando formas, mas não apenas isso, mas uma leitura e escrita peculiares. Sua operacionalidade é de fácil execução e custo baixo, além da possibilidade multiplicadora do projeto para outros locais e suportes, se assim interessar. Diferentemente da prática do <i>Grafite</i> utilizamos a cola vegetal como forma de não danificar as superfícies, além de ser material empregado desde 2005 pela artista, sendo de fácil colocação e remoção. Em relação aos atributos técnicos, devemos considerar que as sobras já foram testadas anteriormente em ambientes internos junto à arquitetura de grandes projetos nacionais através dos "Objetos Ativos", 2005 e do "Elemento ativo" preso a uma viga desde 2006. Assim como os "Desenhos", 2008, acoplados à parede e às sobras de tiras de metal.
Estratégia de Ação	Conhecer o projeto em suas edições passadas através de material a ser enviado ou alcançado pelo SPA das Artes, visando enaltecer o caráter e necessidade do projeto, frente aos colaboradores e apoiadores dos prédios na cidade. Estabelecer o diálogo com o local proporcionado pelo contato e intermediação direta entre artista/SPA/proprietários-instituições, bem como buscar os utensílios, aparelhos e pessoal para a execução durante a semana do SPA. Conseguir a autorização de montagem, uso e seu posterior compartilhamento e veiculação através de documento de aceite com observações e deveres das duas partes (artista e proprietário). Promover a interação com a comunidade, aceitando a participação de voluntários no ato de instauração e colagem do trabalho. Levar recortes pequenos provenientes das sobras de alfaiatarias de minha cidade, fixando-os com água e cola CMC (natural). Pretende-se atingir um local de visibilidade usual ao grafite como forma de manifestação gráfica, ou se isto não for possível, escolher um outro local como contraponto aquele. Dar prosseguimento a pesquisa com as Membranas, neste caso em relação a um local diverso do usual e verificando seu comportamento e receptividade. Tomadas fotográficas serão efetivadas desde a chegada até a saída do SPA, através de farto material ilustrativo como documento de trabalho e referencia para a continuidade da pesquisa empreendida sobre as diversas formas em que as membranas se apresentam. Retirar as colagens ao término do evento e devolução dos materiais e equipamentos. Durante a estada na cidade conviver com seus artistas, instituições culturais e públicos diversos através da aquisição, troca e possível participação na cena artística e cultural do lugar contribuindo com a experiência pessoal em conversas, palestras enquanto se realizam os trabalhos. Não se encontrando local externo adequado ou se for desejo dos organizadores, este projeto poderá ser transposto para ambiente interno, não comprometendo a base do exposto acima.
Projeto nº 11	Titulo do projeto: <i>Brinde</i>
Objetivos	Alterar a rotina dos transeuntes com uma interferência de caráter estético-sugestivo que os estimule a pensar nos valores do Brasil, sobre o que este país tem de bom e de ruim, e especialmente refletir sobre as causas e conseqüências da violência social; intervir terapêuticamente na mesmice monótona e agressiva dos cidadãos enquanto usuários de vias públicas.
Justificativa	Recife um centro multicultural gerador e receptáculo de tradições e contradições sociais, necessita de formas delicadas e incisivas de tocar as feridas instituídas na e pela sociedade a fim de dirimi-las e sanear-las e não se tornarem somente crônicas e crescentes.
Estratégia de Ação	Alugar um táxi para transportar a material artístico para o local de apresentação. Feito isso, o performer entrará em contato com o local de apoio, depois visualizará o mapa da instalação; adicionará a água previamente comprada às tintas, e posicionará o tecido e as taças devidamente preenchidas com os respectivos líquidos sobre os 120 pontos indicados no mapa. Concluída esta etapa em aproximadamente uma hora, o performer recorrerá ao local de apoio logístico para se transfigurar no "personagem", deixando a instalação sob os cuidados dos colaboradores. Uma vez transfigurado (trajando uma sunga e tendo a cabeça envolta por bandagens), deitar-se-á no centro da instalação durante uma hora. Terminado este prazo, distribuirá as taças com os transeuntes participantes, dando por encerrado compromisso.

APÊNDICE 3 - Programação de observação participante do *grupo de trabalho de campo*.

Nº	Projeto	Dia (s)	Hora (s)	Local (is)	OBSERVADORES
1	Volume Base	18 e 19	A tarde	Praça do Mercado de São José	1 Cláudio Cruz
					2 Fábio Pinho
					3 Adryana
2	Calorosa Galeria	17	A tarde	Bairro do Recife	1 Cláudio Cruz
					2
					3
3	Veneza Brasileira	14	14:30	Catamaran Tours –Cais das Cinco Pontas	1 Cláudio Cruz
					2 Fabio Pinho
					3 Janine
4	Na aba do meu chapéu	15, 16	12:00	Pátio de São Pedro	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3 Janine
5	Ainda sem título	14, 15, 16	24 h	Armazém 18 do Cais de Santa Rita, próximo da antiga rodoviária.	1 Cláudio Cruz
					2 Fábio Pinho
					3 Janine
6	Inventário	17	A tarde	Rua Madre de Deus e Pátio de São Pedro	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3 Fabio Pinho
7	Desvio para o branco	17	Madrugada e 11 h	Rua da Soledade, esquina com Rua Fernandes Vieira, Avenida Conde da Boa Vista, esquina com Rua Dom Bosco e Rua da Aurora, esquina com Rua do Riachuelo.	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3
8	Um eu todo encoberto	17	11:30 h	Av. Guararapes	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3
9	Piratão	18 e 19	A tarde	Pátio de São Pedro	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3
10	Membranas do mundo	16	11:00	Pátio de São Pedro	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3 Fabio
11	Brinde	15	10:30	Rua Duque de Caxias esquina com Rua Estreita do Rosário.	1 Cláudio Cruz
					2 Adryana
					3 Janine

APÊNDICE 4 – Ficha de observação

FICHA DE OBSERVAÇÃO

(Para uso em campo. Anexar o Formulário de Inscrição de cada projeto, conferindo dados)

1. Identificação do projeto

Nome do artista (obra individual).....

Nome do grupo (obra coletiva).....

Título.....

2. Características da intervenção

Local: endereço, referências ou coordenadas geográficas (GPS).....

.....

Dimensões:.....

Materiais utilizados:.....

.....

Peso estimado:.....

Técnica empregada:.....

Embalagem:.....

Tipo de transporte do material:.....

Incômodos (ruídos, cheiros, toxidade, obstáculo, etc.):.....

Manutenção:.....

Acabamento:.....

Estética (modismo, adequação ao local e diálogo estabelecido com o entorno):

.....

Precedentes (contextualização do objeto com outros de sua espécie):.....

.....

Aceitação por parte do público:.....

Duração:.....

3. Metodologia de projeto.

Tipo de registro da metodologia: (documentos de processo podem ser
desenhos, textos, outros).....
.....

Material de campo: lápis, caneta, bloco de anotações ou notebook, escalas
métricas digital e convencional, máquina fotográfica, gravador de áudio,
aparelho GPS, boné, protetor solar, água, guarda-chuva.

APÊNDICE 5 – Roteiro de conversa com finalidade

ROTEIRO DE CONVERSA COM FINALIDADE

(Realizar tendo em mãos a **Ficha de Observação em Campo** e o **Formulário de Inscrição** de cada projeto. Pode ser presencial ou não. Como é um roteiro, pode sofrer adaptações, conforme cada projeto, o autor e outras variáveis. Como é uma conversa, as perguntas não podem ser “diretas”)

Tratar das fases iniciais, intermediárias e finais do trabalho;

Como você conclui, ou como/quando considera concluído o trabalho artístico;

Pedir para descrever o processo que resulta em uma obra;

Falar sobre a formação pessoal do artista;

Tratar de métodos conhecidos;

Falar sobre o sistema de produção e consumo da arte;

Falar de obras e artistas que deixam transparecer o processo na obra;

Conversar sobre registros do processo criativo;

Outros assuntos podem surgir mas deve-se evitar perder o foco: processo criativo e não o objeto, a não ser enquanto o objeto seja o revelador do processo.

APÊNDICE 6 – Fichas das 11 intervenções observadas

Projeto nº 1	Volume Base
Etapas	Anotações de campo
1. Montar uma fabriqueta na praça; 2. Se apropriar da qualidade formal de uma tenda que vende painéis e formas. 3. Usar essas formas para a produção em série de peças; 4. Vender; 5. Saldo e descartes.	a) Ordem – Há uma hierarquia clara de desenvolvimento do processo, procurando antecipar materiais e meios de realizar a intervenção, embora se perceba que algumas tarefas complexas se resolvem <i>in loco</i>. b) Divisão – Todas as tarefas parecem muito simples, de modo que não houve necessidade de dividi-las para melhor solucioná-las; c) Distinção – Processos bem distintos; d) Etapas – As etapas 1 e 2 foram realizadas antes da chegada dos observadores. Sua execução se comprova pelo resultado. As etapas 3 e 4 realizam-se simultaneamente. A etapa 5 foi realizada à vista e com participação dos observadores. Outras observações: Realizada de maneira bastante fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. No projeto eles tinham a opção de usar dois guarda-sóis, mas optaram por duas barracas no padrão da Prefeitura. Usam elementos pré-fabricados (barraca, formas, gesso). Pode ser adaptada a qualquer local. Proposta coletiva: há divisão sem delegação de tarefas.



FOTO 1 – Etapas 3 e 4, fazer e vender, realizando-se simultaneamente. Praça Dom Vital. *Volume base*. Coletivo A Casa como Convém, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 2 – O processo no chão da Praça Dom Vital: secagem e exibição das peças.
Volume base. Coletivo A Casa como Convém, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 3 - Etapa 5. Descartes. Praça Dom Vital.
Volume base. Coletivo A Casa como Convém, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.

Projeto nº 2	Calorosa galeria
Etapas	Anotações de campo
1. Procurar local para a galeria e pessoas para a performance; 2. Escolha do local e das pessoas; 3. Conceituação da exposição; 4. Escolha das obras; 5. Divulgação nas mídias locais e na internet; 6. Montagem da exposição; 7. Instalação da placa; 8. Ensaio fotográfico com os trans. 9. Abertura da exposição; 10. Vendas; 11. Desmontagem;	a) Ordem – Há uma hierarquia de tarefas. A mais complexa, a confecção da placa <i>Calorosa Galeria</i>, foi feita antes. Contactar os três transexuais também foi uma tarefa complexa, feita com antecedência. b) Divisão – Para realizar a placa <i>Calorosa Galeria</i> eles delegaram a alguém fazer uma impressão em lona, o chassi de madeira, a instalação elétrica; c) Distinção – Criação e execução pouco distintos, muitas soluções de última hora, não realização de etapas previstas; realização de etapas não-previstas; d) Etapas – Etapa 1 – No projeto eles não estabeleceram um local, estabeleceram possibilidades, locais que há em qualquer cidade: “poderá ser em uma feira ou na residência de alguém que tenha uma produção artística (...). Uma estratégia de quem não conhece a cidade? Etapa 2 – Eles chegaram ao Bairro do Recife porque foram informados que havia uma feira (Rua do Bom Jesus) no local. Mas a feira é no domingo e a intervenção foi numa quinta-feira à tarde. Faltou cruzar informações. Etapa 3 – Não houve uma exposição, mas uma performance com os trans. Etapa 4 – Não houve escolha de obras, mas de três trans para a performance. Etapa 5 – Divulgação: foi feita pela assessoria do SPA na mídia local e na internet; Etapa 6 – Não houve montagem de exposição, mas preparo de uma performance; Etapa 7 – A placa é pré-montada, no local só precisa de ajustes e de um ponto de luz; Etapa 8 – não prevista – Ensaio fotográfico com os trans; Etapa 9 – Não houve abertura de exposição, mas a realização de uma performance; Etapa 10 – Não houve venda de obras; Etapa 11 – A desmontagem foi a da placa e a dispensa dos trans; De 10 etapas, 1 não foi realizada (etapa 10). A etapa 5, de divulgação, foi realizada por outros. Foi realizada uma etapa não prevista (etapa 8). As 9 etapas que foram realizadas pelo coletivo foram de forma diferente do que havia sido proposto no <i>Formulário de Inscrição</i>. Outras observações: Pode ser adaptada a qualquer local. Proposta coletiva: há divisão de tarefas e delegação de tarefas.



FOTO 4 – Elemento pré-montado. Rua da Moeda.
Calorosa galeria. Breno Silva e Louise Ganz, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 5 – Etapa 7. Instalação da placa. Rua da Moeda.
Calorosa galeria. Breno Silva e Louise Ganz, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.

Projeto nº 3	Veneza brasileira
Etapas	Anotações de campo
1. Embarque; 2. Percurso com apresentação das duas torres e de projetos fictícios; 3. Desembarque.	a) Ordem – O desenvolvimento do processo tem uma ordem bem clara. As tarefas mais complexas, que exigem decisões tomadas com antecedência, são aquelas que dizem respeito à contratação do serviço de catamarã (barco, instalações de apoio, receptivo e preparação de material de divulgação); b) Divisão – Não houve divisão de tarefas complexas, houve delegação; c) Distinção – Processo e execução bem distinto, nenhuma improvisação, sem soluções de última hora, exige rigor no planejamento (horário definido pela maré, questões de segurança para navegar, controle do acesso das pessoas); d) Etapas Etapa 1 – Caberia dividir essa fase em outras, porque há um pré-embarque, com “receptivo” (banda de frevo, distribuição de convites). No dia anterior houve distribuição de flyers. E bem antes houve o design gráfico e impressão dos flyers. Estas etapas não puderam ser observadas diretamente, observamos apenas seus resultados. Etapa 2 – Cumpre o previsto no <i>Formulário de inscrição</i>; Etapa 3 – Desembarque no mesmo ponto de partida. Projeto de poucas etapas, com algumas declaradas no <i>Formulário de Inscrição</i> (contratação de banda, design gráfico para convite e flyer, redação de um discurso). Outras observações: Imprevisto: chuva forte. Intervenção urbana montada em um sistema pré-existente, o passeio de catamarã. Não pode ser adaptada a qualquer local sem perda de conteúdo. Proposta individual sem divisão de tarefas, com delegação de tarefas. Realizada em local não-público.



FOTO 6 – Etapa 1. Embarque. Bacia do Pina.
Veneza brasileira. Bruno Faria, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 7 – Etapa 2. Percurso com apresentação das duas torres e de projetos fictícios. Bacia do Pina. Observar “mediação” que já se tornou um elemento constitutivo do SPA tanto quanto da vida contemporânea.

Veneza brasileira. Bruno Faria, 2009.

Fotógrafo: Cláudio Cruz.



Fac-símile de convite e ingressos numerados para a intervenção urbana *Veneza brasileira*. Bruno Faria, 2009.

Projeto nº 4	Na aba do meu chapéu
Etapas	Anotações de campo
1. Execução do sombreiro e bolsa; 2. Convocar voluntários para a ação; 3. Escolher percurso; 4. Reunir voluntários; 5. Montagem do chapéu; 6. Realização do percurso; 7. Desmontagem do chapéu e retorno ao Pátio de São Pedro no dia seguinte; 8. Repetir a partir da etapa 5.	a) Ordem – Há uma hierarquia de tarefas. A mais complexa, a confecção do chapéu, foi feita com antecedência. b) Divisão – A proponente delegou a um grupo de artesãs a execução do chapéu; c) Distinção – Criação e execução distintas, algumas soluções <i>in loco</i>. d) Etapas – Etapa 1 – Não pôde ser acompanhada. Comprovamos sua execução pelo chapéu e a proponente forneceu o croquis usado para instruir as artesãs sobre as medidas do chapéu; Etapa 2 – Convocação <i>in loco</i>; Etapa 3 – Escolha do percurso <i>in loco</i>; Etapa 4 – Reunião <i>in loco</i>; Etapa 5 – Chapéu confeccionado em duas partes unidas por abotoadores. Etapa 6 – Percurso partindo do Pátio de São Pedro até o MAMAM; Etapa 7 – Desmontagem do chapéu para reutilização no dia seguinte para cumprir o mesmo percurso, mudando as ruas do trajeto; Etapa 8 – Percurso partindo do Pátio de São Pedro até o MAMAM. Fora a etapa 1, todas as outras etapas foram executadas à vista do observador, no local previsto. A etapa 7 não foi declarada no <i>Formulário de Inscrição</i>, adicionamos aqui. Não realização de etapas previstas; realização de etapas não-previstas; Outras observações: Intervenção feita a partir de obra de outro artista: Tunga. É uma intervenção que pode ser feita em qualquer local, sob quaisquer condições. No Recife foi feita sob chuva (1º dia) e sol (2º dia). O chapéu é facilmente montado e desmontado. Proposta individual: com sem divisão de tarefas, com delegação de tarefas.



FOTO 8 – Etapa 5. Montagem do chapéu. Pátio de São Pedro.
Na aba do meu chapéu. Carolina Érika Santos, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.



FOTO 9 – Etapa 6. Realização do percurso. Pátio do Carmo.
Na aba do meu chapéu. Carolina Érika Santos, 2009.
Fotógrafo: Daniela Pinheiro.



FOTO 10 – Tunga. Documenta X, Kassel, Alemanha. Performance. 1997.
Fonte: TUNGA, 2009.

Projeto nº 5	Ainda sem título
Etapas	Anotações de campo
1. Escolher as paredes e conseguir as autorizações 2. Pesquisa para definir o tema (foto, conversa com os habitantes); 3. Execução das obras. 4. Remoção (se necessária)	a) Ordem - Há uma hierarquia clara de desenvolvimento do processo, procurando antecipar material (tintas) e meios (autorização) para realizar a intervenção, embora se perceba que muitas tarefas complexas se resolvem <i>in loco</i> (pesquisa fotográfica). b) Divisão – Divisão com a equipe de apoio do SPA; c) Distinção – Processos bem distintos; d) Etapas – Etapa 1 – Quando os observadores chegaram ao local as paredes já haviam sido escolhidas e as autorizações concedidas no dia anterior. Esta fase não foi observada, mas a sua execução se comprova pelos resultados. Etapa 2 – Pesquisa <i>in loco</i>. Esta fase não foi observada, mas a sua execução se comprova pelas fotografias tiradas pela proponente que serviram de base para as pinturas. Etapa 3 – Acompanhada pelos observadores. Etapa 4 – Julgada desnecessária. A pintura ficou na parede por cerca de seis meses. Outras observações: Inteiramente fiel ao proposto no <i>Formulário de Inscrição</i>. Pode ser realizada em qualquer local. Proposta individual: não há divisão nem delegação de tarefas.



FOTO 11 – Etapa 3. Execução das obras, pintura a óleo sobre alvenaria. Cais de Santa Rita. *Ainda sem título*. Clarissa Campello Ramos, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 12 – Etapa 3. Execução das obras, pintura a óleo sobre alvenaria. Cais de Santa Rita.
Ainda sem título. Clarissa Campello Ramos, 2009.
Fotógrafo: Cláudio Cruz.



FOTO 13 – Etapa 3. Execução das obras, pintura a óleo sobre alvenaria. Cais de Santa Rita.
Ainda sem título. Clarissa Campello Ramos, 2009.
Fotógrafo: Denison Lima.

Projeto nº 6	Piratão
Etapas	Anotações de campo
1. Ocupar um local público; 2. Vendas; 3. Desmontagem	a) Ordem – Há uma clara ordem de solucionar as questões mais complexas antes de montar o Piratão na rua. b) Divisão – Houve uma divisão de tarefas complexas para melhor solucioná-las; c) Distinção – O processo de criação está bem distinto do processo de execução; d) Etapas – Antes da Etapa 1, o coletivo Filé de Peixe teve de confeccionar os produtos (gravar DVDs, criar design gráfico das capas, imprimir, embalar, transportar, montar) em outro local. Embora eles declarem no formulário apenas duas fases, a própria intervenção indica que há mais fases. Etapa 1 – Ocupar um local público. Etapa observada. Etapa 2 – Vendas. Esta é a fase principal, que se pode chamar de performática (eles preferem chamar de “ação”). Etapa 3 - Desmontagem, outra etapa não declarada que foi observada. As etapas declaradas foram executadas à vista do observador, no local previsto, fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. Outras observações: Pode ser realizada em qualquer local. Proposta coletiva: há divisão sem delegação de tarefas. Uso de material pré-fabricado (TV, DVD player, aramado, mesas, cadeiras, displays) sem resignificação.

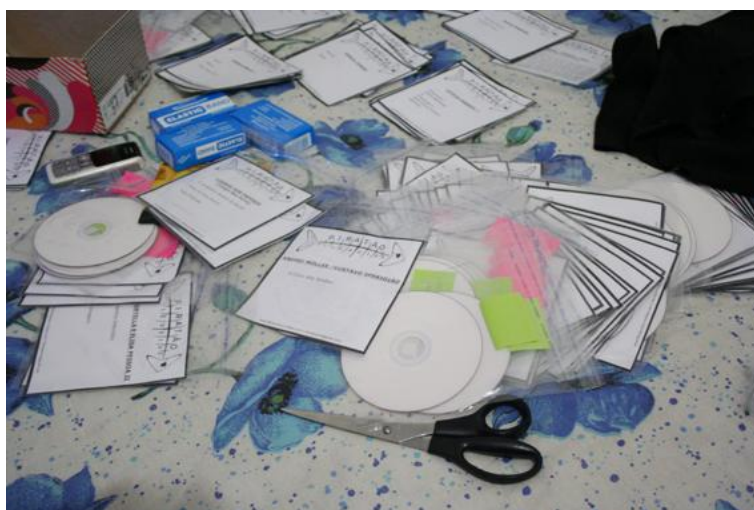


FOTO 14 – Etapa “não declarada”: produção dos DVD’s.
Piratão. Coletivo Filé de Peixe, 2009.
Fotógrafo: Alex Topini.



FOTO 15 – Etapa 2. Vendas. Pátio de São Pedro.
Piratão. Coletivo Filé de Peixe, 2009.
Fotógrafo: Alex Topini.



FOTO 16 – Registro da intervenção. Pátio de São Pedro.
Piratão. Coletivo Filé de Peixe, 2009.
Fotógrafo: Fernanda Antoun.

Projeto nº 7	Inventário
Etapas	Anotações de campo
1. Elaboração de 100 lambe-lambes, pintados com tinta latex e acrílica sobre classificados de jornais. 2. Colagem desses cartazes em locais distintos da cidade.	a) Ordem – A tarefas mais complexa, a execução dos lambe-lambes foi feita com antecedência; b) Divisão – Não houve divisão de tarefas complexas, houve delegação; c) Distinção – O processo de criação está bem distinto do processo de execução; d) Etapas – Etapa 1 - Esta etapa não foi observada porque ela é executada em ateliê, noutra cidade (Fortaleza), com antecedência. Observamos os seus resultados. Etapa 2 - Esta fase não foi observada porque a artista não especificou os locais onde iria aplicar os lambe-lambes. Observamos os seus resultados. Outras observações: Intervenção urbana bastante concisa, fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. Não houve desmontagem, a intervenção permaneceu nos locais até novembro de 2010, pelo menos. Pode ser realizada em qualquer local. Proposta individual: não há divisão de tarefas, há delegação.



FOTO 17 – Etapa 2. Colagem dos lambe-lambes. Rua da Madre de Deus.
Inventário. Cris Soares, 2009.
Fotógrafo: Denison Lima.



FOTO 18 – Não houve desmontagem. Rua da Madre de Deus.
Inventário. Cris Soares, 2009.
Fotógrafo: Claudio Cruz.



FOTO 19 – Não houve desmontagem. Ponte Maurício de Nassau.
Inventário. Cris Soares, 2009.
Fotógrafo: Cris Soares.

Projeto nº 8	Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha
Etapas	Anotações de campo
1. Serão estendidas a linha (de parada dos veículos) de 5 faixas situadas no centro da cidade do Recife. 2. Sugestão de local: Rua do Riachuelo; Rua da Aurora; Rua 7 de Setembro; Av. Conde da Boa Vista (em frente a Escola Panorama); Av. Rio Branco.	a) Ordem – Há uma hierarquia clara de desenvolvimento do processo, procurando antecipar material (tintas) para realizar a intervenção, embora se perceba que muitas tarefas complexas se resolvem <i>in loco</i> (pesquisa fotográfica). b) Divisão – Houve divisão de tarefas com a equipe de apoio do SPA; c) Distinção – O processo de criação é distinto do processo de execução, mas com algumas decisões tomadas na rua; d) Etapas – Antes da Etapa 1, há todo um trabalho que não é declarado, com, por exemplo, a compra dos materiais, transporte, deslocamento, conceituação. Etapa 1 – Esta etapa é a própria execução. Esta etapa foi observada na Conde da Boa Vista e na Rua da Soledade, um local não sugerido quando do preenchimento do <i>Formulário de Inscrição</i>. Etapa 2- Esta etapa são as opções dos locais de realização da etapa 1. Esta etapa não foi observada. A decisão coube à artista em conformidade com a organização do SPA. Observamos os seus resultados. Depois da Etapa 2, também há todo um trabalho que não é declarado, com, por exemplo, o descarte do material empregado, documentação da intervenção, discussão dos resultados, etc.. As etapas parecem estar numa ordem invertida, as opções antecedendo a execução. Outras observações: Intervenção urbana bastante concisa, fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. Não há desmontagem, a intervenção permaneceu no mesmo local até novembro de 2010, pelo menos. Pode ser realizada em qualquer local. Proposta individual: não há divisão nem delegação de tarefas.



FOTO 20 – Etapa 1. Estendendo as linhas. Av. Conde da Boa Vista. *Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha*. Katarina Leão, 2009. **Fotógrafo:** Bruna Gonçalves.



FOTO 21 – Linha estendida pela calçada da Rua da Aurora.
Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha. Katarina Leão, 2009.
Fotógrafo: Katalina Leão.



FOTO 22 – Material de trabalho adquirido no comércio local.
Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha. Katarina Leão, 2009.
Fotógrafo: Bruna Gonçalves.

Projeto nº 9	Um Eu todo encoberto
Etapas	Anotações de campo
1. Desenho 2. Registro fotográfico de alta qualidade do desenho. 3. Ampliação da foto de alta qualidade 4. Impressão em papel adesivo, 5. Colagem sobre o muro.	a) Ordem – As tarefas mais complexas, a execução da gravura, o registro fotográfico e ampliação foram feitas com antecedência em outra cidade (Fortaleza); b) Divisão – Não houve divisão de tarefas complexas, houve delegação; c) Distinção – O processo de criação está bem distinto do processo de execução; d) Etapas – Foi inserida uma etapa a mais, a etapa do desenho, que ela não declara no Formulário mas que observamos os resultados. As etapas 2, 3 e 4 não foram observadas porque foram executadas em bureau de imagem. Observamos os seus resultados. A etapa 4 não foi observada porque a artista não especificou os locais onde iria aplicar os lambe-lambes. Observamos os seus resultados. Outras observações: Intervenção urbana bastante concisa, fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. Não há desmontagem, a intervenção permaneceu no mesmo local até novembro de 2010, pelo menos. Pode ser realizada em qualquer local. Proposta individual: com divisão e com atribuição de tarefas.



FOTO 23 – Etapa 5, colagem sobre o muro. Av. Guararapes.
Um eu todo encoberto. Maíra Ortins, 2009.
Fotógrafo: Bruna Gonçalves.



FOTO 24 – Obra recém-colada.
Um eu todo encoberto. Maíra Ortins, 2009.
Fotógrafo: Claudio Cruz.



FOTO 25 – Contemplação. Av. Guararapes.
Um eu todo encoberto. Maíra Ortins, 2009.
Fotógrafo: Bruna Gonçalves.

Projeto nº 10	Membranas do Mundo: ressonâncias visuais
Etapas	Anotações de campo
1. Explicar o projeto. 2. Estabelecer o diálogo com o local. 3. Conseguir a autorização. 4. Promover a interação com a comunidade. 5. Levar recortes pequenos e fixá-los com água e cola. 6. Aplicar num local bem visível. 7. Dar prosseguimento a pesquisa com as Membranas. 8. Registro fotográfico. 9. Retirar as colagens ao termino do evento e devolução dos materiais e equipamentos. 10. Durante a estada conviver com seus artistas, instituições culturais e públicos diversos. Não se encontrando local externo adequado ou se for desejo dos organizadores, este projeto poderá ser transposto para ambiente interno.	a) Ordem – As tarefas mais complexas, como coletar e selecionar os retalhos de tecido, foram feitas com antecedência em outra cidade (Novo Hamburgo); b) Divisão – Não houve divisão de tarefas nem delegação; c) Distinção – O processo de criação está bem distinto do processo de execução; d) Etapas – Etapa 1 – Não foi observada diretamente porque o projeto se desenvolve há vários anos no Rio Grande do Sul. A artista passou informações para os observadores de catálogos e outras fontes. Etapas 2, 3 e 4, 8 – Não foram observadas diretamente. Testemunhamos os seus resultados. Etapas 5 e 6 – Observadas diretamente. Etapa 7 – Observamos que a intervenção realizada no Recife dá prosseguimento às pesquisas já iniciadas pela artista. Etapa 9 – Não foi realizada integralmente, a intervenção permanece no mesmo local até novembro de 2010. Os materiais (escada, baldes, etc.) foram devolvidos. Etapa 10 – Foi observada a integração da artista com o “ambiente” local. Intervenção urbana com muitas etapas, quase inteiramente fiel ao <i>Formulário de Inscrição</i>. Outras observações: Proposta individual: sem divisão de tarefas. Utilização de material residual de outros processos (retalhos de alfaiataria). A artista dá alternativas de ambientes internos para realizar a intervenção pois ela vinha realizando as colagens em galerias de arte. Esta é uma estratégia adequada para quem não conhece a cidade onde irá realizar a intervenção (ver <i>Calorosa Galeria</i>), mas também usada para quem é da cidade (ver <i>Desvio para o Branco/ Ação 1 – Guerrilha</i>).



FOTO 26 – Etapa 5. Fixar com água e cola. Pátio de São Pedro.
Membranas do Mundo: ressonâncias visuais. Vânia Summermeyer, 2009.
Fotógrafo: Denison Lima.



FOTO 27 – Latências.
Membranas do Mundo: ressonâncias visuais. Vânia Summermeyer, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.



FOTO 28 – Etapa 6. Aplicar num local bem visível. Pátio de São Pedro.
Membranas do Mundo: ressonâncias visuais. Vânia Summermeyer, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.

Projeto nº 11	Brinde
Etapas	Anotações de campo
1. Alugar um táxi para transportar a material artístico para o local de apresentação. 2. Entrar em contato com o local de apóio, 3. Visualizar o mapa da instalação; 4. Adicionar a água às tintas, posicionar o tecido e as taças com os líquidos sobre os 120 pontos indicados no mapa. 5. Se transfigurar no “personagem”. 6. Deitar-se no centro da instalação durante uma hora; 7. Discurso; 8. Distribuir as taças com os transeuntes; 9. Desmontagem.	a) Ordem – O proponente ordena várias ações antes da intervenção na rua. Como, por exemplo, a redação e ensaio do discurso, dos gesto e os movimentos. b) Divisão – Houve divisão de tarefas com a equipe de apoio; c) Distinção – O processo de criação está bem distinto do processo de execução; d) Etapas – Etapa 1 – Realizada com um carro da produção do SPA. Etapas 2 e 3 – Não observadas diretamente, testemunhamos os resultados. Etapas 4, 5, 6 e 8 – Realizadas como o previsto. Etapa 7 e 9 - Duas etapas não declaradas no <i>Formulário de Inscrição</i>: o discurso final e a desmontagem, observadas diretamente. Outras observações: A intervenção não tem soluções de última hora. Ele utiliza apoio para “controlar” eventuais problemas pela performance ser realizada num cruzamento de duas vias muito movimentadas e com material frágil (copos). Intervenção utiliza material e objetos industriais baratos. Pode ser adaptada a qualquer local sem perda de conteúdo. Proposta individual: sem divisão de tarefas e com apoio da produção.



FOTO 29 – Etapa 1. Transporte do material para a Rua Duque de Caxias.
Brinde. Wolder Wallace, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.



FOTO 30 – Etapa 6. 4. Adicionar a água às tintas, posicionar o tecido e as taças com os líquidos sobre os 120 pontos indicados no mapa.
Brinde. Wolder Wallace, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.



FOTO 31 – Etapa 6. Uma hora deitado no centro da instalação. Rua Duque de Caxias.
Brinde. Wolder Wallace, 2009.
Fotógrafo: Adryana Rozendo.

ANEXOS

ANEXO 1 - Edital SPA das Artes do Recife 2009.

FONTE: RECIFE, Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife, 2009.



13/Jun/2009 :: Edição 67 ::

Cadernos do Poder Executivo

■ Secretaria de Cultura

Secretário: Renato Braga Lins

Edital - SPA das Artes do Recife - 2009

SPA das Artes do Recife - 2009

EDITAL PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS PARA O PRÊMIO BOLSA DE INCENTIVO SPA DAS ARTES 2009

A Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife, através da Fundação de Cultura Cidade do Recife, com o apoio do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, do Museu Murillo La Greca, e do Centro de Formação em Artes Visuais, tendo em vista as comemorações do SPA das Artes - Recife 2009, comunica que estará aberto, no período de 15 de junho a 07 de agosto do corrente ano, o prazo para a inscrição de projetos concorrentes ao VI Concurso de Artes Visuais do Recife (Prêmio Bolsa de Incentivo SPA das Artes 2009). O objeto do presente edital será orientado por regulamento próprio, disponível no site www.recife.pe.gov.br.

REGULAMENTO

Capítulo 1 - DO OBJETO

1.1 A Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife, através da Fundação de Cultura Cidade do Recife, com o apoio do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, Museu Murillo La Greca, Centro de Formação em Artes Visuais, visando fomentar a reflexão e a produção contemporânea das artes visuais, promoverá o VI Concurso Público de Artes Visuais do Recife (Bolsa de Incentivo SPA das Artes 2009), dentro das comemorações do SPA das Artes - Recife 2009, concedendo

prêmios/bolsas a artistas ou grupos inscritos e selecionados.

1.2 O Prêmio Bolsa de Incentivo à Produção Artística é destinada a artistas individualmente ou a agrupamentos de artistas, como instrumento de fomento a projetos que estabeleçam diálogos entre as artes visuais contemporâneas e a cena urbana, realizados sob a forma de: exposições e/ou mostras individuais ou coletivas (das mais diferentes manifestações das artes visuais - desenho, pintura, gravura, instalação, performance, fotografia, grafitti, quadrinhos, etc.); intervenções urbanas; exposições e/ou projeções públicas de vídeo-arte e/ou fotografia; vídeo-instalações; arquiteturas; ações coletivas; editoração e lançamento de pequenas publicações; interfaces com mídias eletrônicas e digitais; websites; e o que mais aprovar. Os projetos contemplados pelas bolsas devem ter suas atividades realizadas prioritariamente em espaços públicos.

1.3 A realização dos projetos obrigatoriamente deverá ocorrer durante o período do SPA das Artes do Recife 2009 (de 13 a 19 de setembro de 2009).

Capítulo 2 - DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Poderão inscrever-se artistas individualmente, responsáveis pela criação e execução de suas propostas artísticas.

2.2 A inscrição de grupos e/ou coletivos deverá ser feita por um de seus membros, ficando ele responsável por todas as negociações e contratos firmados entre o grupo e a organização do Evento.

2.3 É vetada a inscrição de membros da organização do SPA, da Comissão de Seleção ou de funcionários dos órgãos da Prefeitura do Recife.

Capítulo 3 - DAS INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições serão gratuitas e estarão abertas no período de 15 de junho a 07 de agosto de 2009, por meio do preenchimento de formulário específico disponível no seguinte endereço: www.recife.pe.gov.br.

3.2 O ato de inscrição implica na automática e plena concordância com os termos deste regulamento. Só será efetivada a inscrição com o preenchimento e assinatura da ficha disponível no endereço indicado no item 3.1 e do encaminhamento do portfólio e documentação exigida neste regulamento (ver o Capítulo 04).

3.3 Serão rejeitadas inscrições que não atendam aos termos deste regulamento, tendo a coordenação a prerrogativa de pedir materiais ou documentos adicionais que julgar necessários para comprovações de itens do projeto, sendo que, caso a comissão julgue que o material apresentado é inadequado ao regulamento, a proposta estará impedida de apresentar recursos.

3.4 Cada proponente poderá inscrever quantos projetos desejar, podendo ser contemplado em apenas um projeto.

3.5 O formulário de inscrição deverá ser apresentado em uma via, devidamente preenchida e assinada, com todos os documentos exigidos e possíveis anexos, com todas as páginas numeradas sequencialmente e encadernadas, de modo a impedir seu extravio.

3.6 Será aceito, a título de anexo, material ilustrativo complementar (qualquer material que auxilie a análise da qualidade técnica e artística do projeto, como croquis, esquemas gráficos, mapas, recortes da produção recente do artista ou grupo; etc).

3.7 - Não serão aceitos projetos manuscritos, enviados por fax ou e-mail. Só serão aceitos manuscritos a título de anexos.

3.8 Não serão aceitas imagens em slides, disquetes ou CDs no ato de inscrição;

3.9 Os trabalhos cuja apresentação exija vídeo (performance, vídeo-arte, instalação, projeção fotográfica, etc.) deverão ser encaminhados em mídia DVD com até 15 (quinze) minutos de duração. Trabalhos com duração superior deverão ser editados para até 15 (quinze) minutos;

3.10 O projeto e anexos, em via única, deverá ser inserido em um envelope opaco e lacrado, de forma indevassável, contendo externamente o seu nome.

3.11 As inscrições devem ser encaminhadas à Gerência Operacional de Artes Visuais e Design da Fundação de Cultura Cidade do Recife, pessoalmente ou por correio, segundo os critérios discriminados abaixo:

Por Correio: Nas correspondências deve constar a data de postagem até o dia 07 de agosto de 2009. Recomenda-se, portanto, o envio por meio de serviços de entrega expressa / SEDEX para os artistas que postarem ao final do prazo regulamentar. Apenas serão aceitas as propostas entregues pelos Correios até o dia 11 de agosto de 2009. O endereço para envio é o seguinte: Centro de Formação em Artes Visuais - Pátio de São Pedro, Casa 11 - São José - 50.020-220 - Recife/PE.

Pessoalmente: No endereço supracitado, de segunda a sexta-feira, no horário das 9h às 12h, e das 14h às 17h, até o dia 07 de agosto de 2009.

3.12 Em nenhuma hipótese serão aceitas inscrições fora das condições ou dos prazos acima mencionados;

3.13 Ao inscrever-se, o artista ou grupo autoriza a Comissão Organizadora a reproduzir total ou parcialmente o material enviado (imagens e textos), bem como os resultados do trabalho, para utilização na divulgação do Evento;

3.14 É de responsabilidade única, exclusiva e irrestrita do artista ou grupo inscrito a veracidade das informações por ele prestadas no ato da inscrição (no que se refere à documentação encaminhada), bem como a observância e regularidade de toda e qualquer questão concernente à Lei de Direitos Autorais (Lei Federal Nº 6.910/98) relacionada com os projetos inscritos e realizados durante o Evento.

3.15 As propostas selecionadas deverão ser realizadas na cidade do Recife, durante os dias 13 a 19 de setembro de 2009, com locais e datas a serem definidos com a Coordenação do SPA até o dia 21 de agosto de 2009;

3.16 Não serão aceitos, por norma legal, propostas que gerem qualquer tipo de risco ou constrangimento à comunidade, que possam comprometer o patrimônio ou a integridade física das pessoas, ou que impeçam o direito de ir e vir. Caso durante a realização do projeto tais atos venham a acontecer, o artista ou grupo responderá por todas e quaisquer implicações legais, estando o evento e seus realizadores isentos de quaisquer responsabilidades e ou compromissos desencadeados por tais fatos;

3.17 As propostas selecionadas que utilizarem espaços ou prédios públicos ou privados deverão apresentar os documentos da respectiva autorização;

3.18 A organização do evento não se responsabilizará pela segurança e manutenção dos trabalhos selecionados, nem por danos físicos ou morais que possam ocasionar aos participantes ou a terceiros;

3.19 É de responsabilidade dos selecionados todo e qualquer material e/ou equipamento utilizado para a realização de seu projeto, bem como a obrigatoriedade da retirada dos mesmos ao final do evento;

3.20 O acesso às ações contempladas pelo prêmio deverá ser obrigatoriamente público e gratuito;

3.21 Não será aceita a entrega de originais no ato da inscrição.

3.22 Os projetos e os anexos inscritos ficarão de posse da organização do SPA e serão incorporados ao acervo da Gerência Operacional de Artes Visuais e Design.

Capítulo 4 - Da Documentação

4.1 O interessado em concorrer ao Prêmio Bolsas de Incentivo à Produção deve encaminhar, no ato de solicitação de inscrição, a seguinte documentação obrigatória:

- a) Currículo do proponente;
- b) Cópia da Carteira de Identidade ou em caso de estrangeiro, passaporte

- que evidencie estar em situação regular no país;
- c) Cópia do CPF - Cadastro de Pessoa Física;
- d) Cópia de comprovante de residência ou declaração que comprove o endereço do artista inscrito;
- e) Cópia do documento de Inscrição do INSS ou PIS/PASEP;

4.2 Os itens c, d e e poderão ser dispensados no caso de estrangeiro;

Capítulo 5 - Da Comissão de Seleção

5.1 Uma Comissão Julgadora formada por especialistas e representantes dos instituidores do Edital será a responsável pela seleção dos projetos. Os nomes dos seus membros serão divulgados depois do término da seleção, juntamente com o comunicado dos projetos selecionados.

5.2 A seleção ocorrerá no período de 12 e 13 de agosto de 2009.

5.3 A divulgação dos selecionados ocorrerá durante o mês de agosto, no site da Prefeitura do Recife (<http://www.recife.pe.gov.br>). Os projetos selecionados serão notificados por e-mail, correio ou telefone. Também será enviada nota à imprensa com o resultado da seleção.

5.4 As decisões concernentes à seleção de projetos pela Comissão Julgadora serão soberanas, definitivas e irrecorríveis.

5.5 Os integrantes da Comissão de Seleção poderão ser substituídos a qualquer tempo, em caso de impossibilidade de participação;

Capítulo 6 - Da Análise dos Projetos

6.1. Os projetos apresentados serão analisados de acordo com os seguintes critérios:

a) Exemplaridade da ação: 09 (nove) pontos.

Entende-se como exemplar uma ação que possa ser reconhecida e tomada como referencial, por seu conceito e conteúdo, por seu conjunto de atributos técnicos e artísticos.

b) Potencial de realização do projeto: 03 (três) pontos.

Entende-se como potencial de realização do projeto a capacidade do artista e/ou grupo, bem como demais profissionais envolvidos de realizar, com êxito, o projeto proposto, comprovada por intermédio dos currículos, documentos e materiais apresentados.

c) Adequação da proposta orçamentária e viabilidade do projeto: 06 (seis) pontos.

Entende-se como adequada uma proposta orçamentária que especifique a despesa do projeto, compatível com preços de mercado, e como viável um projeto que seja exequível de acordo com o valor apresentado.

d) Efeito multiplicador do projeto: 12 (doze) pontos.
Entende-se por efeito multiplicador a capacidade do projeto de gerar impacto na cidade. Sua capacidade atingir públicos de diversas naturezas.

Capítulo 7 - Da Premiação

7.1 Cada artista ou grupo de artistas selecionado para a Prêmio Bolsa de Incentivo à Produção Artística receberá, a título de estímulo, o valor unitário de até R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais), para custear todas as despesas referentes à realização do seu projeto. Cada proponente deverá dimensionar valor de seu projeto, respeitando este teto.

7.2 A quantidade de propostas selecionadas para este edital será determinada pela comissão julgadora, de acordo com a quantidade e qualidade de projetos recebidos, respeitando-se o teto de até R\$ 22.500,00 (vinte e dois mil e quinhentos reais) para o conjunto de todas as prêmios de incentivo;

7.3 A comissão de seleção indicará até 03 (três) projetos para suplência que podem vir a substituir os selecionados no caso de desistência;

7.4 Caberá ao projeto contemplado por este Edital arcar com todos e quaisquer gastos necessários para a realização e produção de suas ações, como, por exemplo: compra de passagens aéreas, diárias, locação de equipamentos, transporte, seguro e contratação de equipe, compra de materiais necessários à montagem e realização dos projetos, além dos tributos que incidem sobre as ações. Os projetos poderão contar com outras fontes de recursos.

7.5 Os Prêmios Bolsas de Incentivo serão pagos em duas parcelas;

7.6 Para o recebimento da segunda parcela do pagamento dos Prêmios Bolsas de Incentivo será exigida a entrega de um registro em foto ou vídeo da proposta selecionada;

7.7 O valor dos Prêmios Bolsas de Incentivo é fixo e não reajustável, sendo descontados todos os tributos cabíveis;

7.8 A divulgação dos artistas ou grupos selecionados será feita no dia 14 de agosto de 2009 através da imprensa local, e no site www.recife.pe.gov.br ;

7.9 Caberá à Comissão Organizadora determinar as medidas a serem tomadas em caso de desistência do artista ou grupo selecionado durante o evento;

7.10 Os artistas residentes em outros estados ou países poderão obter,

junto à produção do evento e no site, informações mais detalhadas que possibilitem um melhor dimensionamento do seu projeto.

Capítulo 8 - Das Disposições Finais

8.1 Mais informações referentes aos Prêmios Bolsas de Incentivo SPA 2009 poderão ser obtidas no site www.recife.pe.gov.br ou pelos telefones (81) 3232.1525/ 3232.1510;

8.2 O artista ou grupo selecionado ficará obrigado a cumprir fielmente os termos deste regulamento de seleção;

8.3 A assinatura do formulário de inscrição implica a aceitação integral deste Regulamento;

8.4 As decisões das comissões são soberanas e irrecorríveis;

8.5 Os casos omissos relativos a este Regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora do Evento.

Luciana Felix

Presidente da Fundação de Cultura Cidade do Recife

CRONOGRAMA

Inscrições: de 15 de junho a 07 de agosto de 2009

Seleção dos projetos: 12 e 13 de agosto de 2009

Divulgação do resultado: 14 de agosto de 2009

Realização do SPA: 13 a 19 de setembro de 2009

Informações: (81) 3232.1409/1410 | site www.recife.pe.gov.br

ANEXO 2 - Formulário de Inscrição do VI Concurso de Artes Visuais do Recife, Prêmio Bolsas de Incentivo SPA das Artes 2009.

FONTE: RECIFE, Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife, 2009.

VI Concurso de Artes Visuais do Recife Prêmio Bolsas de Incentivo SPA das Artes Recife'09

Formulário de Inscrição

01. Identificação da Inscrição (Uso interno)	
Nº da Inscrição:	Observações:

02. Identificação do Projeto	
Valor do Projeto: Observar o teto de até R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais).	
Título: Título do projeto.	
Sinopse: Breve descrição do projeto, para divulgação. A sinopse deve ter obrigatoriamente um máximo de 600 caracteres.	
Realização	Local: Indicar o local ou locais previsto(s) para a realização do projeto.
	Data(s): Durante a semana do SPA, indicar o período previsto para a realização do projeto.
	Horário(s): Indicar o(s) horário(s) de realização do projeto.

03. Identificação do Proponente	
Nome: Nome completo do proponente	
RG: Número da identidade (com órgão expedidor) do proponente	CPF: CPF do proponente
PIS/PASEP/NIT: Inscrição do proponente no PIS/PASEP	CIM: Inscrição mercantil municipal, para os residentes

ou no INSS		em Recife.	
Banco: Número e nome do banco onde está a conta do proponente.	Agência: Número da agência do banco onde está a conta do Proponente.	Conta Corrente: N° da conta corrente do proponente	
Endereço: Endereço completo do proponente (avenida, rua, n°, bairro etc.)			
Cidade: Nome da cidade do proponente		UF: Estado	CEP: CEP completo do proponente
Telefone: Telefone do proponente, com código de área	Fax: Fax do proponente, com código de área	E-mail: E-mail do proponente	
Nota biográfica: Breve apresentação do proponente, para divulgação. A sinopse deve ter obrigatoriamente um máximo de 600 caracteres.			

04. Objetivos do Projeto

Preenchimento livre: exponha de maneira clara e sucinta “o que” pretende. Os “Objetivos do Projeto” devem ter obrigatoriamente um máximo de 2000 caracteres.

05. Justificativa do Projeto

Preenchimento livre: explique “por que” você está pleiteando ao Prêmio Bolsa de Incentivo SPA das Artes Recife’09. Sua justificativa deve ser fundamentada principalmente nos seguintes pontos:

- 1) O projeto deve ser de natureza cultural, no campo das Artes Visuais.
- 2) O projeto deve atender aos critérios de seleção constantes do regulamento do edital. Quanto mais critérios o projeto atender, mais possibilidades ele terá de ser contemplado.

A “Justificativa do Projeto” deve ter obrigatoriamente um máximo de 2000 caracteres.

06. Estratégia de Ação

Preenchimento livre: mostre “como” você pretende realizar o projeto. É fundamental descrever de forma clara as etapas que serão seguidas para atingir o objetivo proposto. A correta descrição dessas etapas deve mostrar a capacidade do proponente em transformar sua idéia em um produto concreto. Por isso, seja claro na descrição dos procedimentos, de forma a auxiliar à comissão de seleção quanto às possibilidades de concretização do seu projeto.

As “Estratégias de Ação” devem ter obrigatoriamente um máximo de 2000 caracteres.

07. Cronograma	
Atividade	Período de realização
Descreva cada uma das atividades previstas em seu projeto. O cronograma deve estar em sintonia com a descrição feita no item “Estratégias de Ação”.	Data prevista para realização de cada uma das atividades descritas.

08. Anexos	
	Currículo Resumido: breve currículo do proponente (podem ser inseridos catálogos, folders e clipping).
	Cópias de Documentos: () Cópia da Carteira de Identidade ou, em caso de estrangeiro, passaporte que evidencie estar em situação regular no país; () Cópia do Cadastro de Pessoa Física – CPF; () Cópia de comprovante de residência ou declaração que comprove o endereço do artista inscrito; () Cópia do documento de Inscrição do INSS ou PIS/PASEP.
	Portfólio: recorte da produção artística do proponente.
	Material Ilustrativo Complementar: material que auxilie a análise da qualidade técnica e artística do projeto (como croquis, esquemas gráficos, mapas, etc.). Anexe material suficiente para não prejudicar a análise do projeto.
	Planejamento Orçamentário: descrição da aplicação dos recursos necessários à realização do projeto.

Termo de responsabilidade

Do participante do VI Concurso de Artes Visuais do Recife
(leia com atenção antes de assinar)

Eu, _____

_____,
autor da proposta presente neste formulário, solicito minha inscrição no VI Concurso de Artes Visuais do Recife (Prêmio Bolsa de Incentivo SPA das Artes do Recife - 2009). Declaro ter conhecimento e estar de acordo com o regulamento do referido concurso.

Local e data:

Assinatura:
