



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DESIGN

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

A ABORDAGEM CRIATIVA DO PROFISSIONAL DE DESIGN
CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO SEGUNDO O MODELO DE
PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

Recife

2017

ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

A ABORDAGEM CRIATIVA DO PROFISSIONAL DE DESIGN
CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO SEGUNDO O MODELO DE
PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

Tese apresentada ao Programa de Pós
Graduação em Design, da Universidade
Federal de Pernambuco como parte dos
requisitos parciais para a obtenção do grau
de Doutor em Design

Área de concentração: Design

Orientadora: Prof. Dr^a. Virgínia Pereira Cavalcanti

Recife
2017

Catálogo na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

A368a Alencar, Adailton Laporte de
A abordagem criativa do profissional de Design contemporâneo brasileiro segundo o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi / Adailton Laporte de Alencar. – Recife, 2017.
277 f.: il., fig.

Orientadora: Virgínia Pereira Cavalcanti.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2017.

Inclui referências e apêndices.

1. Mobiliário brasileiro. 2. Criatividade. 3. Mihaly Csikszentmihalyi. I. Cavalcanti, Virgínia Pereira (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2018-202)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE TESE DE
DOUTORADO ACADÊMICO DE

Adailton Laporte de Alencar

"A abordagem criativa do profissional de design contemporâneo de mobiliário brasileiro segundo o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi."

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: Planejamento e Contextualização de Artefatos.

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, considera o(a) candidato(a) **Adailton Laporte de Alencar**.

Aprovado em: 14/12/2017

Prof. Walter Franklin Marques Correia (UFPE)

Prof^a. Kátia Medeiros de Araújo (UFPE)

Prof^a. Oriana Maria Duarte de Araújo (UFPE)

Prof^a. Ana Maria Queiroz de Andrade (UFPE)

Prof. João Francisco Lins Brayner Rangel Júnior (UPE)

RESUMO

Esta pesquisa visa compreender o processo criativo do designer contemporâneo brasileiro de mobília tomando como elemento norteador o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. Durante os estudos, se constatou que as metodologias comumente apresentadas como elemento facilitador no processo de desenvolvimento de produtos não se evidenciam ou mesmo se destacam o fator criatividade; apenas se sugerem técnicas de criatividade e estímulos como fator gerador de várias ideias. O objetivo desta pesquisa reside na possibilidade viável em se apresentar uma metodologia em que se evidencie fatores expoentes do processo criativo do indivíduo criador, nesse caso, o designer de mobília contemporânea brasileira, como também critérios relevantes e imprescindíveis valorados pelos integrantes da audiência, ou seja, os juízes que legitimam as ideias. A pesquisa se respaldou na metodologia de abordagem dialética para poder entender o processo criativo do profissional de mobília contemporânea sob a luz do Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e foram utilizados os procedimentos histórico e comparativo. A fundamentação teórica se dividiu em três sessões em que se abordou a história do móvel no Brasil e seus principais representantes, técnicas e metodologias de design e finalmente, abordagens teóricas ao fenômeno criativo e o Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi que aborda campo, domínio e indivíduo criativo. Quanto ao procedimento comparativo, foram feitas entrevistas semiestruturadas com os indivíduos pertencentes a cada área do modelo preconizado por Mihaly, estes como sendo o designer de mobiliário contemporâneo brasileiro e também pelos profissionais que atestam e legitimam estas peças como juízes de comissão julgadora e estabelecimentos comerciais que comercializam estas peças de design assinado, e pelo advento de suas respostas se pôde identificar fatores expoentes no processo criativo individual assim como critérios de julgamento por parte dos responsáveis pela legitimação do produto.

Palavras-chave: Mobiliário brasileiro. Criatividade. Mihaly Csikszentmihalyi.

ABSTRACT

This research aims to understand the creative process of the Brazilian contemporary designer of furniture using as a guiding element the Systems Perspective Model of Mihaly Csikszentmihalyi. During the studies, it was found that the methodologies commonly presented as facilitating element in the product development process are not evident or even stand out the factor creativity; only techniques of creativity and stimuli are suggested as a generator of several ideas. The objective of this research is the viable possibility of presenting a methodology in which the exponents of the creative process of the creative individual, in this case, the contemporary Brazilian furniture designer, as well as relevant and essential criteria valued by the audience members, the judges who legitimize the ideas. The research supported the dialectical approach methodology in order to understand the creative process of the contemporary furniture professional in the light of the Mihaly Csikszentmihalyi Systems Perspective Model and the historical and comparative procedures were used. The theoretical basis was divided into three sessions that dealt with the history of furniture in Brazil and its main representatives, techniques and design methodologies, and finally, theoretical approaches to the creative phenomenon and the Mihaly Csikszentmihalyi Systems Perspective Model that addresses field, domain and creative individual. As for the comparative procedure, semi-structured interviews were conducted with the individuals belonging to each area of the model advocated by Mihaly, these being the designer of Brazilian contemporary furniture and also by professionals who attest and legitimize these pieces as judges of judging committee and commercial establishments that commercialize these pieces of signed design, and by the advent of their answers it was possible to identify exponent factors in the individual creative process as well as criteria of judgment on the part of those responsible for the legitimation of the product.

Keywords: Brazilian furniture. Creativity. Mihaly Csikszentmihalyi.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cama patente	29
Figura 2 - Ambiente projetado por John Graz	31
Figura 3 - Joaquim Tenreiro	32
Figura 4 - Cadeira três pés.....	34
Figura 5 - Cadeira de balanço	34
Figura 6 - Canapé de três lugares.....	35
Figura 7 - Poltrona leve	35
Figura 8 - Jorge Zalszupin.....	36
Figura 9 - Poltrona Ambassador.....	37
Figura 10 - Poltrona Dinamarquesa	38
Figura 11 - Poltrona Paulistana.....	39
Figura 12 - Poltrona Presidencial	39
Figura 13 - Poltrona 720.....	40
Figura 14 - Poltrona Sênior	40
Figura 15 - Poltrona Canguru	41
Figura 16 - Mesa Pétaia	41
Figura 17 - Lina Bo Bardi.....	42
Figura 18 - Cadeira dobrável.....	43
Figura 19 - Cadeira com braços em latão	44
Figura 20 - Cadeira de balanço	44
Figura 21 - Mesa e cadeiras da linha girafa	45
Figura 22 - Cadeira Bowl.....	45
Figura 23 - Zanine Caldas.....	46
Figura 24 - Espreguiçadeira em madeira compensada e couro	48
Figura 25 - Poltrona com estofamento em tecido.....	48
Figura 26 - Namoradeira (fase dos móveis "denúncia")	49
Figura 27 - Poltrona MF5	50
Figura 28 - Mesa branco & preto.....	51
Figura 29 - Buffet Unilabor	52
Figura 30 - Cadeira em madeira maciça e palhinha.....	53
Figura 31 - Sérgio Rodrigues	53
Figura 32 - Poltrona Sheriff (Mole)	54

Figura 33 - Cadeira Beto	55
Figura 34 - Poltrona Candango	56
Figura 35 - Poltrona Chifruda	57
Figura 36 - Sofá Hauner	57
Figura 37 - Cadeira Oscar	58
Figura 38 - Cadeira Lúcio	58
Figura 39 - Cadeira Diz	59
Figura 40 - Cadeira Xibô	59
Figura 41 - Geraldo de Barros	60
Figura 42 - Miniaturas que demonstram a gama de modulações possíveis	61
Figura 43 - Cadeira em madeira recortada e acabamento laqueado	61
Figura 44 - Michel Arnoult	62
Figura 45 - Poltrona Pelicano	63
Figura 46 - Poltrona desmontável da linha Peg-lev	64
Figura 47 - Carlos Motta	66
Figura 48 - Cadeira Estrela sem braços	68
Figura 49 - Cadeira Flexa da linha flexa	69
Figura 50 - Poltrona Sabre	69
Figura 51 - Cadeira São Paulo	70
Figura 52 - Poltrona Astúrias fixa	71
Figura 53 - Poltrona Astúrias de balanço	71
Figura 54 - Cadeira Rio	72
Figura 55 - Paulo Alves	72
Figura 56 - Cadeira Farofa	74
Figura 57 - Sofá Daybed Charlotte	74
Figura 58 - Mesa de centro quadrado	75
Figura 59 - Estante Floresta	75
Figura 60 - Cadeira Atibaia outdoor	76
Figura 61 - Banco Pedra	76
Figura 62 - Estante Aurea	77
Figura 63 - Juliana Llusa	78
Figura 64 - Banco Maig	81
Figura 65 - Biombo Noi	82
Figura 66 - Buffet Damunt	82

Figura 67 - Poltrona Joliu	83
Figura 68 - Sofá CIM	83
Figura 69 - Estante Arbol de parede	84
Figura 70 - Julia Krantz	85
Figura 71 - Chaise Baleia.....	87
Figura 72 - Cadeira de balanço MIR	88
Figura 73 - Cadeira Elipse.....	88
Figura 74 - Poltrona Papoproar	89
Figura 75 - Poltrona Grude.....	89
Figura 76 - Poltrona Sax	89
Figura 77 - Francisco Fanucci e Marcelo Ferraz.....	90
Figura 78 - Cadeira Maria	92
Figura 79 - Cadeira Isa.....	92
Figura 80 - Cadeira Shibui	93
Figura 81 - Cadeira Girafa.....	93
Figura 82 - Banquinho Reto	94
Figura 83 - Banquinho Caipira.....	94
Figura 84 - Banco Jaguatirica.....	95
Figura 85 - Aparador Aoki	95
Figura 86 - Poltrona Filó.....	96
Figura 87 - Claudia Moreira Salles.....	96
Figura 88 – Cadeira e estante de papelão	97
Figura 89 – Sistema de estantes de biblioteca.....	97
Figura 90 – Sistema de móveis para creche	98
Figura 91 - Mesa Nômade.....	100
Figura 92 – Banquinho	100
Figura 93 - Sofá Mangatiba.....	101
Figura 94 - Banco Dominó	101
Figura 95 - Banco Tangente.....	102
Figura 96 - Poltrona Portuguesa	102
Figura 97 - Poltrona Serena	103
Figura 98 - Antônia Almeida e Fábio Esteves	103
Figura 99 - Luminária Colher.....	104
Figura 100 - Banco Mov	105

Figura 101 - Poltrona Mov	105
Figura 102 - Banco Sputnik	106
Figura 103 - Mesa S1	106
Figura 104 - Mesa Trocone	107
Figura 105 - Sérgio Matos	108
Figura 106 - Cadeira Trancelin	109
Figura 107 - Poltrona Arreio	109
Figura 108 - Poltrona Bodocongó	110
Figura 109 - Poltrona Balaio	110
Figura 110 - Poltrona Cariri	111
Figura 111 - Poltrona Morototó	111
Figura 112 - Banco Pião	112
Figura 113 - Poltrona Balão	112
Figura 114 - André Gurgel e Felipe Bezerra	113
Figura 115 - Poltrona Duna	114
Figura 116 - Mesa Falésia	114
Figura 117 - O Cacto	115
Figura 118 - Banco Kichute	115
Figura 119 - Banco Serpentina	116
Figura 120 - Poltrona Basquete	116
Figura 121 - Poltrona Amilcar	117
Figura 122 - Banqueta MA.ME.CO	117
Figura 123 - Pebolim Pulse	118
Figura 124 - O Apito	118
Figura 125 - Roberta Rampazzo	119
Figura 126 - Mesa Infinity	119
Figura 127 - Aparador Double	121
Figura 128 - Mesa Cubos	121
Figura 129 - Poltrona Tangram	122
Figura 130 - Mesa Alma	122
Figura 131 - Cadeira Chaise	123
Figura 132 - Mesa Fina	123
Figura 133 - Poltrona Smart	124
Figura 134 - Metodologia de Lobach	128

Figura 135 - Método Linear	131
Figura 136 - Método Cíclico	132
Figura 137 - Método cíclico com retornos pré-determinados	132
Figura 138 - Método de Ramificações.....	132
Figura 139 - Método Adaptativo	133
Figura 140 - Método Tradicional.....	133
Figura 141 - Método Aleatório	133
Figura 142 - Método de Controle.....	134
Figura 143 - Metodologia de Baxter	135
Figura 144 - Metodologia de Munari.....	137
Figura 145 - Metaprojeto de Dijon.....	138
Figura 146 – Estudiosos do campo da criatividade em ordem cronológica....	163
Figura 147 - Requisitos mais referenciados na literatura segundo Fátima Moraes	164
Figura 148 - Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi	171
Figura 149 - Etapas metodológicas executadas no indivíduo criativo	178
Figura 150 - Etapa metodológica referente aos componentes do fator Campo	180
Figura 151 - Etapa metodológica referente aos componentes do fator Campo (que comercializam peças de design assinado).....	181
Figura 152 - Fatores expoentes do indivíduo criativo (designers de mobília contemporânea brasileira).....	184
Figura 153 - Fatores expoentes dos representantes do Campo.....	186
Figura 154 - Característica do Domínio.....	188
Figura 155 - Fatores expoentes da profissional Juliana Llusaá.....	192
Figura 156 - Fatores expoentes do profissional Carlos Motta	194
Figura 157 - Fatores expoentes da profissional Julia Krantz.....	195
Figura 158 - Fatores expoentes do profissional Paulo Alves.....	197
Figura 159 - Fatores expoentes da profissional Claudia Moreira Salles.....	198
Figura 160 - Fatores expoentes do profissional Felipe Bezerra	200
Figura 161 - Fatores expoentes do profissional Marcelo Ferraz.....	202
Figura 162 - Fatores expoentes do profissional Sérgio Matos.....	204
Figura 163 - Fatores expoentes da profissional Roberta Rampazzo	205

Figura 164 - Fatores expoentes da profissional Antônia Almeida.....	206
Figura 165 - Quadro geral contendo os fatores expoentes de cada profissional	207
Figura 166 - Fatores expoentes do profissional do Campo segundo Auresnede Stephan.....	211
Figura 167 - Fatores expoentes do produto criativo segundo Auresnede Stephan.....	211
Figura 168 - Fatores expoentes dos profissionais do Campo segundo Adélia Borges.....	216
Figura 169 - Fatores expoentes do produto criativo segundo Adélia Borges .	216
Figura 170 - Fachada da loja MUMA.....	217
Figura 171 - Fatores expoentes do consumidor segundo Matheus Ximenes.	219
Figura 172 - Fatores expoentes do processo de seleção da mobília de design assinado.....	219

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Algumas técnicas de criatividade e suas metas	142
Tabela 2 - Técnicas de execução da criatividade de Fulmer.....	144
Tabela 3 - Definição da criatividade por diversos autores	150

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
1.1	OBJETO DE ESTUDO E PESQUISA	19
1.2	OBJETIVOS GERAIS E ESPECIFICOS	19
1.2.1	Objetivo geral	20
1.2.2	Objetivos específicos	20
1.2.3	Pergunta da pesquisa	21
1.3	HIPÓTESES	21
1.4	METODOLOGIA	21
2	MOBILIÁRIO	25
2.1	BREVE HISTÓRIA DO MOBILIÁRIO BRASILEIRO	26
2.2	ALGUNS DOS PRINCIPAIS REPRESENTANTES DO MÓVEL MODERNO BRASILEIRO	32
2.2.1	Joaquim Tenreiro	32
2.2.2	Jorge Zalszupin	36
2.2.3	Lina Bo Bardi	42
2.2.4	Móveis Z	46
2.2.5	Branco & Preto	49
2.2.6	Unilabor	51
2.2.7	Sérgio Rodrigues	53
2.2.8	Hobjeto	60
2.2.9	Michel Arnoult	62
2.3	MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO	64
2.3.1	Carlos Motta	66
2.3.2	Paulo Alves	72
2.3.3	Juliana Llusa	78
2.3.4	Julia Krantz	85
2.3.5	Baraúna (Marcelo Ferraz e Francisco Fanucci)	90
2.3.6	Claudia Moreira Salles	96
2.3.7	80 e 8	103

2.3.8	Sérgio Matos	108
2.3.9	Mula Preta	113
2.3.10	Roberta Rampazzo	119
3	DESIGN, METODOLOGIA E CRIATIVIDADE	125
3.1	METODOLOGIA DE DESIGN.....	126
3.2	CRIATIVIDADE EM DESIGN (TÉCNICAS)	139
3.3	ABORDAGENS TEÓRICAS DO FENÔMENO CRIATIVO	146
3.4	O MODELO DE PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI	168
3.4.1	Indivíduo	171
3.4.2	Domínio	172
3.4.3	Campo	174
4	METODOLOGIA DA PESQUISA	177
5	APLICAÇÃO DO MODELO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	182
5.1	O INDIVÍDUO CRIATIVO	190
5.1.1	Juliana Llusa	190
5.1.2	Carlos Motta	192
5.1.3	Julia Krantz	194
5.1.4	Paulo Alves	195
5.1.5	Claudia Moreira Salles	197
5.1.6	Felipe Bezerra (Mula Preta)	198
5.1.7	Marcelo Ferraz (Baraúna)	200
5.1.8	Sérgio Matos	202
5.1.9	Roberta Rampazzo	204
5.1.10	Antônia Almeida (80e8)	205

5.2	O CAMPO	207
5.2.1	Auresnede Pires Stephan	207
5.2.2	Adélia Borges	211
5.2.3	Matheus Ximenes – MUMA	217
6	CONCLUSÃO	220
	REFERÊNCIAS	224
	APÊNDICE A - ENTREVISTAS COM OS DESIGNERS E INSTÂNCIAS DE LEGITIMAÇÃO.	229
	APÊNDICE B - GRÁFICO COM A APLICAÇÃO DO MODELO DE PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI	277

1 INTRODUÇÃO

A criatividade sempre foi motivo de grandes discussões não apenas entre os estudiosos da área da psicologia. Complexa em mensurá-la, multifacetada em conceitos, e até hoje, difícil encontrá-la.

Imerso no rico universo do design encontra-se o seu maior responsável pela criação e concepção de quase tudo o que é material e imaterial. O designer tem a incumbência de dar forma aos produtos para que estes sejam consumidos, usados, adorados por um público cada vez mais exigente. Além da estética, funcionalidade, inovação, ergonomia, viabilidade construtiva, entre outros requisitos relevantes, o valor emocional incorporado à peça tem sido ultimamente um grande aliado no que se diz respeito a valor agregado e o profissional responsável por essa criação certamente deverá se carregar de motivações intrínsecas e extrínsecas para conceber um produto que atenda aos anseios de determinados grupos.

A problemática da pesquisa reside na insuficiência dos métodos de design existentes e comumente utilizados para determinar, categorizar e aplicar a criatividade na possibilidade de resolução de processos criativos.

De fato, existem vários modelos e métodos que envolvem o processo criativo, no entanto, não se conhece algum que aborde de modo detalhado e conciso essa questão.

Dentre as várias abordagens no que tange a criatividade como por exemplo, abordagem cognitivista, psicométrica, historiométrica, sistêmica, entre outras, o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi encontra-se na abordagem sistêmica (Lubart, 2007, p.19), inovando notadamente o campo de estudos na área ao preconizar uma visão que integra aspectos individuais, sociais e histórico culturais o que demonstra o amplo diálogo com várias áreas, inclusive a atividade do design. O indivíduo criativo, no caso desta pesquisa, o designer contemporâneo de mobiliário nacional recorre a inúmeros elementos de domínio como forma de ampliar seus conhecimentos na área e assim produzir peças de mobília. Este profissional (indivíduo criativo), depende de um rol de especialistas da área do design

(Campo) que analise suas ideias e criações, as valide e reconheça como trabalho relevante e assim, faça parte da cultura de um povo.

Ainda sobre a abordagem sistêmica, segundo Pinheiro e Cruz (2009), trata-se de uma abordagem que toma como elemento norteador a utilização de estudos de caso de modo a se conhecer a fundo o processo criativo na busca em poder obter características específicas de cada indivíduo e análise posterior das áreas de campo e domínio onde o sujeito vive.

A pesquisa tem como proposta principal analisar o processo criativo do profissional de mobília contemporânea brasileira respaldada pelo Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo de origem húngara conhecido pelos seus trabalhos sobre o estudo da felicidade e da criatividade. Neste modelo preconizado por Mihaly, infere-se que a criatividade é movida por uma tríade composta pelo indivíduo (criador), pelo campo (quem legitima) e pelo domínio (cultura).

Os três capítulos desenvolvidos na pesquisa apreciam e discorrem sobre a fundamentação teórica que servirá de arcabouço para compreensão do que se pretende apresentar.

O primeiro capítulo – Mobiliário - se divide em três partes: Breve história do mobiliário brasileiro, alguns dos principais representantes do móvel moderno brasileiro e mobiliário contemporâneo Brasileiro. Aqui se pretende apresentar inicialmente um panorama referente ao móvel, desde a chegada dos portugueses à nossa terra, influências e estabelecimento das primeiras indústrias moveleiras no país. Em um segundo momento, se busca apresentar alguns personagens que tiveram grande importância no desenvolvimento da mobília nacional. Por último, é apresentado um recorte do profissional de mobília contemporânea evidenciando seu processo de produção.

O segundo capítulo – Design, metodologia e criatividade, serão abordadas as metodologias clássicas de design assim como técnicas de criatividade. A intenção desse capítulo está em mostrar que diante de tantas metodologias apresentadas, nenhuma demonstra os mecanismos reais da criatividade.

Este capítulo também se destina à criatividade com ênfase na psicologia. Torna-se prudente nesse momento deixar claro que o que se pretende nessa parte consiste em apresentar definições referentes à criatividade e seus respectivos teóricos. Não foi objetivo da nossa pesquisa aprofundar os estudos no âmbito da psicologia pois a nossa pretensão reside na aplicação do modelo desenvolvido por Mihaly Csikszentmihalyi e, por conseguinte, priorizamos um capítulo em que apresentamos o modelo de perspectivas de sistemas do psicólogo para melhor entendimento.

Na segunda parte destinada à pesquisa, é apresentada a metodologia, com seus respectivos procedimentos e etapas contempladas para aquisição das informações pertinentes para aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.

Haverá um capítulo específico para que sejam apresentadas as análises dos resultados advindos das entrevistas e respostas dos questionários tanto dos que compõem o fator campo como também o indivíduo criativo, este como sendo o designer contemporâneo de mobiliário.

No que se refere ao capítulo da conclusão, serão apresentados os resultados mediante à aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi que atesta sua relevância no campo do design.

Haverá um apêndice destinado aos questionários e entrevistas em primeira mão para fins de que o leitor possa lê-los na íntegra. Também neste apêndice estará disponível em formato A3 a aplicação do Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.

A preocupação desta pesquisa está fundamentada em apresentar para o profissional de design uma nova ferramenta que funcionará como uma forma de conhecimento do processo criativo respaldada no modelo de perspectivas de sistemas apresentada por Mihaly. Os modelos e ferramentas comumente tomados como referência pelos profissionais apresentam uma estrutura restrita de abordagem e de aprofundamento.

Dessa forma, a pesquisa pretende trazer definições mais abrangentes para cada subsistema da tríade na intenção de se poder apresentar um quadro

referencial final que possa ser utilizado e empregado por demais profissionais da área de design como forma de referencial do processo criativo além de preencher possíveis lacunas ainda abertas nos processos e métodos tradicionais utilizados.

Acredita-se que o profissional de design terá seguramente maiores e melhores condições em direcionar seus elementos de erudição no processo criativo. Da mesma forma, caso se consiga atingir os resultados esperados e satisfatórios quanto à aplicação do Modelo de Perspectivas de Sistemas, deve-se relevar que o uso de habilidades pessoais e a aquisição de conhecimento de domínio precisarão ser complementados com uma compreensão complexa do modo como os campos funcionam e tomam decisões.

1.1 OBJETO DE ESTUDO E PESQUISA

O objeto de pesquisa é estabelecer, a partir da criatividade do profissional de design, a relação entre o design e a psicologia, sendo o primeiro pelo processo de configuração exercido no ato projetual e o segundo pelo modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.

O objeto de estudo é a relação do processo criativo do design e o designer de mobiliário contemporâneo brasileiro.

1.2 OBJETIVOS GERAIS E ESPECIFICOS

O objetivo da pesquisa reside na aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, que já teve sua aplicação demonstrada em campos diversos, no indivíduo criativo, mais especificamente, o designer contemporâneo de mobiliário brasileiro. Entretanto, no campo do design, este modelo ainda não foi adotado e, por esse motivo, o que se pretende entender ao se aplicar esse modelo no âmbito do design é estabelecer como funciona a criatividade específica do design a partir do indivíduo criativo, do domínio que representa o conhecimento adquirido e compartilhado entre uma sociedade ou

várias, e pelo campo que consiste naqueles que legitimam as ideias produzidas pelo indivíduo.

Acreditamos que esta pesquisa vai além no que se diz respeito em investigar o processo criativo do designer contemporâneo de mobiliário brasileiro visto que todas as metodologias de design não mostram o que é a criatividade e, sim, apresentam dicas e elementos norteadores para que o profissional ou a equipe possam seguir de forma mais racional para se chegar a melhor solução projetual, entretanto, essas técnicas não garantem e não mostram de forma mais íntima da criatividade. As metodologias comumente conhecidas e apreendidas não transformarão aquele indivíduo num designer reconhecido internacionalmente. Acreditamos que esta pesquisa vai além das metodologias clássicas pois esta apresenta como a criatividade funciona.

1.2.1 Objetivo geral

Analisar o processo criativo dos designers contemporâneos brasileiros de mobiliário autoral por meio da aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.

1.2.2 Objetivos específicos

- Contextualizar o design contemporâneo de móveis no Brasil em relação aos aspectos históricos e culturais;
- Analisar as obras dos designers brasileiros de mobiliário no seu respectivo contexto histórico-cultural;
- Mapear as bases teóricas relativas aos modelos psicológicos de perspectivas de sistemas de Mihaly;
- Aplicar o modelo sobre a amostragem selecionada dos designers contemporâneos brasileiros de mobília, como também, os profissionais responsáveis pela legitimação do produto criativo.

1.2.3 Pergunta da pesquisa

Como o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi pode subsidiar a análise e proposição do processo criativo do designer contemporâneo?

1.3 HIPÓTESES

Segundo Kerlinger (1973:28-35) um dos fatores que demonstram a importância das hipóteses reside na possibilidade de poderem ser testadas e julgadas como provavelmente verdadeiras ou falsas.

Diante do problema enunciado, dispõe-se a seguinte hipótese deste trabalho:

A utilização do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi representa uma nova possibilidade de abordagem à criatividade num âmbito da produção do design de mobiliário brasileiro contemporâneo.

1.4 METODOLOGIA

O método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. (LAKATOS,2009).

O método dialético tem suas raízes na Grécia antiga, em que a dialética era considerada como um diálogo e logo em seguida a uma argumentação que distinguia de maneira clara os conceitos dentro da discussão.

Passando por vários pensadores e também por várias épocas, a dialética moderna tem Hegel como principal representante. Para ele, o mundo e a história

encontram-se em constante evolução onde as contradições se excedem, mas que dão origem a novas contradições e que estas precisam de solução.

Já a dialética de Marx e Engels que se denomina Dialética materialista onde o pensamento e o universo estão em mudança constante, e completa justificando que as ideias se modificam porque as coisas se modificam.

Baseada na dialética materialista, as quatro leis fundamentais seriam:

A. Tudo se relaciona: onde para a dialética a análise das coisas não se conforma de maneira estática e sim encontra-se em constante movimento, em meio a contínuo desenvolvimento e transformação em que o que seria o fim de um processo é na verdade o início de outro.

Lakatos complementa essa lei dizendo que “todos os aspectos da realidade se prendem por laços necessários e recíprocos. Essa lei leva à necessidade de avaliar uma situação, um acontecimento, uma tarefa, uma coisa, do ponto de vista das condições que os determinam e, assim, os explicam”.

B. Tudo se transforma: Em que a negação da negação na dialética não é o restabelecimento da afirmação primitiva e sim em um novo processo. Lakatos explica que tudo se inicia pela tese (primeiro processo), que é a proposição positiva e que esta, ao transformar-se em contrária, passa a ser a antítese (segundo processo) e quando esta é novamente negada transforma-se em síntese que é a negação da tese e da antítese, ou seja, a síntese seria obtida pela dupla negação.

C. Mudança qualitativa: Onde a quantidade transforma-se em qualidade mediante a um processo gradativo das quantidades e seu desenvolvimento que passa de uma mudança insignificante para uma mudança significativa transformando-se em qualidade.

D. Luta dos contrários: Essa última lei mostra que baseada nas três leis anteriores onde se considera que a análise das coisas se encontra em constante movimento e que assume formas quantitativas e qualitativas, esta surge demonstrando que toda esta mudança acontece em decorrência de um “start” motivador, ou seja, a luta dos contrários.

Será feita uma abordagem qualitativa pois como cita Richardson (1999, p.79), trata-se de um método que não é empregado nenhum instrumental estatístico como base no processo de análise de um problema [...] e a escolha desse procedimento é justificada por se tratar de uma forma para entender a natureza de um fenômeno social. Nesse caso, a abordagem qualitativa se dará por meio de entrevistas semiestruturadas em primeira mão, voltada para os que compõem dois dos três componentes da tríade do modelo de Mihaly: O indivíduo e aqueles que constituem o campo. Desse modo, pretende-se obter respostas sobre o tema ou problema a investigar, nesse caso, detectar fatores expoentes no seu processo de criação por parte do indivíduo e também identificar que critérios são adotados por parte dos integrantes do fator campo para se validar o produto.

Com relação aos procedimentos, estes serão desenvolvidos e respaldados pelo procedimento histórico e comparativo.

Sobre o procedimento histórico, Lakatos (2011, p.91) explica que este método tem por finalidade:

[...] investigar acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar sua influência na sociedade de hoje, pois as instituições alcançaram sua forma atual por meio de alterações de suas partes componentes, ao longo do tempo, influenciadas pelo contexto cultural particular de cada época.

Portanto, o procedimento histórico foi desenvolvido nos capítulos referentes à fundamentação teórica. No primeiro capítulo se fez uma breve história sobre o mobiliário brasileiro como também uma abordagem do designer moderno de mobília nacional e por fim, um panorama do designer contemporâneo de mobiliário brasileiro. No segundo capítulo, ainda tomando como partido o método histórico, este se reserva às metodologias e técnicas de design e finalmente, o terceiro e último capítulo da fundamentação teórica, este se reserva à abordagem ao fenômeno criativo e sobre o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi.

Sobre o procedimento comparativo, Lakatos (2011, p.92) esclarece: “...É usado tanto para comparações de grupos no presente, no passado, ou entre os existentes e os do passado, quanto entre sociedades de iguais ou de diferentes

estágios de desenvolvimento”. Desse modo, esse método foi aplicado nas análises dos resultados e conclusões. Lakatos (2011, p92) conclui que este procedimento “...em termos de explicação, pode até certo ponto, apontar vínculos causais, entre os fatores presentes e ausentes.” Em resumo, o método comparativo consiste em um confronto de elementos, em atenção aos seus atributos e particularidades na intenção de analisar os dados de forma a obter diferenças e conformidades e suas devidas relações.

2 MOBILIÁRIO



“O homem, entretanto, cultivou outras ambições e desejos em sua história evolutiva, bem mais complexos do que sentar-se. Os empregos de suas emoções e criatividade, a expressão de sua identidade única e coletiva, as conexões de sentido, a subjetividade, enfim, são valores centrais em nosso tempo, e se refletem em tudo ao nosso redor. Assim, uma cadeira deixou de ser apenas uma cadeira”

**Zanini de Zanine, (2013) Design brasileiro de móveis:
Cadeiras, poltronas e bancos.**

2.1 BREVE HISTÓRIA DO MOBILIÁRIO BRASILEIRO

Dos equipamentos domésticos, a rede era na verdade, a mais utilizada pela maioria das tribos que dominavam a técnica de tecer. Por sua total praticidade, algumas eram feitas de fios de algodão e outras de fibras de tucum dependendo da tribo e de sua localização. Em um dos relatos de alguns cronistas, Brandônio limita o mobiliário indígena quase que exclusivamente em duas peças: a rede em que dormem e uma cuia que é um meio cabaço que serve para beber e buscar água. (Canti,1980)

Devido a sua facilidade de transporte e de manufatura local, ela foi rapidamente incorporada nos costumes dos imigrantes que aqui chegaram. Diante das adversidades territoriais, a distância entre Brasil e Europa forçava os imigrantes a se adaptarem aos recursos locais utilizando-as no seu dia a dia como as cerâmicas indígenas, a rede e a esteira para descanso e a utilização da canoa como meio de transporte. (SANTI, 2013)

Canti (1980) destaca o comentário do cronista Artur Ramos em que ele fala sobre a etimologia da rede de dormir: “assinala-se a raiz amak – maka – de onde os espanhóis tiraram hamaca e os ingleses hamac”; concluindo que a nossa maca tem a mesma derivação.

Com a chegada dos primeiros povoadores do Brasil, estes adquiriram hábitos e costumes dos índios e consequentemente estreitaram seus laços de convivência. A cultura material indígena influenciou no modo de vida dos primeiros europeus que aqui chegaram tendo a rede e o jirau como principais elementos no interior das primeiras casas construídas. Vale ressaltar que o cenário evidenciava o estrangeiro com intenção maior em retirar a matéria-prima em prol de seus interesses, visto que, a maioria não tinha intenção em estabelecer residência na nova terra e por essa razão não traziam suas peças de mobília preferindo sim adaptar-se ao que aqui existia.

Além da rede, algumas tribos também utilizavam bancos como assentos que iam de simples toras a peças de madeiras decoradas com figuras geométricas e pintadas em vermelho ou preto. Bancos com formas de animais, com motivos zoomórficos eram desenvolvidos exclusivamente para os caciques

da tribo como os Tupinambás, os Caingás e os Jurunas ou utilizados para rituais religiosos.

É oportuno lembrar da colaboração do negro em se falando em cultura imaterial, visto que por se tratar de um estrangeiro e por ter sido arrebatado de sua terra natal para trabalho exclusivamente escravo teve seus costumes traduzidos na culinária, religião e vocabulário.

O índio era de difícil aceitação aos trabalhos braçais e por se submeter aos mandos do colono apesar de ter sido nossa maior influência. Sendo a missão jesuíta e a coroa portuguesa contra à escravidão indígena, restava ao colono português utilizar a mão de obra do escravo negro africano. Este assumiu um importante papel na influência dos hábitos e costumes dos colonizadores.

Diante disso pode-se afirmar que a tríade colono, o índio e o negro, tornou-se o fator gerador da construção da identidade tanto material como imaterial brasileira, inclusive traduzida no mobiliário.

Parco e simples eram características dos ambientes dos primeiros colonos que aqui desejavam estabelecer residência. Um mobiliário modesto que satisfazia claramente as necessidades básicas como por exemplo comer, dormir, armazenar e descansar.

O móvel, no início do processo de colonização, podia ser visto de duas formas: Aquele feito para colonos mais abastados e os executados para os que não tinham muitos recursos, sendo estes a grande maioria.

Aos colonos privilegiados, estes tinham como mestres marceneiros os artesãos portugueses que também formavam outros por este ofício, muitas vezes escravos negros que apresentavam certa vocação e era então aproveitado pelos seus senhores. Abundância de madeiras nobres como o jacarandá-da-bahia, o cedro o vinhático, além de um tempo de execução no móvel mais generoso por se tratar de uma peça para fins próprios e não comerciais, geravam móveis de acabamento impecável.

Por outro lado, aquele colono que dispunha de poucos recursos, o móvel era traduzido em uma peça simples, sem adornos ou rebuscamentos, desempenhando quase que exclusivamente sua função prática primordial, mas

ainda assim apresentava uma beleza peculiar, com seus sistemas construtivos à mostra utilizando predominantemente o uso de espigas e cavilhas como elemento de conexão das partes e também pregos como elemento de reforço. Também era utilizado como ensambladura entre as peças de madeira o encaixe tipo asa de andorinha (SANTI,2013).

As peças se resumiam basicamente a cadeiras com espaldares e assentos em ângulos retos, caixas em madeira algumas delas revestidas em couro e uma ínfima quantidade de armários e peças de guardar. Apesar da adaptação do colonizador às peças de mobília local, ainda existia uma certa soberania nos elementos construtivos da cultura europeia no móvel local. A exemplo do armário, peça muito usada na Europa no século XVII, esta mobília foi somente utilizada no nosso país a partir do século XVIII substituindo muitas vezes as caixas de madeira onde se guardavam roupas e utensílios.

Quanto mais se afastava das metrópoles, mais simples eram a mobília e na maioria das vezes eram produzidos e improvisados pelos próprios habitantes locais.

Santi (SANTI, 2013) comenta que essa prática perdurou até o século XIX, sofrendo modificações de acordo com as mudanças nas relações sociais, no modo de viver da sociedade e dos avanços tecnológicos e científicos.

Entre as décadas de 20 e 30, o Brasil passa por uma fase obscura, exportando muita matéria-prima e importando produtos com características estéticas do século passado. O país ainda consumia um padrão europeu já ultrapassado, vindo da Inglaterra e França, e não tinha contato com os novos movimentos de vanguarda que afluíam na Europa.

É importante lembrar da primeira experiência da racionalização da produção do móvel no país. Trata-se da Cama Patente de autoria de Celso Martinez Carrera (1884 – 1955).



Figura 1 - Cama patente

Fonte: <http://revistacasaejardim.globo.com/Revista/Common/0,,EMI250820-17699,00-EXPOSICAO+CAMA+PATENTE+DEMOCRACIA+EM+FORMA+DE+MOVEIS+SAIBA+MAIS.html>

Certamente foi um marco importante no segmento do mobiliário nacional. Esse projeto trouxe mudanças significativas em se falando nos padrões construtivos de execução e projeto da época. Sua forma simples e isenta de ornamentos não desabonava o produto que além de ser produzido em madeira nobre maciça eram utilizadas novas formas de produção como a madeira torneada. Essas novas adequações tinham como principal objetivo atingir o mercado consumidor, mais precisamente, o popular.

O sentimento de nacionalismo já começava a dar seus primeiros passos no início do século XX, época em que o interesse de conceber uma identidade própria, baseada no retorno às raízes culturais do país, rompe com os demais movimentos de costume.

A semana de arte moderna de 1922 foi sem dúvida para o país um marco no que se diz respeito a modernização da cultura. Artistas de diversas áreas como a dança, pintura, literatura, música, arquitetura e design puderam se manifestar, num primeiro momento de modo mais experimental, saindo assim do pragmatismo acadêmico. (SANTOS,2015) cita o escritor Mário de Andrade como um desses artistas que pôde aproveitar este momento de efervescência cultural e de experimentação artística de maneira bem proveitosa não apenas discutindo os preceitos do movimento moderno, mas também os pondo em prática. Partindo

de uma necessidade própria, Mário de Andrade desenhou parte da mobília de sua residência com referências bem próximas ao *Art-Déco*.

Quanto ao momento em que pode se estabelecer uma certa ruptura aos padrões estrangeiros, (SANTOS,2015) divide a história do móvel moderno brasileiro em dois momentos distintos.

Antes de 1930 predominava-se a cópia, referenciada aos velhos estilos. Diz (SANTOS,2015) “A cartilha foi eclética; misturavam-se aos luíses e marias o nosso colonial, o barroco, o inglês e até mesmo o árabe, que aqui chegou de segunda mão, via Portugal”.

A contar da década de 30, percebe-se um anseio geral de modernização do país. Vários fatores convergiam para que mudanças significativas e irreversíveis pudessem enfim serem postas em prática, inclusive no que se refere à evolução do mobiliário brasileiro. É claro que esta cultura da modernização não foi aceita e implementada de modo imediato. No início destas mudanças, estes conceitos de caráter vanguardista se limitavam a uma classe elitizada pulverizada em pequenos grupos. Precisava que estas mudanças também fossem absorvidas pela maioria, ou seja, que a revolução moderna entrasse na rotina. Seria não somente a questão da rotinização, mas como complementa (SANTOS,2015,p.35) “... a tentativa consciente de arrancá-la dos grupos privilegiados para transformá-la em fator de humanização da maioria”.

O mobiliário brasileiro passará nesse novo período de modernização ainda recebendo as influências vanguardistas europeias como o *Art-Déco* e logo após o arquiteto-designer terá um papel significativo no que se diz respeito ao processo de configuração do móvel e incorporação de materiais locais como tecidos naturais, fibras e etc, dando assim, mais autonomia no processo de desenvolvimento da mobília, mesmo que de modo ainda tímido. Essa fase importante acontecerá em fins da década de 30.

Santos (SANTOS,2015) cita os primeiros artistas e arquitetos responsáveis por introduzir as bases do estilo moderno da mobília nacional como sendo em toda a sua totalidade formada por estrangeiros. Nomes como John Graz, Cassio M´boi, Gregori Warchavchik, Lasar Segall e Theodor Heuberguer figuram nessa lista da geração pioneira. Dentro desses profissionais

estrangeiros, Santos (2015) destaca o trabalho de John Graz pela sua capacidade de convergir o estilo acadêmico e modernidade. Além de John Graz, Santos (2015) também evidencia o trabalho de Gregori Warchavchik por incorporar um estilo moderno ao móvel nacional no uso “...das novas possibilidades técnicas e materiais disponíveis”.



Figura 2 - Ambiente projetado por John Graz

Fonte: <http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculox/modulomodernismo/artistas/graz/index.htm>

Santos (SANTOS, 2015), justifica esta atuação do profissional estrangeiro local evidenciando o movimento moderno da época como sendo de caráter internacional, isento de nacionalismo. Apesar da integração de novos processos produtivos e novas idealizações, o móvel nacional ainda sofria uma dependência do mobiliário europeu. A instauração de um repertório de caráter local e de cunho vernacular ainda não existia, mas como complementa a autora: “A importância maior dessa fase residiu em seu caráter revolucionário, cuja principal consequência foi o despertar da inércia acadêmica”.

O mobiliário do interior das casas brasileiras começa então a ter um maior destaque acompanhado de uma mudança significativa no processo de industrialização com a incorporação de novos materiais, novas formas e parâmetros oferecendo ao designer da época um maior espectro de novas possibilidades. É oportuno comentar que a princípio, a produção se dava em caráter praticamente artesanal, mas aos poucos a mecanização foi se firmando

agilizando assim os processos de produção de mobília como também sua comercialização e distribuição.

2.2 ALGUNS DOS PRINCIPAIS REPRESENTANTES DO MÓVEL MODERNO BRASILEIRO

A proposta desse capítulo reside em apresentar alguns dos profissionais e escritórios de design que atuaram no ofício do desenvolvimento de mobília nacional, destacando suas colaborações e significativa relevância não somente no cenário da época, mas principalmente no seu papel no processo de modernização do mobiliário brasileiro.

2.2.1 Joaquim Tenreiro

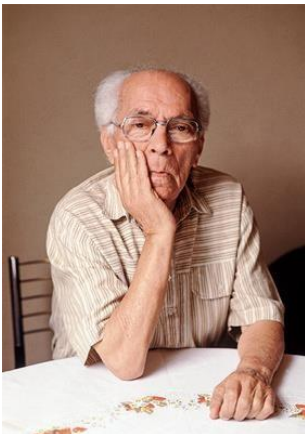


Figura 3 - Joaquim Tenreiro

Fonte: <https://br.pinterest.com/mandradee13/joaquim-tenreiro/?lp=true>

Considerado por muitos como o maior representante do design moderno de mobília, este português nascido na cidade de Melo vem ao Brasil na década de 20 em busca de novas possibilidades carregando consigo um conhecimento extraordinário em marcenaria apreendido desde muito cedo passada pelo pai e avô. Começa a trabalhar na fábrica de móveis Laubisch & Hirth executando ainda em forma artesanal junto com vários profissionais da fábrica, modelos de referências europeias que eram facilmente absorvidas pelos consumidores.

O padrão de gosto da época ainda se reservava ao estilo estrangeiro, desde o estilo Luís XV, passando pelo francês, italiano, regente, inglês e até

árabe. (Santos, 2015) atenta para esse momento passado por Tenreiro como sendo de extrema valia pois serviu como alicerce para suas novas concepções e ideias em projetos posteriores. Apesar do seu alto conhecimento na área de marcenaria, a Laubisch & Hirth contribuiu muito com sua formação e aperfeiçoamento técnico. Logo depois, a convite do designer francês Maurice Nosières que já trabalhava com ele na Laubisch & Hirth, a trabalhar na empresa portuguesa Móveis, Tapeçarias Leandro Martins e Cia e deu sua contribuição por cinco anos na firma.

Voltou à Laubisch & Hirth em 1941 como designer da empresa e estava constantemente tentando produzir uma linha moderna de mobília, mas não havia uma boa receptividade do mercado ainda agarrado às referências de fora. Foi então que o cliente Francisco Inácio Peixoto, insatisfeito com os projetos de mobília que até então haviam propostos para ele, encomendou à Laubisch que mobiliasse sua nova residência projetada por Oscar Niemeyer e dessa forma, as plantas foram entregues a Tenreiro que pôde enfim projetar móveis modernos e assim satisfazer aos anseios do cliente. Este projeto abriu novas possibilidades como a abertura de uma sociedade com Langenbach e fundaram a Langenbach & Tenreiro que desenvolviam móveis modernos, mas também mobília de outros estilos por exigência do mercado.

Devido ao sucesso eles chegaram a abrir uma filial em São Paulo, mas com o passar dos anos, por problemas de gestão e de mercado fizeram com que a loja de São Paulo e logo depois as demais oficinas fossem desativadas, encerrando as atividades em definitivo no fim dos anos 60 levando Tenreiro a se afastar dos projetos de design e dedicar-se às artes plásticas.

Sua obra de extrema expressividade tem como destaque peças como a cadeira três pés que foi desenvolvida para uma peça teatral, a cadeira de balanço, canapé três lugares, a poltrona leve, entre outras.



Figura 4 - Cadeira três pés

Fonte: <https://br.pinterest.com/alicesp/furniture/?lp=true>



Figura 5 - Cadeira de balanço

Fonte: <http://www.capadocialeiloes.com.br/peca.asp?id=1196945>



Figura 6 - Canapé de três lugares

Fonte: http://www.passadocomposto.com.br/conteudo/menu_novo_2.asp?id=2



Figura 7 - Poltrona leve

Fonte: <https://br.pinterest.com/wesleyroque1/joaquim-tenreiro/?lp=true>

2.2.2 Jorge Zalszupin



Figura 8 - Jorge Zalszupin

Fonte: <http://avenue-road.com/designers>

Natural de Varsóvia, na Polônia, Zalszupin desembarca no Brasil no início da década de cinquenta cheio de sonhos. Além de poder chegar à nova morada como outros tantos estrangeiros que tentavam fugir das consequências do pós-guerra e recomeçar, Jorge trazia consigo a experiência acadêmica advindos da Escola de Arquitetura da Universidade de Bucareste.

O Brasil, nessa época, passava por mudanças significativas em diversas esferas. O momento era de total otimismo e Zalszupin percebeu que aqui poderia abrir mais seus horizontes e projetar o novo, sem a imposição, mesmo que de maneira indireta dos estilos do passado, esta possibilidade estava ignorada e ultrapassada em relação aos preceitos e novas perspectivas nacionais do momento.

A convite do arquiteto Oscar Niemeyer para fazer parte de uma seleta equipe de colaboradores que Jorge Zalszupin pôde trabalhar e que ainda hoje suas peças figuram nos espaços internos dos palácios de Brasília. Materiais nobres como o jacarandá e o couro se evidenciam nas peças assim como a palhinha e o metal como peça estrutural e base.

No caso do trabalho de Zalszupin, sua poltrona ambassador destaca-se na sala do STF – Supremo Tribunal Federal com espaldar alto todo feito em couro e base e rodízios em metal. Outros designers colaboradores como Sérgio Rodrigues e Joaquim Tenreiro também desenvolveram poltronas e cadeiras para compor os espaços das edificações em Brasília.



Figura 9 - Poltrona Ambassador

Fonte: <http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/10982-cha-de-cadeira-no-mensalao>

Jorge Zalszupin trabalhou com arquitetura em alguns escritórios e para uma demanda bastante exigente e de alto poder aquisitivo. O problema é que em seus projetos, havia uma certa dificuldade de compor o seu interior com o mobiliário existente e quase sempre ele desenhava várias peças para integrar os ambientes. Esse percalço serviu para que ele pudesse enfim abrir a sua própria empresa com a finalidade de poder projetar móveis em série. Em contato com alguns marceneiros, abriu a L'Atelier desenvolvendo em sua primeira coleção desenhada junto com outros arquitetos peças de qualidade que foi imediatamente bem aceita pelos clientes.

Consciente de uma demanda específica crescente, Zalszupin também começa a desenvolver mobília para escritórios e dessa forma conseguiu almejar a produção em série adaptando também algumas técnicas de modelagem e secagem aprendidas em viagens ao exterior como Alemanha e Dinamarca.

Sempre aberto a novas possibilidades de incorporação de materiais ao produto, o plástico foi inserido em alguns de seus projetos dentre eles a cadeira Hille feita por processo de injeção e base em metal. Logo depois foram projetados armários externos modulado de mesmo material plástico como também produtos para banheiro. Atento também às mudanças no âmbito

escolar, ele desenvolve uma carteira empilhável, componível e de fácil transporte.

Alguns designers passaram pela L'Atelier e puderam dar suas contribuições como Marcelo Rezende, Júlio Katinsky, Oswaldo Mellone e Paulo Jorge Pedreira.



Figura 10 - Poltrona Dinamarquesa

Fonte: <https://saoromaomoveis.wordpress.com/2011/02/21/design-brasileiro-jorge-zalszupin/>



Figura 11 - Poltrona Paulistana

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/355643701806327856/?lp=true>



Figura 12 - Poltrona Presidencial

Fonte: http://www.passadocomposto.com.br/conteudo/publicacoes_novo_2.asp?idm=1226&ing=



Figura 13 - Poltrona 720

Fonte: http://www.passadocomposto.com.br/conteudo/menu_novo_2.asp?id=2



Figura 14 - Poltrona Sênior

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/568157309225350842/?lp=true>



Figura 15 - Poltrona Canguru

Fonte: <https://estilo.uol.com.br/casa-e-decoracao/album/2015/05/20/conheca-algumas-cadeiras-que-marcaram-o-design-brasileiro-desde-os-anos-50.htm?mode=list&foto=1>



Figura 16 - Mesa Pétala

Fonte: <http://www.legadoantiguidadesleiloes.com.br/peca.asp?ID=1297592>

2.2.3 Lina Bo Bardi



Figura 17 - Lina Bo Bardi

Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/758509/citacoes-de-lina-bo-bardi>

Archilina di Enrico Bo, nascida em Roma, tem sua formação de arquiteta pela Faculdade de Arquitetura de Roma e ainda na Itália, trabalha para Giò Ponti que era proprietário da Domus e tempo depois abre seu próprio escritório que durante a segunda grande guerra é atingido por bombardeios. Durante esse tempo os trabalhos são escassos devido às intempéries da guerra. Casa-se com o jornalista Pietro Maria Bardi e decide ir para o Brasil estabelecer suas raízes e aqui ficar até seus últimos dias de vida.

Percebe de imediato ao chegar que o país passa por um momento de extremo potencial de crescimento industrial, econômico e político deixando-a motivada em saber que ali poderia ser o lugar de se realizar seus anseios junto com os ideais do país de se projetar a arquitetura moderna, num país ainda em formação e construção, diferente da Europa.

No que se refere ao mobiliário, devido à falta no comércio de uma mobília condizente com os interiores das construções modernas, Lina tinha um certo desejo em poder produzir peças de mobiliário que pudessem dialogar com esses espaços. Junto a Pietro Maria Bardi e Giancarlo Piretti, abrem a fábrica de móveis Pau Brasil e o Studio de Arte Palma. Fica claro para ela que a velocidade de desenvolvimento da arquitetura não seguiu de forma paralela com o

desenvolvimento de mobília e isso gerou em Lina uma necessidade de se produzir peças que pudessem compor os espaços de forma harmônica.

Seu primeiro trabalho na área de mobília que gerou grande impacto foi o desenvolvimento da cadeira empilhável e dobrável para o auditório do Museu de Arte de São Paulo.



Figura 18 - Cadeira dobrável

Fonte: <http://colunas.revistamarieclaire.globo.com/upost/lina-bo-bardi-por-etel/>

Feita em couro e madeira, tinha como proposta uma peça simples e de fácil distribuição no espaço e também de retirada caso fosse preciso do local reduzido do auditório gerando com isso uma possibilidade de reaproveitamento dos espaços.

Uma característica do trabalho de Lina Bo Bardi no que se refere ao desenvolvimento de mobília reside nas experimentações e incorporação de novos materiais de âmbito regional na peça como a fibra natural, a madeira e a chita como elemento de revestimento dos estofados.



Figura 19 - Cadeira com braços em latão

Fonte: <http://colunas.revistamarieclaire.globo.com/upost/lina-bo-bardi-por-etel/>



Figura 20 - Cadeira de balanço

Fonte: <http://colunas.revistamarieclaire.globo.com/upost/lina-bo-bardi-por-etel/>



Figura 21 - Mesa e cadeiras da linha girafa

Fonte: <https://br.pinterest.com/mbarauna/linha-de-produ%C3%A7%C3%A3o-barauna/?lp=true>



Figura 22 - Cadeira Bowl

Fonte: <http://www.tribune.com/tribnews/2014/11/ecco-la-bowl-chair-poltrona-disegnata-nel-1951-da-lina-bo-bardi-ma-rimasta-nel-cassetto-ora-la-produce-arper-in-edizione-limitata-per-i-centanni-dalla-nascita-del-grande-architetto/>

2.2.4 Móveis Z

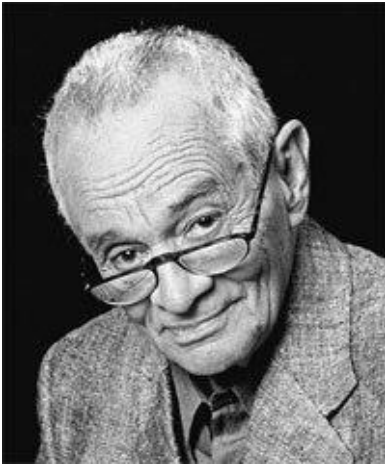


Figura 23 - Zanine Caldas

Fonte: <https://br.pinterest.com/misiamalatesta/tea-trolley/?lp=true>

Criada em 1950 pelos sócios Sebastião Pontes e Zanine Caldas, a Móveis Z tinha como proposta a produção seriada do móvel tornando-o mais acessível e conseqüentemente a um custo menor do que o produzido artesanalmente. Zanine Caldas conseguia enxergar as possibilidades de produção moveleira advindas de um processo de industrialização crescente nacional da época. Desse modo, Zanine pôde pesquisar a fundo junto com outras instituições como o IPT – Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Paulo as possibilidades da madeira no âmbito industrial e com isso desenvolver peças experimentais em compensado que foram posteriormente comercializadas. Praticamente todo o processo fabril era mecanizado restando a fase da montagem das peças feitas por uma pequena equipe.

Um ponto interessante abordado por Santos (2015) no que se refere à produção de caráter industrial pela Móveis Z consistia no aproveitamento total da chapa de compensado, visto que, segundo o próprio Zanine destacava, um país pobre como o Brasil não poderia haver uma cultura do desperdício. É importante destacar sua colaboração como exímio maquetista e ter trabalhado com arquitetos como Oscar Niemeyer, Rino Levi, Henrique Mindlin e David Libeskind. Seu ofício em executar maquetes com maestria o fez enxergar além das possibilidades normais e comuns na utilização da madeira compensada e pensar num móvel mais leve, resistente e barato. Voltado para um público de

classe média em ascensão, as peças eram de uma beleza formal simples e acabamento idem.

A Móveis Z começou a decair a partir do momento que os sócios começaram a divergir seus ideais e princípios pessoais. De um lado havia o interesse apenas em ganhar dinheiro aproveitando o bom momento da empresa e por outro priorizava-se uma necessidade constante em poder se aprimorar e melhorar a cada dia. Zanine optou pelo segundo princípio e com isso se desligou da Móveis Z e pouco tempo depois a empresa em declínio nos negócios foi destruída por um incêndio.

Logo depois, na década de setenta, Zanine começa a produzir um mobiliário em madeira maciça em que ele mesmo intitula como “móveis denúncia”. Diante da destruição das matas para dar lugar ao pasto ou plantio, uma devastação sem precedentes e total desprezo com a nobreza da madeira, Zanine constrói peças advindas de madeiras derrubadas ou queimadas que seriam ignoradas ali mesmo e dá voz a elas como um pedido de alerta para o que estava prestes a acontecer.

Descontente com o que vê acontecendo no país ele se muda para França, na cidade de Rouen localizada ao norte do país e lá pôde dar continuidade ao seu trabalho, desta vez como professor. Sua vontade de passar seus conhecimentos era notória e assim lecionou na Escola de Arquitetura de Paris-Tolbiac e também na Escola Politécnica em Lausanne localizada na Suíça.

Dos profissionais que atuaram no desenvolvimento de mobília nacional, Zanine Caldas tem maior destaque neste cenário na questão principal do processo industrial do móvel.



Figura 24 - Espreguiçadeira em madeira compensada e couro

Fonte: <https://saoromaomoveis.wordpress.com/2011/03/23/design-brasileiro-zanine-caldas/>



Figura 25 - Poltrona com estofamento em tecido

Fonte: <http://radardecoracao.com.br/08/design-nacional-de-moveis-em-exposicao-no-museu-historico-nacional/>



Figura 26 - Namoradeira (fase dos móveis "denúncia")

Fonte: http://casa.abril.com.br/?casa_materias_marcas=mostra-de-design-no-rio-traz-pecas-da-familia-zanine

2.2.5 Branco & Preto

Diante a uma problemática existente na década de cinquenta que consistia na carência de se encontrar uma mobília que atendesse não só aos anseios dos arquitetos que projetavam as novas construções modernas e não tinham opções de composição nos seus interiores como também o desenvolvimento de uma mobília moderna, a Branco & Preto nasceu. Os sócios Carlos Millan, Chen Hwa, Jacob M. Ruchti, Miguel Forte, Plínio Croce e Roberto Aflalo, acreditavam que surgia naquele momento uma nova classe consumidora adepta ao novo e ao moderno, avessa ao estilo clássico regente e adepta a novas propostas.

Os sócios enxergavam um pouco além e não só se restringiam a projetos de móveis como afirma (Santos,2015), mas de uma gama de opções e propostas que atendia praticamente a todos os espaços do ambiente como tecidos com

diversas texturas, cores e padrões gráficos, luminárias, presentes e objetos de arte.

Ao contrário dos preceitos ditados por Zanine por um processo de industrialização do móvel, a Branco & Preto era adepta ao desenvolvimento quase que artesanal. Havia uma parceria com excelentes marceneiros que trabalhavam cada peça com refino e exclusividade pois usualmente se produzia em pequena escala e série reduzida levando às vezes em problemas de demanda devido ao grande sucesso das peças.

A Branco & Preto foi um grande marco no desenvolvimento da mobília moderna nacional pois conseguiu, mesmo que em escala artesanal, produzir um considerável número de peças que atendiam aos anseios não somente dos profissionais da área de projeto em arquitetura como também de uma crescente classe de consumidores ávidos por uma mobília que “dialogasse” com os novos espaços concebidos.



Figura 27 - Poltrona MF5

Fonte: http://www.etelinteriores.com.br/colecao_item.php?id_peca=12



Figura 28 - Mesa branco & preto

Fonte: <https://saoromaomoveis.wordpress.com/page/50/>

2.2.6 Unilabor

Com propósitos em desenvolver mobiliário em série para uma classe consumidora média-alta, os sócios da Unilabor já tinham conhecimento que suas peças não seriam absorvidas pelas classes abastadas de São Paulo por se tratar de um processo industrial e que conseqüentemente gerariam várias cópias não sendo, portanto, móveis exclusivos.

Foi no início da década de cinquenta que foi formada a Unilabor sob preceitos de uma produção em série, equipe formada por uma gama de profissionais de diversas áreas, mas de princípios convergentes. Capitaneada pelo Frei João Batista Pereira dos Santos e com contribuições diversas de Geraldo de Barros, inclusive pela criação do logotipo da empresa, a Unilabor desenvolveu várias peças inicialmente em madeira e ferro numa tiragem ainda de caráter artesanal e logo depois se chegou a produzir móveis com madeiras nobres como o Jacarandá. Com o crescimento cadenciado da empresa eles puderam trabalhar com um estoque de peças de forma a atender a demanda e sair em definitivo do mercado de mobília sob encomenda.

Geraldo de Barros fez da Unilabor um verdadeiro laboratório em que pôde fazer experimentações de materiais diversos e aplicá-los na mobília como ferro, palhinha, napa, fibras naturais, priorizando sempre um resultado estético e de leveza visual. A empresa abre então algumas filiais pela capital paulista e também inaugura uma loja em Belo Horizonte.

Por problemas ideológicos, Geraldo de Barros se desliga da empresa e pouco tempo depois a Unilabor é fechada em 1967.



Figura 29 - Buffet Unilabor

Fonte: http://www.legadoarte.com.br/html/pt/mov160_Geraldo_de_Barros_Legado_Arte.html



Figura 30 - Cadeira em madeira maciça e palhinha

Fonte: https://br.pinterest.com/mama_almeida/cadeira/?lp=true

2.2.7 Sérgio Rodrigues

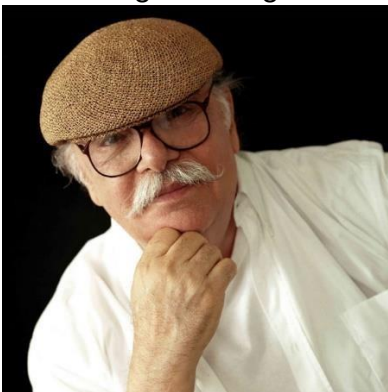


Figura 31 - Sérgio Rodrigues

Fonte: <http://www.herancacultural.com/designers/sergio-rodrigues.html>

No ano de 1961 em Cantu, Itália, a poltrona Sheriff que depois passa a se chamar Poltrona Mole, ganha o prêmio internacional de design entre 400 profissionais

de 35 países. A justificativa da comissão para tal feito está embasada no que se refere a originalidade da peça, isenta de modismos e referências estrangeiras em que se consegue enxergar elementos da cultura brasileira. O modo descontraído e sem cerimônias do jeito de se sentar na poltrona em união a uma modelagem ao corpo que se assemelha à rede indígena além dos pés robustos em madeira maciça torneada explicita a nobreza de nossa matéria prima nacional.



Figura 32 - Poltrona Sheriff (Mole)

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=mole-2>

Sérgio Rodrigues é um dos maiores representantes do design moderno de mobiliário nacional. A sua constante busca em dar uma identidade ao móvel, legitimando-o ao patamar vernacular, trazendo elementos e padrões da nossa cultura, se traduziu em belas peças que logo no início de sua carreira não foram bem aceitas pela sociedade da época que ainda consumia móveis de estilo eclético internacional. Nesta época, Sérgio estava em sociedade com os irmãos Hauner e passa a colaborar na Móveis Artesanal.

O momento de crescimento comercial acontece quando Ernesto Wolf e Martin Eisler se unem a Móveis Artesanal e com a ampliação física e comercial passa a se chamar Forma S.A, móveis e objetos de arte. Segundo (Santos,2015) Sérgio passa a chefiar o setor de planejamento de interiores da empresa. Por conta de constantes discussões acerca de um desenho mais inovador que ele sempre defendia e se opondo a projetar móveis de estilo europeu, Sérgio Rodrigues se vê desmotivado em trabalhar na empresa, mas permanece durante

certo tempo. Logo depois ele se desliga da Forma visto que diante da inflexibilidade dos demais sócios quanto a busca de um desenho mais arrojado seria infrutífera.

Sérgio volta para o Rio de Janeiro e leva consigo o incômodo de ver que a mobília nacional estava estagnada diante dos passos quilométricos dados pela arquitetura moderna e regidos por Niemeyer. Definitivamente não havia coerência entre a mobília e os espaços desenhados e diante desse momento importuno Sérgio passa a desenhar algumas peças e bastante motivado inaugura um espaço em que finalmente poderia comercializar seus móveis. O nome criado por ele e também desenhado o logotipo tinha tudo que ansiava naquele momento. Com as três letras que resumem a morada indígena, Sérgio inaugura a Oca em 1955 com uma proposta bem inovadora em que ele mesmo projetou os espaços da loja onde o público pudesse circular nesses ambientes decorados e perceber como a mobília se comportava diante de outros elementos do espaço construído.

A convite de Oscar Niemeyer, Sérgio desenha algumas peças que figurariam alguns espaços em Brasília como por exemplo a poltrona Beto que foi projetada em 1958 para o Palácio do Planalto entre outras.



Figura 33 - Cadeira Beto

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=beto>

Sérgio Rodrigues também desenhou mobília para outros ambientes como cita (Santos, 2015), trabalhos de decoração para o Ministério das Relações Exteriores, a embaixada brasileira na Itália, o *campus* universitário em Brasília e o auditório dos candangos onde desenhou as cadeiras do espaço sob a reitoria e convite de Darcy Ribeiro, entre outros.



Figura 34 - Poltrona Candango

Fonte: <http://www.institutosergiorodrigues.com.br/Biografia/17/A-bossa-em-Brasilia>

Com reconhecimento nacional e internacional, Sérgio Rodrigues continuou a sua belíssima trajetória de conformar a mobília nacional ao profícuo repertório cultural e material. Nos anos 90 ele consegue atingir uma enorme marca em números de produção de peças. Sérgio continua em atuação até o fim de sua vida em 1 de setembro de 2014.



Figura 35 - Poltrona Chifruda

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=aspas-chifruda>



Figura 36 - Sofá Hauner

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=hauner>



Figura 37 - Cadeira Oscar

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=oscar>



Figura 38 - Cadeira Lúcio

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=lucio>



Figura 39 - Cadeira Diz

Fonte: <http://sergiorodrigues.com.br/site/?moveis=diz-2>



Figura 40 - Cadeira Xibô

Fonte: <http://www.fernandomendesdesigner.com.br/produto.asp?categoria=&produto=397>

2.2.8 Hobjeto



Figura 41 - Geraldo de Barros

Fonte: <https://www.pinterest.fr/laure18/tofs/>

Um ponto importante a ser destacado neste novo empreendimento de Geraldo de Barros, recém-saído da Unilabor, foi a conquista da industrialização modulada.

Para se chegar a esse patamar comercial foi necessário passar por alguns infortúnios como problemas financeiros e divergências comerciais por parte dos magazines que vendiam seus móveis. Foi então preciso abrir de forma própria um espaço em que pudessem comercializar suas próprias peças e assim sair do prejuízo e iminência de falir.

Com um padrão em torno de cento e cinquenta módulos criados era possível uma fazer uma variação de quase quinhentas possibilidades de modelos diversos e chegando a esse feitio se pôde então produzir em escala industrial deixando de lado em definitivo a produção dedicada ao móvel planejado.

A Hobjeto tinha além do seu fundador Geraldo de Barros outras figuras de grande destaque como Aluísio Bione e também outros marceneiros e funcionários que trabalharam na Unilabor.

Outro fator importante que se pode destacar a respeito do modo de trabalho da empresa consiste na atenção com o mercado externo. Sempre atento às inovações vindas do exterior, Geraldo de Barros introduziu o móvel laqueado que foi imediatamente absorvida pela classe média paulistana da

época. (Santos, 2015) explica sobre o móvel laqueado como sendo uma técnica de acabamento para aglomerado utilizada muito na Alemanha e que foi incorporada na modulação da Hobjeto sendo bem aceita.



Figura 42 - Miniaturas que demonstram a gama de modulações possíveis

Fonte: http://www.geraldodebarros.com/main/?page_id=836



Figura 43 - Cadeira em madeira recortada e acabamento laqueado

Fonte: http://www.geraldodebarros.com/main/?page_id=836

2.2.9 Michel Arnoult

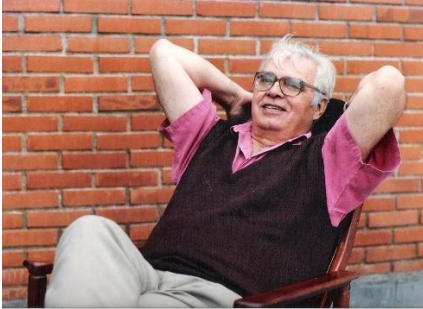


Figura 44 - Michel Arnoult

Fonte: <http://www.itaucultural.org.br/explore/blogs/rumos-2/rumos-2013-2014-filha-resgata-e-difunde-obra-pioneira-do-pai/>

Torna-se oportuno nesta investigação abordar o trabalho deste francês que chega ao Brasil no início da década de cinquenta, época em que existia uma grande expansão imobiliária e verticalização das construções e considerável diminuição dos espaços habitáveis a necessidade de se obter um móvel que estivesse adaptado a essas novas propostas. Diante dessa demanda, Arnoult desenhou alguns móveis que se adequariam a esses novos requisitos de espaço com a intenção de revendê-los em lojas do ramo o que gerou no início uma certa repulsa dos magazines devido a grande novidade.

Diante desse impasse, ele decide junto com alguns sócios, encomendar uma linha destes móveis a uma marcenaria em Curitiba constituída por ex marceneiros da CIMO. Percebendo a grande necessidade de mercado desta tipologia de mobília é então inaugurada a Forma, móveis e interiores Ltda e que pouco tempo depois se torna a Mobília Contemporânea que lança uma linha de móveis que se adequariam aos espaços de maneira versátil e que propiciaria a liberdade em se criar seu próprio ambiente e com preços acessíveis. Definitivamente, a Mobília Contemporânea foi um marco no quesito racionalização e modulação no processo de produção de mobília em série. Um ponto de grande importância abordado por (Santos, 2015) no que se refere à produção em seriada da Mobília Contemporânea é que estes lotes produzidos em massa pela máquina apresentam possibilidade de permanência no mercado rejeitando com isso a obsolescência do produto.

Com o aparecimento de demais empresas que tinham os mesmos preceitos de produção seriada e modulada como da Hobjeto e outras, a concorrência fez com que Arnoult desenvolvesse uma linha chamada Peg-lev que consistia num produto desmontado em embalagem e que seria vendido em supermercados. Infelizmente esse tipo de produto em que o comprador leva e monta em casa alcançou uma exígua parte de consumidores sendo este como sendo o último empreendimento da Mobilínea Contemporânea.

Michel Arnoult faleceu em março de 2005 deixando alguns projetos inéditos para o público.



Figura 45 - Poltrona Pelicano

Fonte: <http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico>



Figura 46 - Poltrona desmontável da linha Peg-lev

Fonte: <http://www.itaucultural.org.br/explore/blogs/rumos-2/rumos-2013-2014-filha-resgata-e-difunde-obra-pioneira-do-pai/>

2.3 MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO

O grande aumento da produção do móvel aconteceu em meados da década de setenta até os anos dois mil. (Santos,2015) comenta a variedade de mobília da época que se baseava em sua demanda e tipologia como por exemplo, o móvel de design assinado, que consistia numa clientela própria; o móvel para o consumidor em geral, mais conhecido como os móveis de massa para o mercado popular onde aquele tipo de consumidor abnegava o design e relevava um produto de baixo custo; havia também os locais como antiquários que comercializavam peças originais de mobília restauradas e por fim (Santos,2015) menciona a mobília institucional, que são móveis produzidos para

logradouros públicos, museus, hospitais, em que houve um crescimento significativo desta tipologia de móvel a partir dos anos setenta.

Com o advento da tecnologia, as peças de mobília criadas pelos novos designers contemporâneos ganham outras formas, isto porque as novas tecnologias abrem espaço para incorporação de outros elementos e materiais nas peças, isso gera consequentemente a inovadores processos de produção, novas metodologias processuais e de projeto. A tecnociência, na pós-modernidade, constrói, continuamente, um novo paradigma de sujeito, cultura e relações inter e intrapessoais. Pode-se afirmar que a pós-modernidade, como indica Zygmunt Bauman, permite que “a identidade experimentada, vivida, só pode se manter unida com o adesivo da fantasia, talvez o sonhar acordado” (BAUMAN, 2001, p.107). Isso significa que esse sonhar acordado, no universo do consumo, instaura a necessidade contínua da técnica em produzir sempre coisas novas, daí a dimensão específica da criatividade. A tecnociência conduz, portanto, a um novo padrão ou paradigma de produção.

Toda essa nova forma de trabalhar o móvel gerou grandes mudanças, tanto no modo fabril como também nos ambientes de trabalho, nos layouts das casas, trazendo mais mutabilidade e flexibilidade.

Neste universo complexo de informações e novos contextos que geram inovações, tendências, design intuitivo contrapondo com projetos mais racionalistas, surgem os designers, alguns deles com propostas muitas vezes ousadas e irreverentes como Antônio Almeida e Fábio Esteves (80e8), Sérgio Matos, Felipe Bezerra e André Gurgel (Mula Preta), Roberta Rampazzo, Zanini de Zanine, entre outros que priorizam o lado íntimo da madeira com seus veios e nós mostrando quase que o seu lado primitivo e belo como Hugo França por exemplo. Destacam-se também aqueles que apresentam o móvel com certo pragmatismo formal o que não significa uma peça fria e sem identidade, muito pelo contrário.

Designers que se enquadram nessa categoria produzem uma mobília de estética atemporal, extrema beleza e singularidade, enaltecendo em unanimidade a madeira, ladeada por materiais de caráter estrutural e decorativo como o couro, tecidos, latão, entre outros. Alguns destes profissionais são Carlos

Motta, Claudia Moreira Salles, Juliana Llussá, Paulo Alves, Marcelo Ferraz e Paulo Alves. Figuram também aqueles que tem como fator expoente a experimentação de novos materiais na mobília como Os Campanas, Leo Capote e Marcelo Stefanovicz (Outra Oficina), Antônia Almeida e Fábio Esteves (80e8), Lattoog, Jaqueline Terpins, Sérgio Matos, Felipe Bezerra e André Gurgel (Mula Preta), entre outros.

A seguir, serão apresentados alguns dos designers que participaram das entrevistas em primeira mão como também os que responderam ao questionário. A proposta a seguir consiste em apresentar uma síntese de seus trabalhos individualmente. No capítulo reservado a análise dos resultados haverá um maior aprofundamento e serão evidenciados seus fatores expoentes no que se refere ao processo criativo de cada um deles.

2.3.1 Carlos Motta



Figura 47 - Carlos Motta

Fonte: <https://www.saibala.com.br/filipe.heilberg/seguindo>

Arquiteto de formação pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo Brás Cubas (FAUBC), Carlos Motta é referência importante no cenário do design de móveis brasileiro.

O mar entrou em sua vida e nunca mais saiu. Além de surfar e pescar, que são até hoje suas grandes paixões, costumava recolher os pedaços de madeira que o mar trazia e dali construía o que hoje é também um de seus maiores prazeres: o móvel, mais precisamente em madeira.

Carlos Motta defende ferrenhamente a utilização da madeira de maneira responsável e coerente. Saber utilizar madeiras certificadas, de reflorestamento e de redescobrimento, as chamadas “*Rediscovered Wood*” ou *madeira de redescobrimento*. Nessa intenção ele desenvolve algumas linhas com essa extraordinária matéria-prima antes ignorada e hoje comercializada como uma joia bruta, Carlos Motta conseguiu desenvolver peças para uma sequência de exposições; algumas delas são únicas e outras podem ser reproduzidas em pequenas quantidades.

Para Carlos Motta, o móvel tem que ser atemporal. Ele produz na intenção de que aquela peça dure muito tempo e que a mesma possa se adequar a ambientes de diferentes épocas.

Carlos trabalha com algumas linhas intituladas: Atelier, Flecha, Astúrias, Cajú, Cambury, Guaiúba, Parati, Sahi, São Paulo, Saquarema, além da linha institucional e da linha especial. Ele diz que seu processo de configuração é bem simples, partindo sempre de alguns pré-requisitos como a ergonomia e também o objetivo final daquela peça, pois para cada postura que a peça exige, a cadeira por exemplo, a ergonomia acaba por definir o partido.

Carlos Motta faz parte de um grupo de profissionais que prefere a prancheta do que recorrer à tecnologia e utilização de softwares para desenho. Ele se intitula como um “não eletrônico” desenhando sempre as suas peças na prancheta e entregando a peça acabada junto com o desenho ferramental.

Sobre a sua relação com os demais profissionais envolvidos no projeto, ele deixa bem claro que durante todo o processo existe a troca de experiências e que as opiniões dos marceneiros são muito levadas em consideração.

Um dos marceneiros que está a um bom tempo com Carlos Motta é Antônio Carriel de Barros, conhecido por Toninho, que trabalha com ele há mais de 30 anos. Toninho participa de todas as etapas de desenvolvimento de uma nova peça, além da prototipia de peças especiais de exposição, o que de fato demonstra total sintonia entre os dois: “... Ele dá uns palpites inteligentes, sacados, super bom gosto, fino, o cara é muito bom. É legal trabalhar com ele” (Carlos Motta e a Vida, p.08).

Carlos Motta utiliza a própria peça como prototipia executando direto em escala 1:1 demonstrando seu amplo domínio das técnicas em marcenaria.



Figura 48 - Cadeira Estrela sem braços

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/cadeira-estrela-sem-braco/>



Figura 49 - Cadeira Flexa da linha flexa

Fonte:

<http://carlosmotta.com.br/design/cadeira-flexa-media-trancada-em-couro/>



Figura 50 - Poltrona Sabre

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/poltrona-sabre/>



Figura 51 - Cadeira São Paulo

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/cadeira-sao-paulo/>



Figura 52 - Poltrona Astúrias fixa

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/poltrona-asturias-fixa/>



Figura 53 - Poltrona Astúrias de balanço

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/poltrona-asturias/>



Figura 54 - Cadeira Rio

Fonte: <http://carlosmotta.com.br/design/cadeira-rio/>

2.3.2 Paulo Alves



Figura 55 - Paulo Alves

Fontes: <http://www.emobile.com.br/site/design-e-decoracao/designer-paulo-alves/>

Paulo Alves além de arquiteto formado pela Escola de Engenharia de São Carlos fez também desenho industrial e seu apreço pela marcenaria e por mobiliário vem desde criança. Estudou da primeira a oitava série em uma escola

do SESI onde lá teve o seu primeiro contato com a madeira nas aulas de marcenaria em que ele frequentava assiduamente.

Depois de formado e bastante interessado na obra de Lina Bo Bardi, Paulo Alves decidiu tentar trabalhar com ela conseguindo então fazer parte de seu último trabalho em 1992 onde Lina faleceu logo em seguida.

E então depois de mais ou menos um ano trabalhando neste projeto, ele foi chamado para trabalhar no Instituto Bardi, fundação deixada por Lina Bo Bardi e Pietro Maria Bardi, em um projeto específico que seria organizar o arquivo sobre a obra de Lina e transformar tudo em um livro, uma exposição e um vídeo a respeito dos trabalhos que ela fez. E foi durante esse trabalho que Paulo Alves e equipe puderam ver que havia muita obra dela que ainda era inédita.

Paulo Alves trabalhou durante nove anos na Marcenaria Baraúna e em 2004 decidiu sair e montar sua própria marcenaria, a Marcenaria SP.

A vantagem de Paulo é que a marcenaria funciona dentro do seu escritório onde também está a sua casa muito aconchegante e receptiva.

Lá, ele pode acompanhar todo o processo de configuração do móvel, e vai “lapidando” como ele mesmo diz até se chegar ao produto final.

Dentre as várias linhas que Paulo Alves lança no mercado, uma é similar ao mesmo processo que a designer Julia Krantz utiliza que é a utilização das placas de madeira coladas e depois desbastadas e lixadas. Essa linha de peças desenvolvida por Paulo tem uma excelente aceitação no mercado. Dentro dessa linha destacam-se o Banco Pedra, o Banco Bola a Banqueta Carretel, a Banqueta Descartes, a Mesinha Cogumelo, entre outros.

Vale citar um trabalho de parceria entre o escritório de arquitetura FGMF dos profissionais Fernando Forte, Lourenço Gimenes e Rodrigo Marcondes Ferraz com Paulo Alves. Eles desenvolveram uma coleção de mesas, banquetas e cadeiras em madeira e chapas de aço dobradas intitulada linha farofa. Essa linha traz um conjunto de valores agregados como estética, leveza visual e estrutural, além de da questão da sustentabilidade por se utilizar o mínimo de madeira possível, explorando o universo da chapa de metal e suas

possibilidades de produção. Trata-se de um conjunto com proposta de ser uma mobília duradoura e atemporal.



Figura 56 - Cadeira Farofa

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/assentos/cadeira-farofa/>



Figura 57 - Sofá Daybed Charlotte

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/assentos/daybed-charlotte/>



Figura 58 - Mesa de centro quadrado

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/mesas/mesa-de-centro-quadrado/>



Figura 59 - Estante Floresta

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/estantes-racks/estante-floresta/>



Figura 60 - Cadeira Atibaia outdoor

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/assentos/cadeira-atibaia-outdoor/>



Figura 61 - Banco Pedra

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/assentos/banco-pedra/>



Figura 62 - Estante Aurea

Fonte: <http://pauloalves.com.br/produtos/estantes-racks/estante-aurea/>

2.3.3 Juliana Llussá



Figura 63 - Juliana Llussá

Fonte: <http://guiaobraprima.com.br/noticias/juliana-llussa:-a-poeta-da-madeira-em-novo-endereco>

Juliana Llussá, paulista, filha de espanhóis e eslovenos, é a terceira de quatro irmãos e passou parte da sua infância num sítio que ficava perto da região metropolitana de São Paulo e por isso teve muito contato com a natureza, com a terra e com os bichos. Adorava ficar ao lado do seu pai e do seu irmão consertando coisas da casa, se passando por uma instrumentadora como ela mesmo diz, ou passeando em frente das vitrines de lojas de ferramentas e de carros, discutindo com eles o funcionamento das coisas.

Foi no terceiro ano da FAU que ela se apaixonou definitivamente pelo design de móveis quando a sua turma tinha que desenvolver uma cadeira para um restaurante em escala de 1:5. E foi durante esse processo que ela pôde perceber que ali estava o que sempre queria fazer. Sua primeira ideia era uma cadeira em acrílico que foi imediatamente rejeitada pelo professor na época e lamenta hoje não ter levado a ideia adiante. Como Llussá cita em sua entrevista:

Depois que eu vejo aquela do Phillip Starck lá... O meu professor falou assim... acrílico? Você está louca?... Eu achei incrível porque imaginei um restaurante, pessoas com roupas coloridas... iam mostrar as roupas... E ele executou a minha ideia e eu guardei a minha maquetinha na gaveta ...Se eu pudesse dizia... está vendo? Olha lá ano de 2000... eu desenhei a cadeira de acrílico¹.

¹ Em entrevista com o autor

Então Juliana decidiu fazer sua cadeira em madeira laminada e resolve passar suas férias dentro da marcenaria da universidade o que serviu de um excelente aprendizado. Juliana deu continuidade ao seu TGI nessa mesma linha desenhando e executando um conjunto de peças em madeira moldada.

Eu fiz duas mesas de jantar... um poltrona... finalizei a cadeira em termos de cálculo de estrutura... fiz uma mesa de centro e uma mesa lateral e passei um ano e meio na marcenaria das 8:00hs às 17:00hs... foi uma experiência super legal... Eu gosto muito dessa parte de ver a transformação da matéria-prima².

Juliana deixa bem claro a escolha de sua técnica de construção dos móveis que é a madeira maciça com técnicas tradicionais de encaixe e enobrece a matéria-prima ao deixar evidente encaixes aparentes e finaliza dizendo que não colocaria um “elemento estranho” como o metal em algo que por si só já é bastante resistente. O resultado disso é um móvel leve, isento de rebuscamentos ou excessos, sem ornamentos ou supérfluos. Como ela mesma comenta em seu site: *“explora a beleza e a poesia das linhas retas.*

No início de tudo teve que aprender na base do esforço próprio uma vez que não havia tantos livros especializados no assunto. Juliana pegava cadeiras velhas em caçamba e ia desmontando para ver como é que eram feitas, como eram encaixadas e fixadas as partes da cadeira:

Então comecei a estudar os encaixes e é muito curioso... quando eu lembro das primeiras coisas que eu fazia... lembro quando eu estava fazendo essa cadeira... quantos protótipos eu fiz dessa cadeira? E eu usando cavilha... Quando eu penso nisso me dá até um frio na espinha... eu faço meu Deus do Céu... eu usava cavilha pra fazer essa cadeira? as primeiras tentativas foi a cavilha³.

² Em entrevista com o autor

³ Em entrevista com o autor

Juliana junto com Osmar, o seu marceneiro, que está até hoje trabalhando com ela, iam trocando experiências e com esse aprendizado mútuo várias peças iam surgindo:

Foi um aprender junto. Foi bem interessante isso... Eu quero pessoas que pensem... não que façam... eu quero que reflitam sobre o nosso trabalho e foi uma experiência bem... inclusive... curioso porque hoje quando desenho uma peça nova eu pergunto e aí o que é que você acha? Osmar vem cá... o que você acha... a gente faz assim? O quê que você acha mais bonito? Antes... eles sempre achavam mais bonito a opção que eu não achava mais bonita... Hoje eu não sei se eles já sabem a que eu acho mais bonita⁴.

A designer também atenta para a importância da educação do olhar no processo criativo e também o conceito de que se precisa desconstruir aquilo que é, passando a desenhar e elaborar o que se vê.

Também por esse mesmo viés, Juliana explica que existe uma padronização que faz com que não haja uma nova maneira de pensar em ver as coisas. O produto final desenvolvido por ela está sempre desvinculado de modismos ou de determinada fase ou linha do tempo, pois para ela o importante é que se desenvolva uma peça que seja atemporal e que esteja em harmonia em qualquer época que se encontre.

Juliana argumenta que para se criar algo novo, tem que se desconstruir e subverter a esse sistema onde tudo é igual e dá um exemplo recente quando desenhou um móvel para uma loja que ela intitulou como sendo uma peça híbrida onde ele poderia incorporar várias funções deixando o dono da loja bastante curioso:

Eu falei não... não é um buffet... não é um armário... não é uma mesa de centro... não é uma mesa lateral... não é uma mesa de jantar... não é um aparador... não é um cabideiro... não é... não tem nome... - E como é? Eu falei... ele não é nada... mas ele pode ser tudo... - como assim? Eu falei... ele é um híbrido⁵.

Devido a técnica apurada de Juliana Llussá na utilização da madeira maciça e técnica de encaixe tradicional, esta profissional pode ser considerada

⁴ Em entrevista com o autor

⁵ Em entrevista com o autor

como uma artífice nata, mas o que mais chamou a atenção em seu processo de configuração das suas peças e que certamente só confirma o seu domínio da técnica sobre a matéria-prima está inexoravelmente nas suas ideias iniciais, passadas ansiosamente como ela mesma diz para o papel em forma de rabiscos e desenhos.

É interessante quando Juliana comenta a respeito do seu traço pois ela inveja o profissional que pega na lapiseira e faz um traço perfeito, girando o lápis na intenção de manter a espessura uniforme, firme. A experiência dentro da marcenaria a ajudou muito no processo de criação. Um exemplo disso está no seu desenho à mão livre. Seu traço despretensioso dá certa margem ao seu lado lúdico, mas ao mesmo tempo traduz coerência e racionalidade.

Tanto que ao término dos seus traços e rabiscos tem-se praticamente ali a peça já pronta que será produzida em sua marcenaria. Juliana chega a ser um pouco avessa à tecnologia sendo obrigada às vezes a recorrer ao Cad para um desenho técnico básico quando precisa mandar para um cliente ou arquiteto; mas deixa de fato transparecer a sua predileção pelos traços e rabiscos que ela julga imperfeitos; mas estão ali todas as verdades e informações que ela necessita para o desenvolvimento da peça.



Figura 64 - Banco Maig

Fonte: <http://www.lussamarcenaria.com.br/?34,136,maig.html>



Figura 65 - Biombo Noi

Fonte: <http://www.lussamarcenaria.com.br/?29,25,noi.html>



Figura 66 - Buffet Damunt

Fonte: <http://www.lussamarcenaria.com.br/?40,157,damunt.html>



Figura 67 - Poltrona Joliu

Fonte: <http://www.illussamarcenaria.com.br/?26,14,joliu.html>



Figura 68 - Sofá CIM

Fonte: <http://www.illussamarcenaria.com.br/?37,142,cim.html>



Figura 69 - Estante Arbol de parede

Fonte: [http://www.llussamarcenaria.com.br/?21,117,arbol-\(fixa-na-parede\).html](http://www.llussamarcenaria.com.br/?21,117,arbol-(fixa-na-parede).html)

2.3.4 Julia Krantz



Figura 70 - Julia Krantz

Fonte: <http://eye4design.com.br/julia-krantz-design-e-tecnica-em-perfeita-sintonia/>

Formada pela FAU-USP em arquitetura, Julia Krantz despertou o seu interesse pelo móvel ainda na faculdade, quando no terceiro ano desenvolveu uma cadeira para restaurante e conseguiu assim acompanhar desde o processo do projeto inicial ao trabalho na marcenaria da faculdade até ficar pronta. Este foi o seu primeiro contato com o móvel e a partir desta experiência ficou claro para ela que o móvel faria parte de sua vida profissional.

Seu trabalho de graduação era o projeto de uma casa de praia com foco em uma peça de mobiliário, e assim Julia desenvolveu a *Chaise Baleia* com todo o processo de produção que ela havia aprendido utilizando técnicas que envolviam a colagem das lâminas de madeira, desbaste e lixamento.

Finalmente no ano 2000 ela montou a sua marcenaria já com algumas peças desenvolvidas como a mesa Baum, a chaise Baleia e outras em desenvolvimento. Antes ela terceirizava seus trabalhos pela falta de maquinário e de profissionais qualificados. Questiona sobre a formação do designer nas universidades argumentando que não seria possível aplicar todas as técnicas de marcenaria devido a sua vasta riqueza de opções e conclui sugerindo a inclusão de cursos mais focados nas técnicas desse ofício.

Júlia Krantz destaca a importância do papel do marceneiro durante o processo de configuração das peças. Atenta que seria muito prudente se as universidades oferecessem uma formação mais completa e diversificada como a Bauhaus oferecia.

Ela lembra que tempos atrás havia uma formação nesse sentido pelo Liceu de Artes e Ofícios onde o marceneiro apreendia as técnicas tradicionais de marcenaria e que infelizmente a grande maioria dos marceneiros de hoje são apenas operadores de máquinas.

Quando Julia adquiriu todo seu maquinário e mão de obra especializada, ela foi aos poucos aprofundando seus conhecimentos junto com Seu Luis, marceneiro que trabalha com Julia desde o início da marcenaria. A troca de experiências é constante. Um saber mútuo: do lado de Seu Luís o aprendizado constante da marcenaria tradicional, e do lado de Julia o lado acadêmico e o mergulho nas formas orgânicas.

Além de Seu Luís, Julia tem outro mestre marceneiro com quem aprendeu muito não só a respeitar ainda mais a madeira, mas compreender sob uma ótica diferente o que esta matéria prima tem para oferecer. Morito Ebine mostrou a ela que não se deve olhar a madeira e ver a peça que poderá vir a se transformar, mas sim de poder ver a matéria prima de modo que se possa entender seu comportamento para assim se revelar o que esta peça poderia ser.

Ela em parceria com Morito pretendem em breve lançar um livro técnico em marcenaria mostrando técnicas de encaixe e outros assuntos que se referem à essa rica matéria prima.

Em relação ao seu processo de configuração das peças, a designer se utiliza de três linhas que ela os denomina: autoral, utilitário e customizado.

Julia chama de linha autoral aquela peça artística, escultórica, são formas orgânicas de grande complexidade que se aproximam mais da estética do que da função. A ideia inicial começa por vários croquis e desenhos volumétricos fora de escala e de precisão para depois se passar para um protótipo em molde de escala 1:1.

Apesar de ser um material tóxico, a designer escolheu o isopor por se tratar de um material de fácil modelagem e também de considerável resistência quando testadas; mesmo assim, a utilização do isopor torna-se uma etapa importante pois evita com isso a perda de madeira caso se utilizasse a matéria-prima como teste. Trata-se de uma técnica que Julia aprendeu e aperfeiçoou

utilizando a colagem e prensagem das lâminas de madeira e depois é feito o desbaste e lixamento como acabamento final da peça.

Julia chama a segunda linha que trabalha de utilitária. É nesta linha em que ela produz suas cadeiras, mesas, aparadores, bancos e demais peças de mobiliário.

Nesta linha, vários pontos são levados em consideração como pesquisa de mercado, tipologia, ergonomia, dimensões, de modo a se obter um resultado final satisfatório. As ideias sempre partem do papel e depois passadas para o computador com as medidas corretas. Após a elaboração dos desenhos no Catia, Julia desenvolve a peça na marcenaria junto com Seu Luis.

Na sua terceira e última linha, Julia comenta sobre o mobiliário customizado em que ela atende aquela clientela que já conhece o seu trabalho e necessita de algum projeto de interiores ou de um móvel que se adeque aquele ambiente.

Julia reverencia a madeira. A nobreza desta matéria prima a ensinou muito durante todo o processo de aprendizado e ainda persiste em vez por outra surpreender com algum ensinamento como o respeito às próprias limitações dados a momentos de teimosia nas tentativas em vão de se tentar fazer com que a madeira se curvasse a ela. Frustração que com o tempo não se transforma em conformismo, e sim em respeito e consciência dos seus limites.



Figura 71 - Chaise Baleia

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>



Figura 72 - Cadeira de balanço MIR

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>



Figura 73 - Cadeira Elipse

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>



Figura 74 - Poltrona Papoproar

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>



Figura 75 - Poltrona Grude

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>



Figura 76 - Poltrona Sax

Fonte: <http://juliakrantz.com.br/>

2.3.5 Baraúna (Marcelo Ferraz e Francisco Fanucci)



Figura 77 - Francisco Fanucci e Marcelo Ferraz

Fonte: <http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/50754-30-anos-da-barauna>

Antes de se tornar a Marcenaria Baraúna, era um escritório de arquitetura chamado Brasil Arquitetura comandados por Francisco Fanucci, Marcelo Ferraz e Marcelo Suzuki, estes dois últimos puderam conviver, assimilar e enriquecer a bagagem profissional trabalhando com Lina Bo Bardi e executar suas primeiras peças em parceria com ela e daí por diante a Marcenaria começou a ser reconhecida no cenário nacional.

Após a saída de alguns profissionais e a vinda de outros, a marcenaria fazia sempre questão de manter a mesma proposta desde o começo que era projetar móveis “de arquiteto” utilizando os conceitos, o raciocínio e a mesma abordagem adotadas nos projetos de arquitetura e conseqüentemente a lógica do projeto arquitetônico é também levada para o mobiliário como a estrutura, o equilíbrio, a resistência dos materiais, do conforto, do essencial, sem rebuscamentos, sem decorativismos, modismos e estilismos visando como resultado final uma peça que seja enxuta, simples, estrita, livre de ornamentos ou qualquer recurso que traga excessos à peça.

Lançado em julho desse ano pela editora Olhares, o livro dedicado à Marcenaria Baraúna sob o título “Móvel como arquitetura” além de corroborar com o que foi abordado anteriormente, faz uma bela homenagem aos profissionais de chão de fábrica, os marceneiros, o que deixa explícito a perfeita simbiose entre os projetistas e os produtores.

A Baraúna trabalha basicamente com três linhas:

A primeira linha está embasada no mobiliário residencial, criada e desenvolvida pela Marcenaria que vai desde o mobiliário de interiores e de exteriores, como também às linhas especiais e básicas e acessórios para casa.

Uma segunda linha intitulada “Estúdio” tem como proposta o atendimento personalizado e também o desenvolvimento de projetos com exclusividade para cada cliente e atende desde o móvel residencial ao institucional.

A terceira linha atende a uma linha para escritórios.

Basicamente são utilizados dois tipos de configuração das peças: quando é feito por encomenda, o processo consiste da seguinte forma e ordem: atendimento ao cliente e respostas às suas solicitações até se atingir ao resultado esperado, e depois é levado à produção. Quando é destinado a peças de linha, o processo é seguido da seguinte maneira: elaboração de protótipos para aferição de dimensões e relações de conforto, precificação e eventual retorno ao projeto, apreciação da peça diante a clientes e formadores de opinião, lançamento no mercado, acompanhamento do desempenho das vendas.

A Baraúna recorre como matéria prima para a produção das peças, o compensado naval e a madeira maciça. Para os revestimentos, são utilizadas a fórmica, o couro e tecidos.

Entre as produções mais recentes estão a linha Maria, composta por cadeira e poltrona, que surgiu a partir de um convite da cantora Maria Bethânia em comemoração aos seus cinquenta anos de carreira. Trata-se de uma tipologia de móvel que já foi muito utilizada em igrejas e palacetes e que a Baraúna teve o cuidado em resgatar e apresentar uma peça leve, de conformação simples e versátil. A peça funciona tanto isolada como unidas formando um jogo de possibilidades.



Figura 78 - Cadeira Maria

Fonte: <http://dpot.com.br/cadeira-maria-dpot.html>

Outra peça produzida mais recentemente mediante a uma observação mais detalhada de um assento feito pelo arquiteto português Álvaro Siza, trouxe um produto racional, de forte função prática e beleza. A Cadeira Isa d'Après Siza, uma homenagem que Marcelo Ferraz faz à sua mulher e também ao arquiteto Álvaro demonstra que se pode conceber algo simples e de extrema beleza; sem a necessidade de rebuscamentos, excessos ou supérfluos.



Figura 79 - Cadeira Isa

Fonte: <https://www.arcoweb.com.br/noticias/design/livro-conta-trajetoria-da-marcenaria-baruna>



Figura 80 - Cadeira Shibui

Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/409757266072706284/>



Figura 81 - Cadeira Girafa

Fonte: <https://www.artsy.net/show/barauna-barauna-at-sp-arte-2016>



Figura 82 - Banquinho Reto

Fonte: <https://www.barauna.com.br/caipira>



Figura 83 - Banquinho Caipira

Fonte: <https://www.barauna.com.br/caipira>



Figura 84 - Banco Jaguatirica

Fonte: <https://www.barauna.com.br/copia-maria?lightbox=dataptem-j4iuee51>



Figura 85 - Aparador Aoki

Fonte: <https://www.barauna.com.br/moveis-de-linha>



Figura 86 - Poltrona Filó

Fonte: <https://www.barauna.com.br/poltronas?lightbox=datatem-ik8por12>

2.3.6 Claudia Moreira Salles



Figura 87 - Claudia Moreira Salles

Fonte: <http://www.revistaversatille.com.br/claudia-moreira-salles-abre-exposicao-convivios/>

A obra desta carioca quando o assunto se refere ao móvel nacional é vasta. Desde o seu primeiro trabalho ainda na ESDI em que desenvolveu uma

linha de móveis em papelão corrugado como proposta deste ser proposto para pessoas de baixa renda ou abrigos destinados a sem teto como também o desenvolvimento de um sistema de estantes, por sinal muito prático, desenvolvido após visitas as escolas públicas e atestar a precariedade das instalações destinadas aos alunos nos locais onde se guardavam os livros.

Nesse primeiro momento de seu percurso profissional evidencia-se uma grande preocupação com o social que ainda nesse entremeio desenvolve uma mobília para um público infantil em que se destaca a versatilidade das peças que se adequavam ao crescimento da criança.



Figura 88 – Cadeira e estante de papelão

Fonte: Borges (2005, p.25)

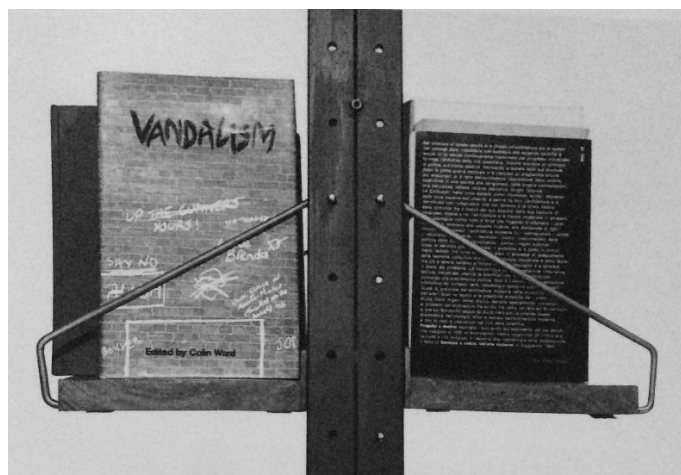


Figura 89 – Sistema de estantes de biblioteca

Fonte: Borges (2005, p.27)

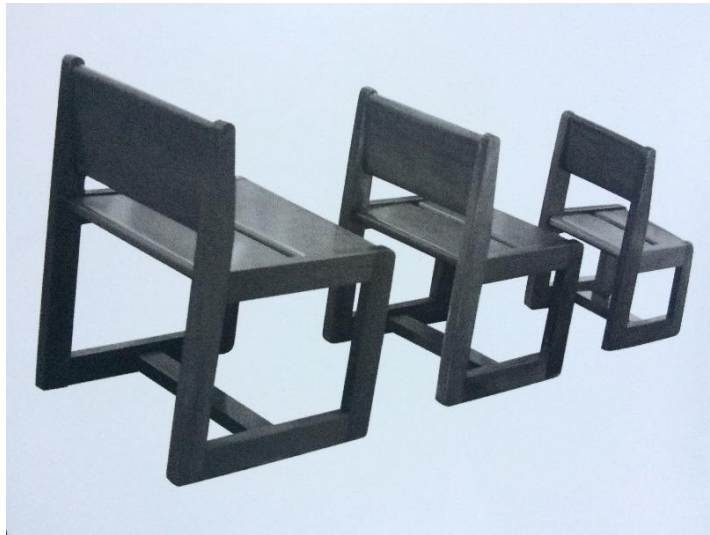


Figura 90 – Sistema de móveis para creche

Fonte: Borges (2005, p.30)

Quando se trata do projeto de mobília visando o produto em escala industrial, Cláudia atesta o cenário da época em que tudo se restringia praticamente à cópia de peças que tinha certo reconhecimento internacional ou então, trazidas já prontas fora do país. Diante dessa problemática, ela consegue trabalhar na Escriba, uma das poucas indústrias que mantinham como preceito desenvolver um móvel que fosse racional e que pudesse ser compatível tanto com as condições produtivas da indústria como também atendesse a demanda do usuário.

Após sua saída da Escriba, Cláudia é apresentada a Etel Carmona que havia instalado uma marcenaria com mão de obra altamente qualificada. Enfim, a designer podia trabalhar de forma mais ampla, tanto pelo viés artesanal e suas peculiaridades como também de modo industrial. Justo nessa época, havia meio que uma leva de novos designers com o intuito de trabalhar de forma mais intuitiva, testando e incorporando novos materiais como o polímero e outros sintéticos.

Os Campana, por exemplo, figuravam entre esses profissionais que nessa época já havia conseguido reconhecimento internacional com sua cadeira vermelha. No caso de Cláudia Salles, evidencia-se em suas obras uma mistura de rigor projetual e metodológico herdados de muito bom grado pela ESDI e por

outro lado as suas peças transitam entre a leveza, o fino trato com a matéria prima e atemporalidade. Um olhar mais clínico em suas peças é suficiente para constatar que se trata de um trabalho em madeira que beira a de um ourives em uma joia devido a delicadeza trabalhada em cada peça.

Tudo isso demonstra sua intimidade para com a nobreza da madeira que além de utilizar a matéria prima nacional, também madeiras em lâmina, MDF e lâminas de chapas pré compostas, também faz uso de madeiras importadas como o fresno, o carvalho, a nogueira e o zebrano. A palhinha também é muito utilizada em suas peças e também se pode ver outros materiais incorporados nas peças como a cerâmica, a pedra, o concreto e o aço inox. (Borges, 2005).

Claudia Salles é daquelas profissionais que legitimam a madeira como matéria prima basilar em suas peças. Outros profissionais figuram nesse seleto grupo como Carlos Motta, Juliana Llusa, Paulo Alves, Maurício Azeredo, Marcelo Ferraz, Julia Krantz, entre outros.

Um ponto pertinente a ser tocado em sua obra, reside num momento de total evocação a certas peças de mobília, até então ignoradas ou esquecidas em um tempo passado e que a designer teve a competência projetual em reaver e despertar esse momento. Peças como a marquesa Dueto e a mesa Nômade, esta última com um sistema de abre e fecha formando uma meia lua. Apesar dessa mesa ter uma tipologia antiga, a designer traz esta peça aos dias de hoje demonstrando sua versatilidade, principalmente devido a diminuição dos espaços em que a mesa se adapta perfeitamente.

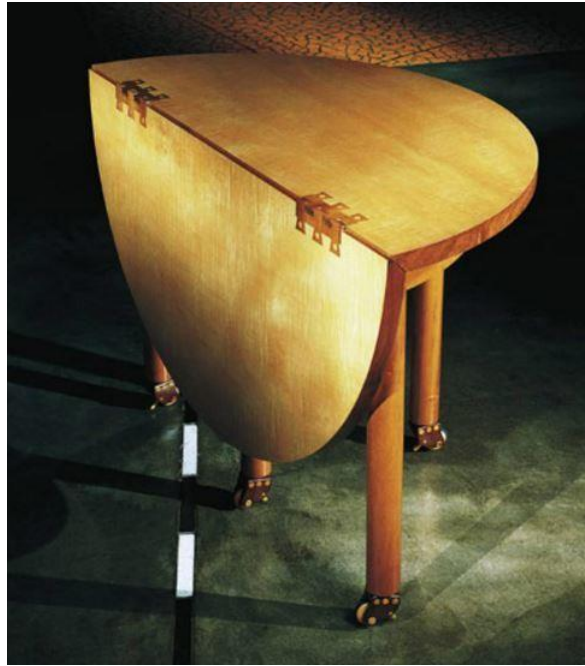


Figura 91 - Mesa Nômade

Fonte: Borges (2005, p.51)

Além destas duas peças, Claudia também recorre a um utensílio utilizado desde os índios e elemento sempre presente nos interiores das casas, desde as mais simples até as abastadas. O banco, elemento básico de tamanha simplicidade e versatilidade também serviu de referência em seus desenhos e propostas de composição de mobília.



Figura 92 – Banquinho

Fonte: <http://dpot.com.br/banco-banquinho-dpot.html>

Claudia Moreira Salles figura no seleto grupo dos designers artífices pelo seu domínio e conhecimento aprofundado em técnicas tradicionais de marcenaria e modo em trabalhar e executar essa nobre matéria prima.



Figura 93 - Sofá Mangatiba

Fonte: <https://www.pinterest.dk/pin/269441990185658535/>



Figura 94 - Banco Dominó

Fonte: <https://blog.espasso.com/category/claudia-moreira-salles/>



Figura 95 - Banco Tangente

Fonte: <https://blog.espasso.com/category/claudia-moreira-salles/>



Figura 96 - Poltrona Portuguesa

Fonte: <http://dpot.com.br/galeria/dpot-poltrona-portuguesa-claudia-moreira-salles>



Figura 97 - Poltrona Serena

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/535154368212021930/?lp=true>

2.3.7 80 e 8



Figura 98 - Antônia Almeida e Fábio Esteves

Fonte: <https://www.80e8.com/quem-somos>

Um dos mantras utilizados constantemente na oficina 80e8 consiste em traduzir a relação homem *versus* objeto através da exploração e maior interação entre eles. Os designers Antônia Almeida e Fábio Esteves fazem questão em desafiar e ir além de soluções óbvias, e buscam incessantemente traduzir em seus produtos outros resultados que fogem do habitual ou racional e que o resultado final traz a sinestesia como coadjuvante. Além desta preocupação em originar algo de inovador ao objeto, a dupla estabelece como preceitos peças

longevas, a qualidade do produto e a abertura constante de novas experimentações e métodos de produção. Certamente essa abertura a novas possibilidades permite à dupla um maior espectro de opções e resultados, e por essa vasta gama a oficina comercializa desde produtos de mobiliário a luminárias e objetos de decoração.

Quanto à utilização de novos materiais, a 80e8 consegue trabalhar numa imensa escala desde materiais sintéticos como polímeros em geral, a madeira e também metais.

É notório no trabalho desta dupla trazer o lúdico e a subversão da forma o que faz daquela frase há muito tempo profetizada por Louis Sullivan em que “a forma segue a função” perder seu valor. A luminária colher da figura abaixo é um exemplo de que aquele objeto que fora concebido com uma única finalidade se transforma em uma outra peça com outro significado.



Figura 99 - Luminária Colher

Fonte: <https://www.80e8.com/luminaria-colher>



Figura 100 - Banco Mov

Fonte: <https://www.80e8.com/banco-poltrona-mov>



Figura 101 - Poltrona Mov

Fonte: <https://www.80e8.com/banco-poltrona-mov>



Figura 102 - Banco Sputnik

Fonte: <https://www.80e8.com/banco-sputnik>



Figura 103 - Mesa S1

Fonte: <https://www.80e8.com/mesa-s1>



Figura 104 - Mesa Trocone

Fonte: <https://www.80e8.com/mesa-troncone>

2.3.8 Sérgio Matos



Figura 105 - Sérgio Matos

Fonte: <http://sergiojmatos.blogspot.com.br/2014/08/>

Pode-se dizer que este designer é mais paraibano do que mato-grossense pela sua fácil adaptação e facilidade em registrar elementos da fauna e flora locais transformando em belas peças de mobília e decoração. Mais precisamente em Campina Grande, distante a 133km de João Pessoa, se forma pela Universidade Federal de Campina Grande aumentando ainda mais seus laços com aquela cidade aliada a uma infinidade de ideias geradas pela imensa leva de informações que seu olhar podia captar desde visitas a feiras livres locais, religiosidade, culinária da região, fauna, flora ou qualquer elemento propenso a se transformar em algo novo pelas suas mãos; Sérgio Matos percebe estar imerso em um rico acervo material em que pode se utilizar deste repertório em seus projetos de produtos.

Como resultado, as peças recebem nomes de objetos presentes da cultura local, como a cadeira trancelim, a poltrona arreio, a poltrona bodocongó, a poltrona balaio, a poltrona cariri, a mesa de jantar xique-xique, a cadeira arupemba, entre outras. Outras peças levam o nome de brincadeiras locais como por exemplo o banco pião, festas da região como a poltrona balão, e viagens ao litoral onde ele incorpora o coral em forma de chifre e produz a poltrona Acaú.

O designer consegue aliar em seus produtos dois fatores que são elementos norteadores e definidores em suas obras: tradição local e matéria prima. O seu interesse em dar destaque nos processos fabris desenvolvidos por comunidades, apreendidos e passados de geração a geração e

consequentemente aplicados em suas peças trazem um resgate na maioria das vezes a técnicas quase esquecidas ou destinadas a um limitado universo de produção. A partir do momento em que existe uma intervenção por parte do designer nessa produção de cunho artesanal, apresentando outras formas e modos do fazer, gera consequentemente uma valorização das tradições além de manter vivo o legado local.



Figura 106 - Cadeira Trancelin

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/cadeira-trancelim-o-design-faz-a-danca-dos-fios/>



Figura 107 - Poltrona Arreio

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/poltrona-arreio/>



Figura 108 - Poltrona Bodocongó

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/poltrona-bodocongo/>



Figura 109 - Poltrona Balaio

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/poltrona-balaio/>



Figura 110 - Poltrona Cariri

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/poltrona-cariri/>



Figura 111 - Poltrona Morototó

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/cadeira-morototo/>



Figura 112 - Banco Pião

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/banco-piao/>



Figura 113 - Poltrona Balão

Fonte: <http://sergiojmatos.com/index.php/produtos/poltrona-balao/>

2.3.9 Mula Preta



Figura 114 - André Gurgel e Felipe Bezerra

Fonte: <http://www.dmaisdesign.com.br/exposicao-do-estudio-mula-preta-na-america-moveis/>

Essa dupla de designers potiguar tem como uma das principais formas de trabalhar associar um pouco do repertório nordestino em suas peças, seja pela geografia física como a Poltrona Duna e a Mesa Falésia, resgatando também um pouco da flora da região reforçada pela música “xote das meninas” do rei do baião Luiz Gonzaga com o objeto de decoração Cacto.

Além de reaver elementos regionais, os designers também incorporam em suas peças, elementos e produtos de consumo que figuraram há alguns anos atrás como o banco Kichute, e produtos de uso indireto como a serpentina de geladeira transformada no Banco Serpentina produzida em metal calandrado e pintura automotiva. Uma de suas peças mais conhecidas no mercado é a Poltrona Basquete feita em espuma moldada e revestida em couro natural. Fica evidente a rica gama de formas e referências utilizadas pela dupla assim como a experimentação de novas técnicas de produção e incorporação de novos materiais como a chapa de metal dobrado da Poltrona Amilcar, O Corian⁶ como assento da banqueta MA.ME.CO, a madeira Teka realizada no Pebolim Pulse e compensado na caixa de som Apito.

⁶ Produzido pela DuPont, trata-se de um material constituído por uma mistura de 30% de polímeros de acrílico e 70% de minerais naturais, o que lhe concede características que substituem com vantagens a madeira, o mármore, o granito, o aço inox e outras superfícies durante a fabricação e utilização de móveis, revestimentos e objetos decorativos. Fonte: <https://avitadesign.com.br/o-que-e-corian/>



Figura 115 - Poltrona Duna

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/duna/>



Figura 116 - Mesa Falésia

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/falesia/>



Figura 117 - O Cacto

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/cacto/>



Figura 118 - Banco Kichute

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/kichute/>



Figura 119 - Banco Serpentina

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/serpentina/>



Figura 120 - Poltrona Basquete

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/basquete/>



Figura 121 - Poltrona Amilcar

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/amilcar/>



Figura 122 - Banqueta MA.ME.CO

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/ma-me-co/>



Figura 123 - Pebolim Pulse

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/pulse/>



Figura 124 - O Apito

Fonte: <http://www.mulapreta.com/portfolio/apito/>

2.3.10 Roberta Rampazzo



Figura 125 - Roberta Rampazzo

Fonte: <https://www.muma.com.br/luminaria-home-sweet-home.html>

A principal característica desta designer paulista formada pela Mackenzie em desenho industrial, reside em sair da sua zona de conforto e conseguir traduzir no móvel uma mistura de sentimentos imediatamente percebidas e absorvidas por quem vê. A sempre busca de elementos que possam transmitir emoção em suas peças é notória além de se incorporar um outro elemento que frequentemente gera curiosidade ao usuário como a utilização de grafismos, cheios e vazios e repetições de elementos que leva na maioria das vezes a algo inusitado como a Mesa Infinity, feita com espelhos que por estarem paralelos gera uma infinidade de imagens.



Figura 126 - Mesa Infinity

Fonte: http://www.robortarampazzodesign.com/Dream/mesa_infinity.htm

Além de morar fora motivada em poder se aprofundar mais em pesquisa de materiais e tendências, aqui no Brasil, Roberta trabalhou para grandes empresas na área de mobília como a Vermeil, Decameron, Vidrotec, IPTI e a Objekto, empresa francesa.

Além da madeira certificada, a designer utiliza outros tipos de materiais como metais e mármore branco no Aparador Double; o laminado em madeira e vidro na Mesa Cubos; o MDF e laminado certificado na Poltrona Tangram, entre outros.

Consciente da nobreza e da utilização racional da madeira, Roberta desenvolve a Mesa Alma, feita em metacrilato transparente e enchimento de sobras de madeira que seria normalmente ignorada e descartada, deixando clara a sua intenção em utilizar essa matéria prima tão nobre em todos os sentidos.

Uma de suas principais obras é a Cadeira *Chaise*. Trata-se de uma peça que além de versátil, adquire formas e funções interessantes. Feita em madeira maciça certificada, esta peça quando em pé assume sua função de cadeira com espaldar alto e imponente; e quando se põe deitada além de se transformar em uma *chaise*, também oferece um nicho que pode ser usado como estante de livros ou decoração.

Não avessa às novas tecnologias, em uma de suas novas ideias ela recorre ao corte à laser no metal e complementa a peça final com folhas de madeira natural em seu revestimento nominando esta peça de mobília como Mesa Fina.



Figura 127 - Aparador Double

Fonte: http://www.robtertampazzodesign.com/Dream/aparador_double.htm



Figura 128 - Mesa Cubos

Fonte: http://www.robtertampazzodesign.com/Dream/mesa_cubos.htm



Figura 129 - Poltrona Tangram

Fonte: http://www.robertarampazzodesign.com/Dream/poltrona_tangram.htm



Figura 130 - Mesa Alma

Fonte: http://www.robertarampazzodesign.com/Dream/mesa_alma.htm



Figura 131 - Cadeira Chaise

Fonte: http://www.robertarampazzodesign.com/Dream/cadeira_chaise.htm



Figura 132 - Mesa Fina

Fonte: http://www.robertarampazzodesign.com/Dream/mesa_finas.htm



Figura 133 - Poltrona Smart

Fonte: http://www.robertainpazzodesign.com/Dream/poltrona_smart.htm

3 DESIGN, METODOLOGIA E CRIATIVIDADE



“A análise de quase todas as experiências psicológicas, feitas até hoje, conduz à conclusão de que o talento criador se encontra normalmente distribuído, que todos nós possuímos esse talento em grau maior ou menor, e que a eficácia criadora varia mais em função do rendimento da energia mental do que em proporção do talento inato”

Alex Osborn (1987, p.15)

3.1 METODOLOGIA DE DESIGN

Neste capítulo, será apresentada uma síntese de algumas metodologias clássicas de design e suas etapas. A proposta real em apresentar essas metodologias consiste em afirmar que em todas elas, não é priorizada ou demonstrada a criatividade, ou seja, as metodologias de design servem como principal referência no desenvolvimento de produtos como elemento norteador em que o profissional contemple as etapas de forma aprofundada possivelmente chegará a um melhor resultado supostamente com um menor esforço.

Segundo Bonfim (1995), durante o desenvolvimento de um projeto, vários problemas podem aparecer e o designer por mais experiente que seja, não consegue chegar a uma conclusão satisfatória podendo comprometer todo o processo.

O estudo dos fenômenos que ocorrem durante o processo criativo está embasado na Heurística, que tem como fundamento, as técnicas de exploração do processo criativo sob procedimentos como a listagem, a combinação, a abstração, a transformação, entre outros.

No que se refere ao desenvolvimento de produtos, existe uma imensa gama de metodologias e técnicas em que o profissional pode utilizar-se como elemento norteador de forma a poder se chegar à uma solução mais satisfatória. No entanto, não há uma fórmula única em que se possa atender a todos os casos, ou seja, existe uma especificidade no quesito metodologia e técnica em que o profissional escolhe a que melhor se adequa ao seu modo de trabalho.

Durante o século XX, as ciências cada vez mais foram se especializando e se desenvolvendo tornando-se essenciais em diversas áreas de conhecimento, inclusive na metodologia do design. Esta tem sua origem na década de 60, mais precisamente na UfG Ulm, onde houve um maior aprofundamento sobre esta questão.

Com o intuito de poder armar um processo de projeto com uma metodologia própria, Christopher Alexander enumerou e se baseou em quatro argumentos:

- Pela complexidade dos problemas de projeto, os mesmos não mais poderiam ser tratados somente de forma intuitiva.

- O Designer não tem capacidade de coletar e nem manipular por si só a demanda da quantidade de informações necessárias para a resolução de problemas de projeto.
- A quantidade de problemas de projeto aumentou consideravelmente.
- A espécie de problemas de projeto vem se modificando de maneira muito acelerada, fazendo-se tornar irrelevante as experiências anteriores.

Durante o processo de desenvolvimento da metodologia do design, foi considerado de maneira errônea que o único objetivo da pesquisa era o desenvolvimento de um método único e restrito para o design. O que não foi levado em consideração nesse aspecto é que tarefas diferentes necessitam de métodos diferentes e qual método deve ser empregado em qual problema, onde se deduz que o esforço metodológico em um projeto de redesign de um produto de menor complexidade é consideravelmente muito menor do que um desenvolvimento de maior complexidade. Havia uma noção de que para que se inicie uma modificação de algo ou de se criar algo novo, é necessário se compreender do que se trata.

No método de Christopher Alexander, ele julgava importante a inserção do racionalismo no design que se baseavam nas ciências formais da matemática e da lógica, dividindo-se os problemas complexos de design em seus componentes buscando depois as soluções.

Löblich, em seu livro “Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais”, diz que num processo de criação de um determinado produto sendo ele de maior ou menor complexidade, é também um processo de resolução de problemas, pois o mesmo passa por quatro etapas distintas podendo se entrelaçar durante o trabalho de avanços e retrocessos durante a pesquisa.

Essas etapas são: **Análise do problema**, em que o designer procura descobrir o problema que será o ponto de partida e motivação para o processo de design, buscando assim propor uma solução para o caso. Dentro dessa primeira etapa, outros procedimentos serão importantes como a coleta de informações que dará ao designer uma maior possibilidade de acerto de acordo com a quantidade de informações relevantes.

A **geração de alternativas**, que seria um “*brain storm*” de ideias baseadas nas análises realizadas onde a geração dessas ideias seriam as diversas alternativas possíveis para solucionar o problema em questão.

Avaliação das alternativas, onde nessa fase serão confrontadas todas as possibilidades apresentadas por meio esboços ou modelos preliminares e que a partir dessa avaliação pode-se encontrar qual a melhor solução para o problema.

Realização da solução do problema, seria a materialização da ideia escolhida normalmente em uma combinação de alternativas que mesmo sendo a alternativa final, deverá ser revista, retocada e aperfeiçoada para então ser avaliado se entrará ou não na linha de produção.

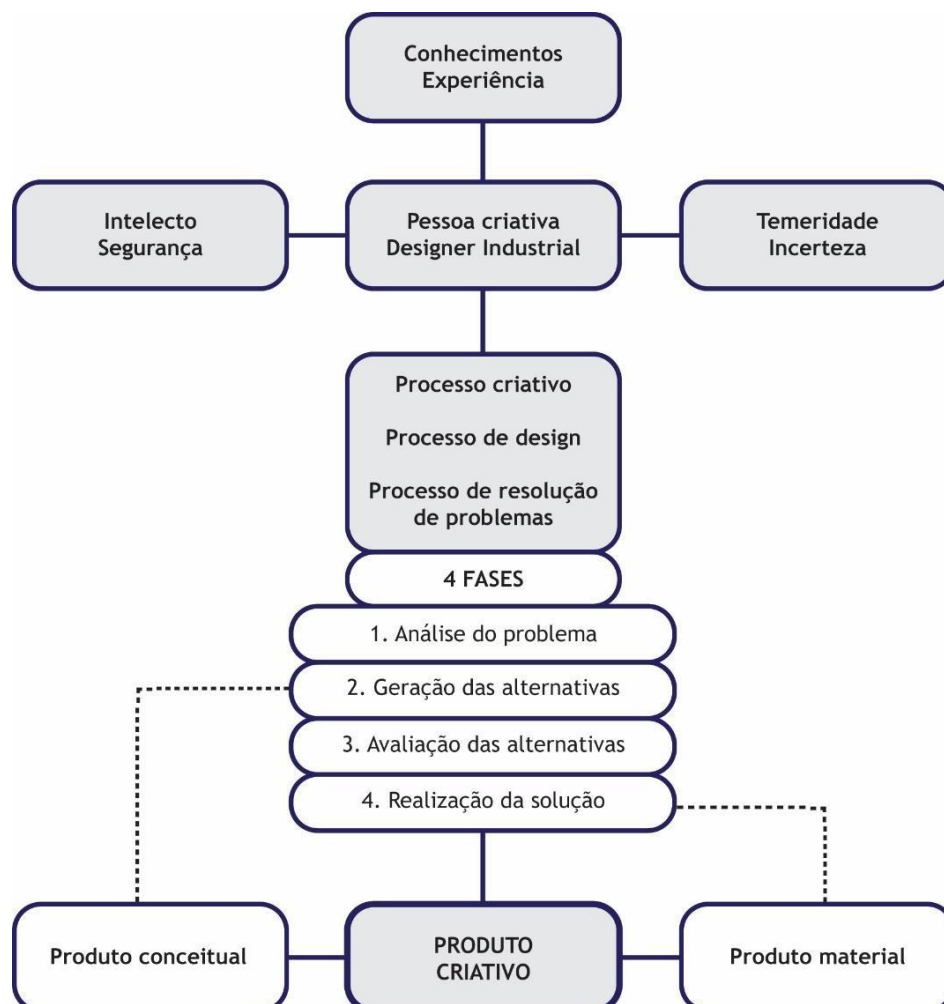


Figura 134 - Metodologia de Lobach

Fonte: Adaptado de Lobach (2001)

Uma das principais funções do designer é estar em total sintonia com o produto em que ele irá desenvolver. O designer ao projetar um determinado produto determina que parâmetros vai utilizar para se chegar a um produto final que irá satisfazer da melhor forma o usuário. (Lobach,2001) comenta que no processo de configuração de um produto o designer deve conhecer as múltiplas necessidades e desejos dos usuários e grupo de usuários para que se possa adequar as funções do produto da melhor maneira a cada caso.

O autor defende a ideia de que todas as etapas caminhem juntas e se interpenetrem em dado momento e que o Design, poderia ser deduzido como uma ideia, projeto ou plano para a solução de um problema, e o ato de Design, então, seria dar corpo à ideia e transmiti-la aos os outros. (LÖBACH, 2001).

É essencial que o designer de hoje possa otimizar as funções de um produto atendendo as necessidades dos futuros usuários e para isso ele tem que estar consciente de que um produto não é absolutamente viável atendendo exclusivamente às necessidades práticas e sim que ele consiga incorporar outros valores no produto atendendo ainda mais as necessidades e anseios do consumidor. Lobach lembra que as relações designer industrial – produto industrial e as relações de usuário com o produto industrial constituem processos de dinâmica constante sujeitos consequentemente a constantes mudanças de conceitos, normas e estímulos subjetivos havendo com isso o cuidado do designer em não somente se limitar ao âmbito estético do produto e sim às relações entre pessoas e objetos.

Nos anos cinquenta, os procedimentos metodológicos para o desenvolvimento de novos produtos eram praticamente inexistentes e quando existiam, não demonstravam clareza suficiente. A partir dessa falta de procedimentos metodológicos ficou então evidente a necessidade de se buscar e de se pesquisar mais a fundo o desenvolvimento da metodologia. A Alemanha e a Inglaterra seriam considerados os primeiros países a buscar um maior aprofundamento buscando uma metodologia mais coesa e clara. Por isso no início da década de sessenta acontece em Londres a “Conferência de Métodos Sistemáticos e Intuitivos da Engenharia, Desenho Industrial, Arquitetura e Comunicação” onde estudiosos de renome como Archer e Alexander participaram do evento sendo este considerado um marco no que se diz respeito a novas discussões sobre metodologias, assim como a passagem do designer

de produto antes pensado isoladamente passando a figurar de maneira multidisciplinar no desenvolvimento do produto industrial.

Vries (1993) comenta que nos primeiros anos do desenvolvimento das metodologias em design, era comum a crença de que o modelo ideal para processos de design poderia ser encontrado, independente da natureza do problema e do tipo de conhecimento que era utilizado.

O que antes era estabelecido com a possível existência de um método que pudesse ser aceito de maneira geral foi então contestado por alguns estudiosos na década de setenta em que se defendia a variedade de ideias, ou seja, antes os métodos empregados eram seguidos de maneira dedutiva, e os novos estudos se baseavam de modo mais indutivo.

O enfoque que antes era então bem limitado em relação às novas metodologias torna-se bem mais abrangente. Novos conhecimentos são incorporados pelos estudiosos de diversas áreas nesse contexto como estudos ergonômicos, mercado, assim como uma atenção maior ao usuário buscando-se assim elevar o design como uma ciência, apoiando-se é claro nas metodologias científicas.

Evidencia-se que a década de setenta foi bastante importante para o design de maneira a desenvolver metodologias de caráter prescritivo, propondo novos modelos, normas, estruturas mais lineares entre as etapas e feedbacks mais flexíveis.

O movimento da metodologia de design na década de oitenta foi de descontinuação e propagação das mudanças que ocorriam na década de setenta. A oposição ao modelo racional, matemático e determinístico ganhava cada vez mais força, principalmente quando por meio dos pós-modernos, novas tendências de design foram propagadas [BÜRDEK 2006].

Pode-se dizer que a metodologia de projeto na década de oitenta passa por um estado de transição, em que anteriormente se situava nas ciências naturais passando a transitar e a figurar nas ciências humanas. Entretanto a década anterior desenvolveu em maior quantidade estudos referentes às pesquisas de metodologias de projeto do que a década em questão.

Já na década de noventa ficou evidente buscar novas orientações aos processos de design visto que a era digital estava cada vez mais presente e o mundo tornando-se aceleradamente globalizado. Questões como a usabilidade

e interfaces faziam com que o funcionalismo fosse aos poucos saindo de cena dando lugar a temas imateriais. A linearidade do processo também é colocada em prova devido a gama de novos interesses e necessidades do usuário que vai se tornando mais exigente e como consequência, os modelos metodológicos de projeto apresentavam-se exclusivamente prescritivos com estruturas cíclicas e feedbacks determinados previamente pelo autor.

Como dito anteriormente, se pensava que o modelo ideal para processos de design poderia ser encontrado independentemente da natureza do problema e do tipo de conhecimento que era utilizado, o que veio a se tornar uma hipótese falha dando lugar ao design multidisciplinar com equipes de profissionais de diversas áreas. Segundo alguns estudiosos da época, a metodologia não teria fim em si mesma e sim sofreria um processo de adaptação feito pelo designer no intuito de se adequar a cada projeto, servindo de base para outros modelos.

Baseando-se nas definições metodológicas de Christopher Jones, Bonfim (1995) define algumas metodologias chamadas por ele de métodos que auxiliam no desenvolvimento de projetos. Ao todo são oito procedimentos:

Método Linear: Se compõe em uma sequência de etapas onde o processo de realimentação ou “feedback” quando ocorrer deverá ser feito em cada etapa isoladamente.



Figura 135 - Método Linear

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método Cíclico: Tem como característica principal viabilizar retornos entre as etapas quando o resultado da avaliação não é satisfatório e que exista a possibilidade de retorno a uma das etapas.

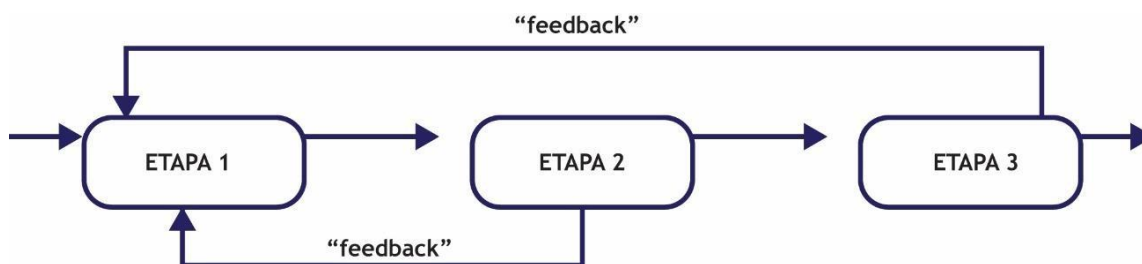


Figura 136 - Método Cíclico

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método Cíclico com Retornos Pré-determinados: Bem parecido com o método cíclico, diferenciando-se somente por apresentar pontos de retorno já definidos. Abaixo o método proposto por Bruce Archer.

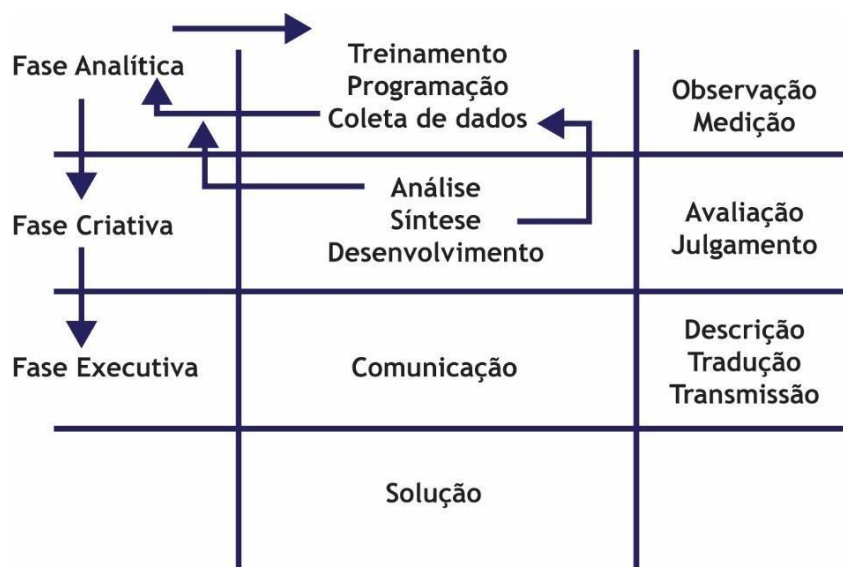


Figura 137 - Método cíclico com retornos pré-determinados

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método de Ramificações: Tem como característica a existência de etapas independentes e que podem ser realizadas em paralelo; mas cada etapa só poderá ser iniciada quando a anterior estiver finalizada.

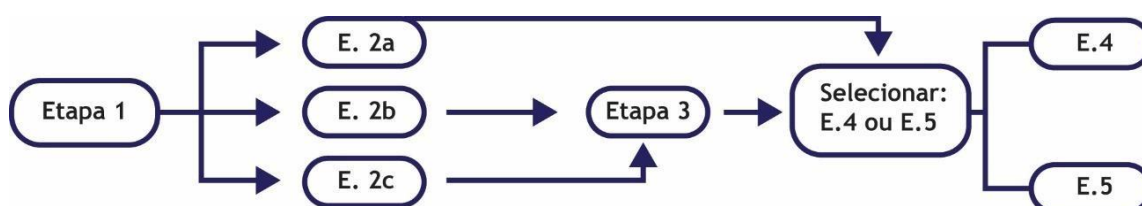


Figura 138 - Método de Ramificações

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método Adaptativo: Tem como principal vantagem a possibilidade de estudar um melhor caminho a ser seguido para a resolução do problema. A primeira etapa é decidida antecipadamente e as etapas seguintes serão regidas em função dos resultados das etapas anteriores.

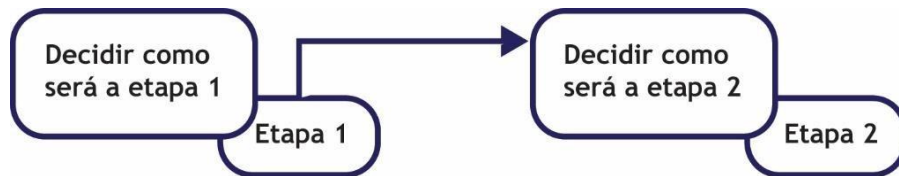


Figura 139 - Método Adaptativo

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método Tradicional: Normalmente utilizado no redesign de um produto onde não haja a necessidade de se propor uma nova solução projetual e sim pequenas alterações no produto existente.

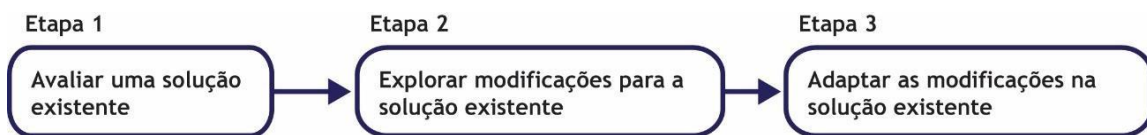


Figura 140 - Método Tradicional

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método Aleatório: Caracterizado pelo não planejamento das etapas e normalmente utilizado para se conseguir diversos pontos de partida em pesquisas independentes. Também não existe uma conexão definida entre as demais etapas.

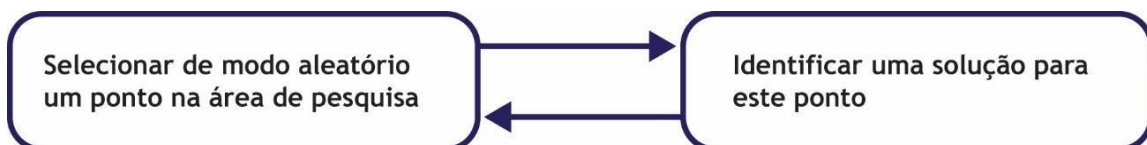


Figura 141 - Método Aleatório

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Método de Controle: Permite avaliar o método empregado no desenvolvimento do projeto de acordo com objetivos estabelecidos anteriormente.

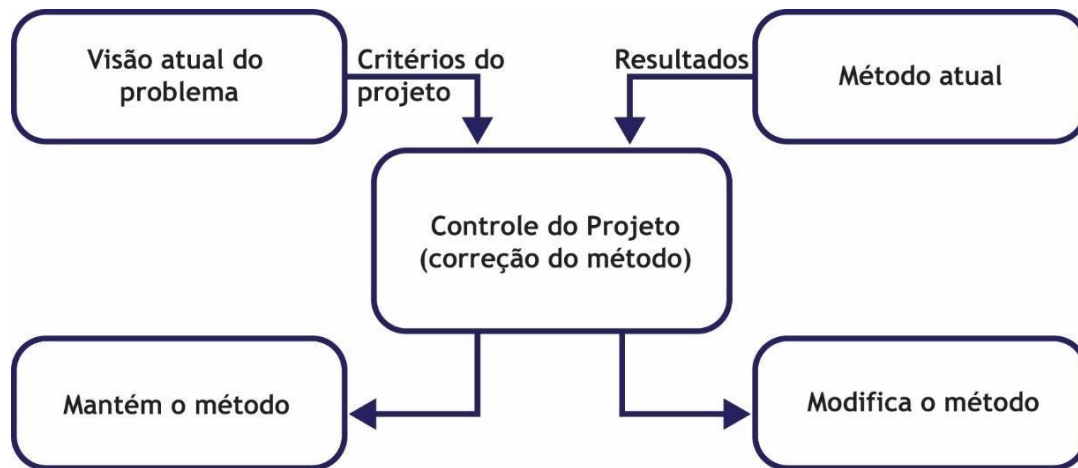


Figura 142 - Método de Controle

Fonte: Adaptado de Bonfim (1995).

Baxter (1998) justifica que a inovação é um negócio fundamental para o sucesso. Uma empresa tem sempre que lançar constantemente novos produtos para se manter à frente da concorrência. Por isso, o desenvolvimento de novos produtos pode ser uma atitude importante, mas também muito arriscada. Para se ter o sucesso na inovação é necessário estabelecer metas, ter segurança com a aceitação do público e se será acessível à produção. Seu método também é constituído por fases:

A fase um consiste na identificação das oportunidades. É nessa etapa em que se faz as pesquisas necessárias, estabelecem os objetivos e o planejamento do produto. Devem ser estabelecidos os critérios de pesquisa, a definição do problema, origem e justificativa do problema.

Na segunda fase, se concentra na análise de concorrentes e produtos concorrentes. Nessa etapa são estudadas as empresas concorrentes e seu sucesso ou fracasso dos seus produtos. A análise de produtos concorrentes tem como objetivo descrever produtos, estabelecer metas, identificar e avaliar a oportunidade de inovação, estudar o mercado, e analisar a capacidade de marketing da própria empresa.

A fase três reside na configuração do Projeto. Nessa etapa se define o conceito, as alternativas são geradas através de técnicas de criatividade, e o protótipo é apresentado fisicamente e testado. Baxter comenta que no processo criativo se deve pensar somente nas ideias e esquecer restrições e buscar constantemente ideias fora do problema.

Na quarta e última fase, o projeto é então detalhado e apresentado em cima dos resultados que foram obtidos.



Figura 143 - Metodologia de Baxter

Fonte: Adaptado de Baxter (1998).

Munari (1981) aplica uma metodologia funcionalista, entre o problema e a solução existe um caminho a ser seguido. Segundo ele o método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência para se chegar a um melhor resultado.

As doze fases metodológicas de Munari são: As doze fases a serem exploradas até o produto final, definidas por Munari (1998) que são:

Problema: Parte de uma necessidade. Trata-se do ponto de partida para o trabalho.

Definição do problema: Parametrização dos dados.

Componentes do Problema: Análise do problema; Identificação de subproblemas existentes no todo; desmembramento e foco em problemas de design (ergonômicos, psicológicos, estruturais etc.).

Coleta de Dados: Coleta de informações mais detalhado possível. Desta forma, se recolhe todos os dados necessários para estudar esses componentes um a um.

Análise dos Dados: Esta análise pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer no projeto, e pode orientar sobre outras possibilidades, materiais, etc. Deve-se analisar os valores técnicos, esquecendo o caráter estético à princípio.

Criatividade: Neste momento a ideia é substituída pela criatividade, que leva em consideração todas as possibilidades para se chegar a uma solução.

Materiais e Tecnologias: Levar em conta as técnicas e os materiais disponíveis e utilizados pela indústria, como criar algo que não possa ser exequível ou que encarecesse o processo pela necessidade de troca de maquinário, por exemplo.

Experimentação: Buscar novas possibilidades técnicas ou de materiais, na tentativa de reduzir custo, redução de calor, praticidade, sustentabilidade, inclusão entre outras.

Modelo: Elaborar alguns esboços, desenhos do objeto ou de alguma de suas partes.

Verificação: É na verificação que se observam as falhas, caso existam, e se corrigem as mesmas. Pode também, haver possibilidade de existência de dois ou mais modelos e é na verificação que se decide por este ou aquele, depois de testados os funcionamentos.

Desenho Final: Modelos verificados e desenvolvidos após as análises observadas de todos os dados coletados (briefing e materiais), resultando em uma proposta adequada ao problema definido anteriormente.

Solução: A solução final é, então, uma síntese de dados levantados ao longo de todo um processo que envolve fases distintas. Portanto é a obra resultante de diversas áreas agregadas em torno do objetivo principal.

DP	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA
CP	COMPONENTES DO PROBLEMA
CD	COLETA DE DADOS
AD	ANÁLISE DOS DADOS
C	CRIATIVIDADE
MT	MATERIAIS E TECNOLOGIAS
E	EXPERIMENTAÇÃO
M	MODELO
V	VERIFICAÇÃO
DF	DESENHOS FINAIS
S	SOLUÇÃO

Figura 144 - Metodologia de Munari

Fonte: Adaptado de Munari (2008).

Sobre o seu esquema, Munari (1998, p. 54) diz:

O esquema do método de projeto ilustrado [...] não é fixo, não é completo, não é único nem definitivo; é aquilo que a experiência ensinou até agora. É preciso esclarecer, no entanto, que, embora seja um esquema elástico, é melhor realizar as operações citadas pela ordem indicada [...] Se houver porém alguém capaz de demonstrar, objetivamente, que é melhor alterar a ordem de algumas operações, o designer deverá estar sempre pronto a modificar seu pensamento diante da evidência objetiva. É desta forma que todos podem dar contribuição criativa à estruturação de um trabalho que procura, como se sabe, obter o melhor resultado com o mínimo esforço.

O Metaprojeto estabelecido por Dijon (2006), vai além do projeto, ou seja, ultrapassa as barreiras do ato de projetar. Trata-se de um momento de reflexão disciplinar e de elaboração dos conteúdos da pesquisa projetual. Seria, portanto, uma reflexão crítica em cima do próprio projeto, baseando-se em um cenário onde aparecem como destaque os fatores produtivos, tecnológicos,

mercadológicos, materiais, ambientais, socioculturais e estético-formais, havendo como princípios, análises e reflexões por meio de prévio recolhimento de dados.

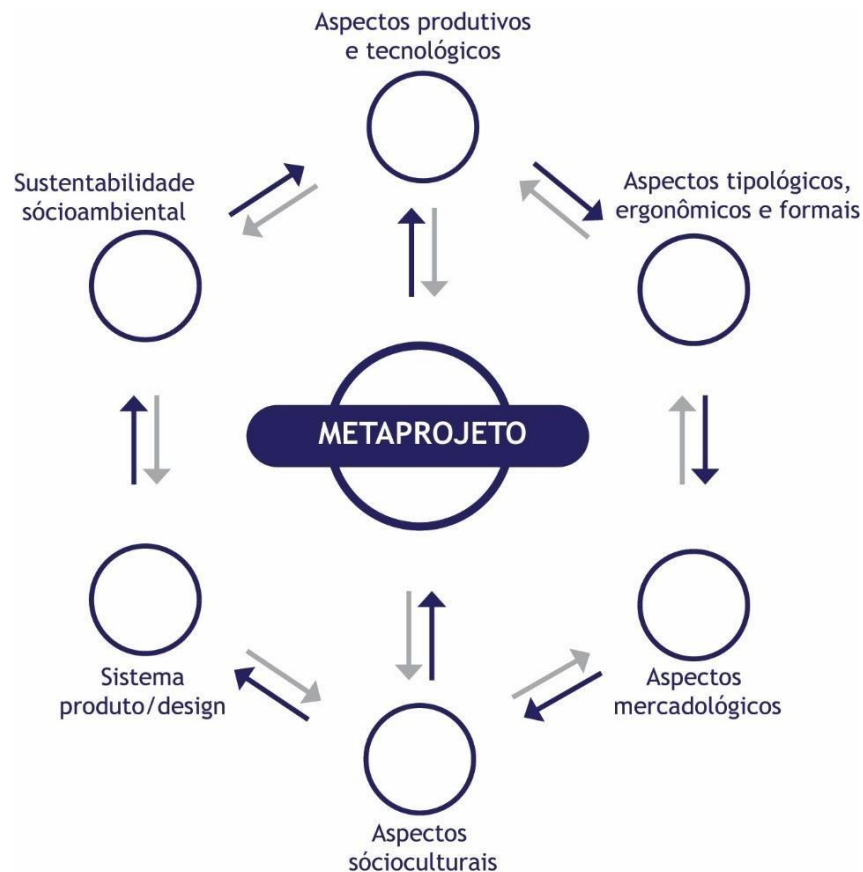


Figura 145 - Metaprojeto de Dijon

Fonte: Adaptado de Moraes (2010).

Dijon comenta (1999,p.56):

[...] tornou-se realmente indispensável o design estar se aproximando das ciências sociais, da sociologia, da antropologia, da psicologia e da filosofia na intenção real de antecipar as necessidades reais do usuário ou grupo de usuários do futuro.

A metodologia aplicada até então para o desenvolvimento de produtos tanto nos cursos em design como também colocados em prática pelos profissionais da área traz consigo um formato “engessado” e objetivo. Essa linearidade é fruto de um cenário advindo de elementos e produtos de fácil decodificação e de previsível função. Dijon afirma que esta fórmula funcionou

durante um bom tempo, mas que não mais atende aos moldes de hoje. Nota-se que durante o processo de globalização até os dias atuais, os produtos desde então produzidos vêm adquirindo grande valor agregado devido a um cenário complexo e de constantes mudanças.

Antes, a configuração estética dos artefatos estava restrita aos limites tecno-produtivas das ferramentas utilizadas pelas indústrias, o que limitava de certa forma o papel do designer na questão da concepção teórica e estético-formal. Dijon argumenta que nos dias atuais, os produtos desenvolvidos estão mais ligados a fatores semânticos, psicológicos e subjetivos e não somente a uma questão objetiva funcional.

Quanto às metodologias de maneira geral, é sabido que toda essa carga de conhecimento convive intrinsecamente com os métodos e processos utilizados pelo designer, mas o que de fato está em destaque nas análises dos estudiosos da área do Design reside majoritariamente nas técnicas utilizadas pelos profissionais.

Uma das principais propostas dessa pesquisa está em mostrar a eficácia da aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi no campo do design que vai além das etapas e fases metodológicas preconizadas pelos demais estudiosos da área. Nesse caso, o modelo apresenta como elemento principal a criatividade no seu mais alto ápice no que se diz respeito a desenvolvimento de produto, mais especificamente, o mobiliário brasileiro contemporâneo.

3.2 CRIATIVIDADE EM DESIGN (TÉCNICAS)

Muito utilizado como técnica de liberação da criatividade por não requerer um treinamento específico, o *brainstorming* tem a possibilidade de ser aplicado praticamente em qualquer fase do desenvolvimento do projeto demonstrando ser uma ferramenta bastante eficaz, principalmente quando os problemas que apresentam maior complexidade são decompostos em unidades menores, e depois analisados e resolvidos isoladamente. Dependendo da natureza do problema a ser resolvido, o *brainstorming* pode ser apresentado de maneiras diferentes. Dentre as várias técnicas que são comumente utilizadas, Bonfim

(1995), destaca quatro tipos de *brainstorming*: *Brainstorming* Clássico, *Brainstorming* Anônimo, *Brainstorming* Didático e o *Brainstorming* Destrutivo/Construtivo.

No *Brainstorming* Clássico, o objetivo principal é fazer com que um determinado grupo limitado entre quatro e doze pessoas, preferencialmente que não sejam de classes sociais distintas, encontrem ou sugiram novas ideias e soluções de forma rápida e direta. Essa técnica desenvolvida por Alex Osborn servia de suporte para ajudar a resolver problemas, a princípio na área de publicidade, é utilizada para melhorar a análise de problemas, fornecendo mais soluções possíveis e abordagens incomuns para o problema.

Sob a supervisão de um coordenador e de um relator onde estes registram todas as ideias que venham a surgir durante quarenta e cinco minutos, tempo julgado suficiente para se fazer uma sessão em que algumas regras são levadas em consideração como a liberdade das ideias, a proibição de críticas relativas a alguma ideia, quanto maior o número de propostas melhor e cada um pode aproveitar a ideia de um integrante do grupo que julgue interessante e aprimorá-la. A maioria dos especialistas em *brainstorming* recomenda que os membros do grupo tenham uma variedade de conhecimentos em áreas não correlatas para facilitar a análise do problema a partir de diferentes pontos de vista.

O *brainstorming* atingiu seu auge de popularidade nos anos 50. O entusiasmo pelo *brainstorming* diminuiu depois que um estudo realizado na Universidade de Yale em 1958 concluiu que os indivíduos que trabalhavam sozinhos poderiam produzir ideias mais únicas e originais do que em grupo. Pesquisas adicionais realizadas por outros estudiosos apoiaram essa discussão.

Muito embora os indivíduos possam ter um desempenho melhor do que os grupos em determinadas situações, há também situações em que os grupos têm desempenho melhor. Os grupos são geralmente melhores se a informação é dispersada entre indivíduos diferentes, ou seja, pessoas com *background* variado e de conhecimento de áreas diversas. Uma decisão individual de alta qualidade pode não ser tão aceitável ou bem recebida para outras pessoas quanto uma decisão de grupo de menor qualidade. E a aceitação de novas ideias

e decisões é geralmente maior se elas se originam do grupo que deve implementar estas decisões.

Quanto ao *Brainstorming* Anônimo, os participantes fazem anotações anteriormente à sessão e são lidas posteriormente para o grupo sem identificar os autores de cada ideia.

No *Brainstorming* Didático, somente o coordenador tem conhecimento do problema e este tem o objetivo de conduzir o grupo fornecendo novas informações em cada sessão ou durante.

Por fim, no *Brainstorming* Destrutivo/Construtivo se pode primeiramente analisar os pontos negativos do produto, sistema ou projeto em questão para depois apresentar as possíveis soluções dentro de um *Brainstorming* Clássico.

Outro método utilizado para se resolver um determinado problema é o Método 635 em que numa equipe de seis pessoas dispostas em círculo, cada um, munido de um formulário padrão anota três sugestões para um determinado problema num intervalo de cinco minutos. Este formulário é entregue ao participante que está a sua direita lendo o que foi anotado pelo participante e registra mais três possíveis soluções sempre num tempo de cinco minutos. Este processo se repete até que o formulário esteja completamente preenchido.

Fernandes (2013) fez uma síntese de várias técnicas de criatividade. Cada uma com a sua peculiaridade e abordagem no processo de solução de problemas. A tabela abaixo elenca vinte destas técnicas de criatividade na intenção de evidenciar que estes procedimentos são apenas artifícios ao estímulo da criatividade na busca de resolução de problemas.

Tabela 1 - Algumas técnicas de criatividade e suas metas

Fonte: Adaptado de Fernandes (2013)

TÉCNICA	DESCRIÇÃO DA TÉCNICA	OBJETIVO DA TÉCNICA
Análise de estímulo	Desloca-se do problema original para incitar ideias alternativas, podendo gerar uma solução acidental.	Solução do problema
Analogias	A intenção é comparar o problema com outra coisa que pouco ou nada tem em comum visando ganhar novos conhecimentos como resultados.	Aprofundamento da visão do problema
<i>Bodystorming</i>	Imagina-se o que seria do produto caso ele existisse, sendo utilizado preferencialmente no lugar que seria usado.	Gerar ideias de forma a desenvolver melhores produtos
Bola de neve	Abrange grupos de concentração de ideias relativas ao mesmo problema e confere-lhes um tema.	Solucionar problemas e agregar recursos para novas ideias
Conexão morfológica forçada	Elencar qualidades e combiná-los.	Gerar ideias para criar ou aprimoramento do produto
Escalonamento	Determina-se a ideia inicial e depois intercala entre conceitos gerais e específicos até encontrar o que procura.	Desenvolver uma ideia pré definida
Estratégia Disney	Divide o processo criativo em três partes: sonhador (idealiza a situação perfeita); realista (verificar e desenvolve a possibilidade da ideia) e; crítico (avalia a ideia).	Geração de várias ideias
<i>Mind map</i>	Identificar e compreender, de uma forma rápida, a estrutura de determinado assunto bem como a forma de ligação entre as várias peças de informação sobre o mesmo.	Solução do problema
Porquê?	Perguntas repetidas em série usadas por tempo indeterminado até que se esgote o assunto.	Aprofundamento da visão do problema
Método de disparo	Baseado na repetição, uma ideia desencadeia a outra até que os possíveis pensamentos sejam realizados.	Reunir recursos para novas ideias
Pensamento lateral	Trabalhar lateralmente em um problema para tentar percepções diferentes, conceitos diferentes e diferentes pontos de entrada.	Gerar ideias para criar ou aprimoramento do produto

TÉCNICA	DESCRIÇÃO DA TÉCNICA	OBJETIVO DA TÉCNICA
Provocação	Parece um brainstorming em que se fala as ideias mais absurdas possíveis e a partir delas cria coisas mais específicas.	Reunir recursos para novas ideias
Redação	Escrever de forma simples uma pequena história, sobre a questão, ajudando o fluxo de ideias, imaginação, especulação, etc.	Aprofundamento da visão do problema
Resolver problema inconsciente	Fartar-se no problema e, em seguida, fazer uma pausa.	Solução do problema
Seis chapéus	São seis modos de pensar e os chapéus são direções para pensar. Cada chapéu tem uma cor que define o momento de se trabalhar um determinado aspecto da dinâmica.	Solução do problema
Reversão do problema	Inverter o problema e todas as suas características utilizando-se do "e se".	Solução do problema
Império dos sentidos	Listar qualidades quanto aos sentidos e conjugá-los.	Reunir recursos para novas ideias
<i>Listing</i>	Encontra um produto que gostaria de produzir, identifica a área em que ele está inserido e os produtos que estão nessa área e depois os associa.	Gerar ideias para criar ou aprimoramento do produto
Fazer perguntas	Discutir e questionar o problema.	Solução do problema
<i>Lótus blossom</i>	Define-se o cerne do problema ou tema e desmembra-o.	Gerar ideias para criar ou aprimoramento do produto

Várias técnicas para explorar a criatividade humana foram desenvolvidas e muitas dessas técnicas parecem ser muito semelhantes. Fulmer (1974) apresenta algumas das várias técnicas de execução em quatro categorias.

Tabela 2 - Técnicas de execução da criatividade de Fulmer

Fonte: Adaptado de Fulmer (1974).

Associação livre <i>Brainstorming</i> <i>Synectics</i> <i>Gordon</i> ou técnica <i>Little</i> Phillips 66 sessão buzz Pesquisa aleatória organizada Técnica caixa preta	1
Relação forçada Técnica do catálogo Técnica de listagem Técnica de objetos focados	2
Analítico Listagem de atributos Entrada-saída Análise de grades, análise de matrizes	3
Abordagens ecléticas Combinações ou extensões de outras técnicas	4

Uma descrição detalhada das várias técnicas de criatividade está além do escopo deste trabalho; uma breve descrição acrescentaria pouco às descrições fornecidas por Fulmer. Desse modo, para fins ilustrativos, descrevem-se a seguir brevemente três técnicas: a técnica comparativamente estruturada de *synectics*, uma técnica eclética desenvolvida por deBono e a técnica não interativa de processo de grupo nominal.

Synectics

Desenvolvido por Gordon em 1944, esta técnica não é tão conhecida e utilizada como o *brainstorming*. As pessoas selecionadas para participar dessa técnica determinam o possível sucesso do grupo. Os membros do grupo são

escolhidos somente após testes muito minuciosos com a finalidade de garantir uma seleção da melhor combinação necessária para resolver os problemas de uma organização específica, ou seja, estes indivíduos pré-selecionados são compostos por profissionais mais bem equipados, intelectualmente e psicologicamente, para lidar com problemas específicos de sua organização. Este processo envolve: a) tornar o estranho familiar, e b) tornar o familiar estranho.

O primeiro passo, que diz tornar o familiar estranho, requisita que o problema seja entendido e que as subdivisões sejam consideradas. O segundo passo, tornando o estranho familiar, envolve distorcer, inverter e transpor o problema numa tentativa de ver o problema a partir de uma perspectiva desconhecida. Para ajudar a visualizar o problema a partir de ângulos diferentes, nesse caso, tornando o familiar estranho, a técnica *synectis* usa quatro mecanismos:

Analogia pessoal - Os membros do grupo tentam identificar, metaforicamente, os elementos do problema.

Analogia direta - Fatos paralelos são comparados. Graham Bell usou a analogia direta estudando o ouvido humano quando inventou o telefone.

Analogia simbólica - Imagens objetivas e impessoais são usadas para descrever o problema.

Fantasia analogia - As fantasias são usadas para resolver o problema.

Técnica Eclética

Como o nome indica, uma técnica eclética é uma combinação de outras técnicas. Os melhores elementos de outras técnicas são adaptados e combinados para formar técnicas que são satisfatórias para o usuário ou desenvolvedor. Uma organização não necessariamente adota fielmente ou totalmente uma técnica de criatividade existente; Ele pode modificar, adaptar e combinar técnicas para suas próprias necessidades.

Existem muitas técnicas ecléticas relativamente desconhecidas. Edward deBono desenvolveu uma técnica de criatividade eclética. A técnica tem elementos parecidos aos elementos de outras técnicas de criatividade categorizadas no quadro acima como em Associação Livre e Relacionamento Forçado. O trabalho deBono não parece ser amplamente conhecido e raramente é referenciado em publicações voltadas para administração ou negócios nos Estados Unidos. Suas técnicas são primariamente direcionadas para aprender a usar a habilidade de pensar criativamente.

Processo de Grupo Nominal

A técnica de processo de grupo nominal utiliza um componente não contido em nenhuma das técnicas anteriormente mencionadas; O grupo não interage verbalmente, de modo que o grupo é rotulado de grupo nominal somente no nome.

O processo nominal do grupo é implementado da seguinte maneira:

1. Sem discussão, os membros do grupo escrevem suas ideias relativas ao problema.
2. As listas escritas dos indivíduos podem ser divididas em listas que se centram em sentimentos (medo, ansiedade, etc.) e alistam centrando-se nas dimensões organizacionais (estrutura, custos, recursos, etc.).
3. As listas são lidas em sistema de rodízio. Cada pessoa lê seu primeiro item, e assim sucessivamente até que todas as listas estejam esgotadas. Depois os itens da lista de cada indivíduo são gravados.
4. Os itens de maior prioridade podem ser identificados por um sistema de votação.

3.3 ABORDAGENS TEÓRICAS DO FENÔMENO CRIATIVO

O fenômeno da criatividade é de fato legitimado por sua magnitude em diversos cenários, visto que, é através dela que o ser humano pode reconhecer

suas potencialidades e chegar a sua autossuficiência, uma vez que o homem vive em constante evolução e busca por incessantes inovações.

Guilford (1950, p.444), ao definir a criatividade e, por conseguinte suas características, define que o indivíduo que tem as habilidades necessárias, produzirá realmente resultados de natureza criativa a depender de sua motivação e temperamento. Guilford vai além e apresenta as características comportamentais do indivíduo criativo em aptidões, interesses, atitudes e qualidades temperamentais. Quanto às aptidões, esta característica define se esta pessoa está pronta para aprender a fazer certos tipos de tarefas.

O estímulo, quanto a esse atributo, Guilford não confirma, mas sugere ser provocada por determinação hereditária ou por determinação ambiental, ou quase sempre pela interação desses dois elementos. No que se refere ao interesse, comumente significa a inclinação da pessoa ou ânsia de se envolver em algum tipo de atividade. Quanto a atitude, consiste na tendência a conceder ou não algum tipo de objeto ou situação. Às qualidades temperamentais esboçam a disposição emocional ampla do indivíduo, por exemplo, seu otimismo, humor, nervosismo ou autoconfiança.

Guilford, define a personalidade criativa como sendo um dos padrões característicos das pessoas criativas e conclui que um padrão criativo é manifestado no comportamento criativo que englobam práticas como inventar, projetar, compor e planejar. Dessa forma, os indivíduos que apresentam esse tipo de comportamento em grau acentuado, são reconhecidas como sendo criativas.

É importante destacar um discurso feito por Guilford em 1950 em um evento da *American Psychological Association* quando ele argumenta que a área da criatividade ainda era um campo pouco explorada e que compreendia apenas 0,2% de todos os fatores psicológicos de pesquisa. Diante dessa problemática, ele incita o campo para que aumentem esse número em pesquisas e maiores aprofundamentos. Nas décadas seguintes, com base em uma pesquisa da PsycINFO informa que mais de dez mil artigos foram escritos em uma década nas diversas áreas da psicologia como cognitiva, desenvolvimento, clínico, social e industrial, organizacional, além de outros campos como economia, educação

e artes. (Kaufman, 2009) diz que a criatividade foi descrita como o mais importante recurso econômico do século XXI.

Em sua maioria, as pesquisas relacionadas a criatividade praticamente se restringem a uma dicotomia em que o “c” minúsculo da criatividade se reserva a criatividade do dia a dia; inclui por exemplo a resolução de problemas diários e capacidade de adaptação às mudanças. Do outro lado, o “C” maiúsculo, faz menção a excelência que ocorre quando o indivíduo resolve um problema ou cria algo que gera um grande impacto sobre a forma como outras pessoas pensam, sentem e vivem suas vidas.

Alencar (2009, p.95) define a criatividade como um fenômeno multifacetado e complexo. Defende que as expressões criativas dependem de fatores que se resumem ao indivíduo como um conjunto de traços de personalidade (iniciativa, persistência, flexibilidade, autoconfiança, independência de pensamento e ação) que ajudam o indivíduo a desfrutar as oportunidades para o desenvolvimento de ideias criativas. Além do indivíduo, os elementos de ordem histórico-cultural têm papel fundamental nas expressões criativas e possibilidades de desenvolvimento do talento criativo. Alencar também julga os fatores intrapessoais e interpessoais e os fatores individuais e sociais como sendo extremamente significativos na produção criativa do indivíduo e da sociedade.

Para Dimock (1986) criatividade é mais do que originalidade. Trata-se de trazer algo para o mundo que é relativamente novo e possivelmente revolucionário em seu amplo círculo de efeitos.

Gardner (1993) cita um momento importante relativo ao estudo da criatividade referindo um questionamento feito por Csikszentmihalyi quando o mesmo substituiu a pergunta “O que é a criatividade?” por “Onde está a criatividade?”. Essa troca, de certo modo provocativo por parte de Mihaly, demonstra a complexidade de realizar conceitos relativos ao tema. Csikszentmihalyi (2014, p.47) também diz que esta questão da procura da criatividade não pode ser respondida simplesmente referenciando o indivíduo e seu trabalho. Trata-se de um fenômeno que é o resultado da relação entre três

sistemas que, sem um domínio definido culturalmente das ações nas quais a inovação seja possível, o indivíduo não consegue dar início ao processo criativo.

Da mesma forma, sem um grupo de pares para avaliar e validar as adaptabilidades da inovação, torna-se impossível discernir o que é criativo daquilo que é estatisticamente infecundo. Diante desta perspectiva de compreensão, fica estabelecido sobre a definição de criatividade que a ideia ou produto criativo deve ser evidente e de fácil entendimento aos outros como também necessitará ser facultada pelos especialistas da área e por fim, esta ideia ou produto criativo deverá ser posta no campo cultural a que pertence.

Nesse sentido, complementa Alencar e Fleith (2003, p.63) é de suma importância relevar a influência não somente do ambiente familiar e escolar, mas também dos ambientes social, cultural e o momento histórico, ou seja, para que se entenda de maneira geral em como as novas ideias são produzidas, será preciso levar em consideração tanto as variáveis internas como também as variáveis externas ao indivíduo.

Para que a criatividade seja realmente desenvolvida, Osborn (1987, p.51) é categórico ao afirmar que o espírito não somente precisa de exercícios como também adquirir elementos em que o indivíduo possa formar ideias da melhor maneira. Ele coloca a experiência em primeira mão como a mais rica e fértil bagagem que o indivíduo pode receber. A experiência de segunda mão, advinda de recursos como livros, conversas e estímulos visuais também são de certo modo importantes, no entanto, a experiência em primeira mão é viva e absorvida em uma receptividade totalmente individual.

O tema relativo à criatividade, como Mihaly já havia sinalizado, demonstra sua complexidade em se chegar a um consenso quando se percebe que apesar de mais de 70 anos de pesquisas nesta área, esse assunto intrigante ainda não se esgota e gera constantemente grandes debates até hoje. Esse problema é originado provavelmente porque a criatividade tem sido investigada sob diversas perspectivas teóricas o que prova a sua importância e consequentemente crescimento em pesquisas e publicações científicas.

Na busca incessante em se conceituar a criatividade, impossibilitou estabelecer um entendimento uniforme o que ocasionou a geração de uma

infinidade de concepções de vários autores. (Nakano, 2006) cita Puccio e Murdock em sua tese quando estes fizeram uma revisão na área que se referenciava aos conceitos relativos à criatividade e que eles encontraram mais de 250 (duzentos e cinquenta) publicações na tentativa de caracterizar a criatividade a partir da utilização dos mais diversos tipos de procedimentos, quantitativos e qualitativos, demonstrando mais uma vez a dimensão do seu conceito.

Diante dessa vastidão relativa aos conceitos quanto à criatividade, foi feita uma pesquisa mais a fundo de forma que se pudesse identificar alguns conceitos e seus autores com suas definições a respeito da criatividade.

Apesar de alguns autores abaixo não terem formação na área da psicologia, estes são referenciados por estudiosos do campo da psicologia em seus trabalhos científicos e debates.

Tabela 3 - Definição da criatividade por diversos autores

Fonte: Adaptado de Hernandez (2012)

AUTOR	DEFINIÇÃO
Jules H. Poincaré (1908,1963)	Define a criatividade em termos de formação de novas combinações e que a ideia por si só não é um produto criativo completo.
Graham Wallas (1926)	Considera a criatividade um legado do processo evolutivo que permite ao ser humano adaptar-se rapidamente às mudanças do entorno.
James Webb Young (1941,1972)	A criatividade é a capacidade de criar ideias. E uma ideia não é mais do que a associação de materiais velhos.

Wertheimer (1945)	“O pensamento produtivo consiste em observar e levar em conta as características e exigências estruturais. É a visão da verdade estrutural, não fragmentada”.
Sidney J. Parnes (1950)	A capacidade para encontrar relações entre experiências antes não relacionadas e que dão em forma de novos esquemas mentais como experiências, ideias em produtos novos.
J.P. Guilford (1952)	A capacidade mental que intervém na realização da criatividade caracterizada pela fluidez, a flexibilidade, a originalidade, sua capacidade de estabelecer associações distantes, a sensibilidade diante dos problemas e pela possibilidade de redefinir as questões. “A criatividade, em um sentido limitado, refere-se às habilidades que são característicos de indivíduos criativos, tais como fluência, flexibilidade, originalidade e pensamento divergente”.
Thurstone (1952)	“É um processo de formação de ideias ou hipóteses, verifica-los e comunicar os resultados, assumindo que o produto criado é algo novo”.
Osborn (1953)	Considera a criatividade como uma habilidade especial de visualizar, prever e gerar ideias. “Capacidade de representar, prever e produzir ideias. Conversão de elementos conhecidos em algo novo, graças a uma poderosa imaginação”.

Charles H. Verbalin	É o processo de apresentação de um problema à mente com clareza e, em seguida, inventar uma ideia conceito, noção ou esquema como linhas novas ou não convencionais. Ela implica o estudo e a reflexão ao invés de ação.
C.W. Taylor	A criatividade pode ser definida como aquele tipo de pensamento que resulta da produção de ideias (ou de outro tipo de produtos) que são ao mesmo tempo inovadores e válidos.
Barron (1955)	É a capacidade de contribuir com algo novo para a nossa existência. “É uma aptidão mental e técnica de pensamento”.
Flanagan (1958)	“A criatividade se mostra para trazer à existência algo novo. O essencial aqui é novidade e a não existência prévia da ideia ou produto. Criatividade é demonstrada por inventar ou descobrir uma solução para um problema e demonstrar qualidades excepcionais em resolvê-la”.
Rollo May (1959)	“O encontro do homem intensamente consciente com o seu mundo”.
Fromm (1959)	“A criatividade não é uma qualidade destinada a artistas particularmente

	talentosos e outros indivíduos, mas uma atitude que cada pessoa pode possuir”.
Murray (1959)	“Processo de realização cujos resultados são desconhecidos, com sua referida concretização valiosa e nova”.
Rogers (1959)	“A criatividade é uma ação de emergência de um novo produto relacional, manifestando-se por um lado a singularidade dos materiais individuais e outros, eventos, pessoas ou circunstâncias de sua vida”.
Mackinnon (1960)	“A criatividade responde a capacidade de actualização do potencial criativo do indivíduo através de padrões únicos e originais”.
Parnes (1962)	“A capacidade de encontrar relações entre ideias antes não relacionadas, e que se manifestam na forma de novos esquemas, experiências ou novos produtos”.
Ausubel (1963)	“A personalidade criativa é aquela que distingue um indivíduo pela qualidade e originalidade fora do comum para suas contribuições para a ciência, a arte, a política, etc”.
	“A criatividade surge de um conflito inconsciente. A energia criativa é vista como uma derivação da sexualidade infantil

Freud (1963)	sublimada, e da expressão criativa resultante da redução de estresse”.
Bruner (1963)	O ato criativo é o que produz uma resposta, uma surpresa eficiente, quer dizer, que o produto criativo não só tem que responder, mas que é preciso que logre um efeito e seja útil. “Criatividade é um ato que produz surpresas ao assunto, no sentido de que ele não reconhece a produção como anterior”.
Stein (1964)	A criatividade deve ser definida de acordo com as condições de uma cultura em que apareça. Para ele, a novidade significa que o produto/ideia antes não existia em forma mista, entretanto deve ser também sustentável e útil, quer dizer, satisfazer um grupo em um determinado tempo. “A criatividade é a capacidade de se relacionar e se conectar ideias, o substrato do uso criativo da mente em qualquer disciplina”.
Piaget (1964)	“A criatividade constitui na forma final do jogo simbólico das crianças, quando é absorvida no pensamento”.
	A criatividade consiste na formação de novas combinações de elementos associativos cujos resultados cumprem requisitos determinados e úteis. Estas associações orientadas a novas combinações serão mais criativas quanto mais afastados estão os elementos associados.

Mednick (1964)	“O pensamento criativo consiste na formação de novas combinações de elementos associativos. Quanto mais remoto são as combinações mais criativas é o processo ou a solução”.
Drevdahl (1964)	“A criatividade é a capacidade humana de produzir conteúdos mentais de qualquer tipo, que essencialmente pode ser considerado como novo e desconhecido para aqueles que produzem”.
Torrance (1965)	Concebida como uma característica da personalidade presente em todas as pessoas sem importar com as diferenças. É o processo de formação de novas ideias e hipóteses, verificação das mesmas e comunicação dos resultados. “A criatividade é um processo que faz alguém sensível aos problemas, lacunas, rachaduras ou lacunas no conhecimento e leva a identificar problemas, encontrar soluções, criar especulações e buscar hipóteses, aprovar e testar essas hipóteses, para modificá-los se necessário para além de comunicar os resultados”.
Gutman (1967)	“O comportamento criativo é uma atividade pela qual o homem cria uma nova ordem no contorno”.
Fernández (1968)	“A criatividade é a conduta original produtora de modelos a serem aceitos pela comunidade para resolver determinadas situações”.

Barron (1969)	“A criatividade é a capacidade dos seres humanos para trazer algo novo à existência”.
Oerter (1971)	“Criatividade é o conjunto de condições que vêm para a realização de produções ou novas formas que constituem um enriquecimento da sociedade”.
Guilford (1971)	“Capacidade ou habilidade para gerar alternativas de uma determinada informação, com ênfase na variedade, quantidade e relevância dos resultados”.
Ulmann (1972)	“Criatividade é um tipo de conceito de trabalho que reúne muitos conceitos anteriores e que graças à pesquisa experimental, adquire um novo significado”.
Aznar (1973)	“Criatividade significa a capacidade de produzir novas soluções, sem seguir um processo lógico, mas estabelecer relações distantes entre os fatos”.
Sillamy (1973)	“A vontade de criar potencial que existe em cada estado individual e em todas as idades”.
De Bono (1974)	A criatividade é um modo de ampliar a mente e de manusear a informação. “É uma aptidão mental e técnica de pensamento”.

Dudek (1974)	“A criatividade em crianças, definida como abertura e espontaneidade parece ser uma atitude ou traço da personalidade, em vez de uma aptidão”.
Wollschläger (1976)	“A criatividade é a capacidade de dar à luz novas relações, para transformar as regras dadas de tal forma que servem para a solução geral dos problemas dadas em uma realidade social”.
Arieti (1976)	“É uma das principais maneiras que o ser humano está livre das amarras, não só de suas respostas condicionadas, mas também as suas decisões comuns”.
Torrance (1976)	“Criatividade é o processo de ser sensível aos problemas, deficiências, lacunas de conhecimento, aos elementos do passado, negligenciados e desarmoniosos, etc.; de resumir uma informação válida; de definir as dificuldades e identificar o item inválido; a procurar soluções; fazer suposições ou fazer suposições sobre deficiências; para examinar e testar essas hipóteses e modificá-los se necessário, melhorá-los e, finalmente, comunicar os resultados”.
Marín (1980)	“Inovação valiosa”.
	“O pensamento criativo pode ser definido como um processo de auto-regulação

Pesut (1990)	metacognitiva, no sentido da capacidade humana de modificar voluntariamente sua própria atividade psicológica e processo de comportamento ou de auto-monitoramento”.
De la Torre (1991)	“Capacidade e atitude para gerar novas ideias e comunica-las”.
Davis e Scott (1992)	“A criatividade é o resultado de uma combinação de processos ou atributos que são novos para o criador”.
Gervilla (1992)	“A criatividade é a capacidade de criar algo novo, seja um produto, uma técnica, uma forma de abordar a realidade”.
Mitjáns (1995)	“A criatividade é o processo de descoberta ou produção de algo novo que atenda às demandas de um certo status social, um processo que também tem um caráter personológico”.
Csikszentmihalyi (1996)	É o resultado da interação de um sistema composto por três elementos: I) uma cultura que contém regras simbólicas, II) um indivíduo que fornece novidades no campo simbólico, III) um plano de experts que reconhecem e validam as inovações. “A criatividade é qualquer ato, ideia ou produto que muda um campo existente ou transformação de um campo existente em um novo”.

Pereira (1997)	“Ser criativo não é tanto um ato específico em um determinado momento, mas sim, um contínuo 'estar sendo criador' da resposta original da própria existência ... É essa capacidade de gerir a própria existência, tomar decisões que vêm 'de dentro' talvez ajudados por estímulos externos; daí a sua originalidade”.
Esquivias (1997)	“A criatividade é um processo complexo mental, que envolve: Atitudes, experiências, análise combinatória, originalidade e jogar, para atingir uma produção ou contribuição diferente do que já existia”.
Lopez e Recio (1998)	“Criatividade é um estilo que tem a mente para processar a informação, manifestando-se mediante a produção e geração de situações, ideias ou objetos com um grau de originalidade; esse estilo da mente pretende de alguma maneira impactar e transformar a realidade atual do indivíduo”.
Rodriguez (1999)	“A criatividade é a capacidade de produzir coisas novas e valiosas”.
Togno (1999)	“A criatividade é a faculdade humana de observar e conhecer um sem fim de feitos dispersos e relacionados, generalizando-os por analogia e logo sintetizando-os em uma lei sistema, modelo ou produto; é também fazer o mesmo, mas de uma forma melhor”.
	“Se definir é cercar um campo de ideias com uma cerca de palavras, a criatividade é

De la Torre (1999)	como um oceano de ideias oprimido por um continente de palavras”.
Gardner (1999)	“Criatividade não é algum tipo de fluido que pode fluir em qualquer direção. A vida da mente é dividida em diferentes regiões, o que eu chamo de 'inteligência', como a matemática, a linguagem ou a música. E uma determinada pessoa pode ser muito original e inventivo, criativo, mesmo iconoclasticamente, em uma dessas áreas sem ser particularmente criativo em qualquer uma das outras áreas”.
Arthur Koestler	É a capacidade de bissociação e, combinar dois ou mais elementos de conhecimento que geralmente não estão associados entre si.
Beth Hennessey	A criatividade é o processo pela qual se obtém uma nova resposta que tem por característica ser apropriada, útil e correta; que estão sujeitas ao contexto sócio cultural em que se desenvolvem.
Teresa Amabile	A capacidade de produzir um trabalho / produto que seja novo, mas que esta característica por si só é insuficiente. Deve ser também válido, apropriado e útil.
Erika Landau	A capacidade de encontrar relações entre experiências antes não relacionadas e dada sob a forma de novas mentalidades como experiências, ideias e novos produtos.

Juan de Los Angeles	O poder humano capaz de produzir novos resultados que solucionam problemas difíceis, quer dizer, a capacidade para solucionar problemas ou resultado do exercício desse poder.
A.Moles	É uma ginástica do espírito para organizar os elementos do campo perceptivo de uma maneira original e suscetível que dá lugar a operações em qualquer que seja os fenômenos de campo.
Robert. J. Sternberg e Todd I. Lubart	A criatividade é a habilidade de produzir um trabalho que seja novo. Sua concepção se baseia no resultado e estipula que um produto se define como criativo quando é original. Também fornece que necessita um escopo que apoie e recompense as ideias criativas do indivíduo.
José M. Ricarte	A criatividade é o processo do pensamento que nos ajuda a gerar ideias para a resolução dos problemas.
Goleman, Kaufman e Ray (2000)	“... contato com o espírito criativo, essa musa esquiva de boas e às vezes de ideias geniais”.
Matisse	“Criar é expressar o que tem dentro de si”.
Gagné	“A criatividade pode ser considerada uma forma de resolver problemas através de

	intuições ou uma combinação de ideias de diferentes áreas do conhecimento”.
Acuña	“A criatividade é uma qualidade atribuída ao comportamento sempre e quando o produto apresenta características de originalidade”.
Grinberg	“A capacidade do cérebro para chegar a novas conclusões e resolver problemas de uma forma original. Ela está relacionada com a integração eficaz de ambos os hemisférios cerebrais”.
Bianchi	“Um processo que compromete todo o comportamento psicológico de um sujeito e sua correlação com o mundo em um determinado produto, que pode ser considerado novo, valioso e apropriado em um contexto de realidade, ficção ou idealidade”.

Abaixo encontra-se um quadro que identifica alguns estudiosos no campo da criatividade em ordem cronológica para melhor entendimento e compreensão:

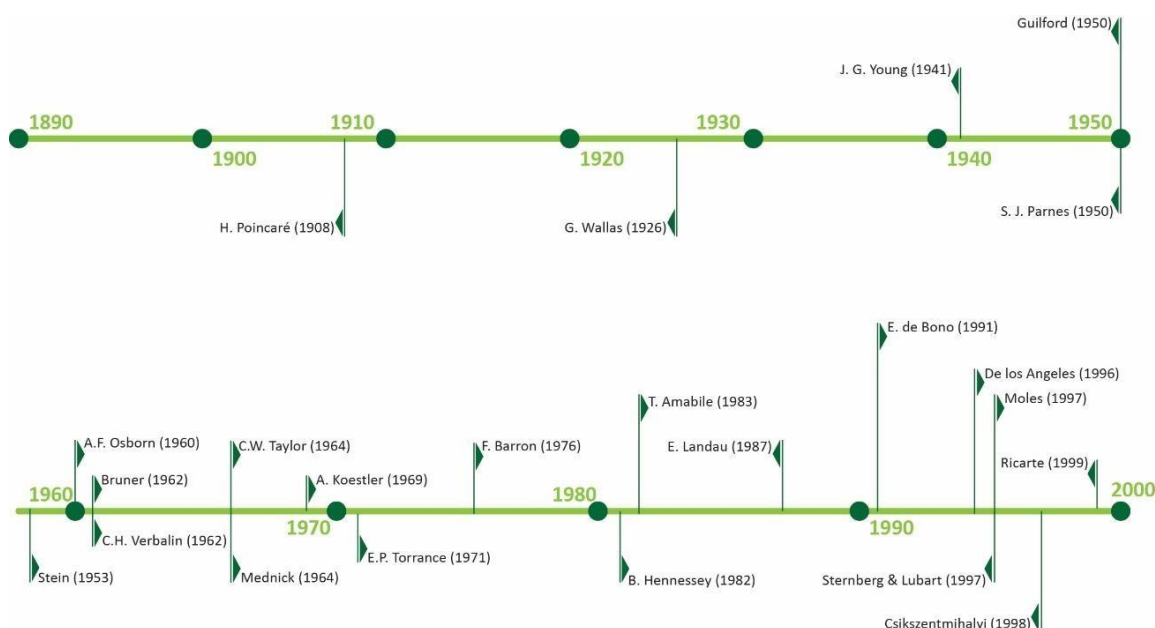


Figura 146 – Estudiosos do campo da criatividade em ordem cronológica

Fonte: Adaptado de Hernandez (2012)

Autores como Boden (1999) consideram a criatividade como sendo um fenômeno que escapa aos métodos usais da ciência, pela sua imprevisibilidade e infinitas formas de manifestação.

Summers e White (1976) acreditam que o problema é que o processo criativo é obscuro, desconhecido, não percebido e não verbalizado até mesmo pelo criador, e, por isso não é comunicado aos outros.

Rangel Junior (2014) comenta em determinado momento em sua tese sobre a complexidade de processos que envolvem o processo criativo nos indivíduos, processos estes, percebidos em todas as pessoas, com maior ênfase naqueles indivíduos denominados criativos. Rangel Junior cita o processo criativo exposto por MacKinnon que se divide em cinco fases distintas. Estas são:

Período de preparação onde o indivíduo, por meio de experiências, habilidade técnica e cognitiva procura enxergar o problema a ser resolvido.

Na etapa nominada Concentração, ocorre por parte do indivíduo uma busca na resolução do problema de modo célere o que normalmente gera

frustração e desmotivação por ele perceber que para que se chegue a um resultado satisfatório, este deverá gerar uma grande concentração de esforços.

Na Incubação, gera-se um momento de introspecção e possível renúncia passageira do problema.

Na etapa da Introspecção, surge um momento de introspecção ladeada pela motivação e por conseguinte reestruturação da resolução do problema. Neste momento o indivíduo acredita ter encontrado a melhor solução.

Finalmente a fase da Aplicação, esta como sendo a etapa final do processo criativo, em que se apresenta a melhor solução. Nesta etapa também são contemplados momentos importantes do processo como por exemplo a verificação, elaboração e aplicação do conhecimento.

Esquivias (2001) define a criatividade como um processo mental elevado que envolve atitudes, experiências, análise combinatória, originalidade, para atingir uma produção ou alguma contribuição diferente do que já existe.

Sem intenção alguma de apresentar mais um conceito relativo à criatividade, Moraes (2011) aproveita a ideia de Feldman de que a criatividade é algo raro porque é muito exigente, e é muito exigente por ser um fenômeno exigente de coincidência. Moraes refere à co-incidência e a co-existência ao fato de que alguns requisitos são mais comumente referenciados na literatura que investigam a criatividade. Estes seriam: Aptidões, motivação, conhecimento, processos, personalidade e o olhar do outro.



Figura 147 - Requisitos mais referenciados na literatura segundo Fátima Moraes

Fonte: Adaptado de Moraes (2001).

As aptidões se manifestam de diferentes formas e, portanto, cada indivíduo apresenta um perfil específico em testes de aptidões, ou seja, se uma pessoa tem elevado talento figurativo, certamente ela será mais criativa no campo dos desenhos, pinturas, arte, decoração, etc; no entanto se a capacidade verbal do indivíduo se torna evidente e elevada, provavelmente este será mais criativo no âmbito da escrita. Morais (2011) corrobora com as ideias de Csikszentmihalyi em que as aptidões vão além dos esforços e produtos criativos do indivíduo, onde reside a alta criatividade, mas também na manifestação criativa do dia a dia.

É quase que unanimidade concordar que a criatividade tem como principal elemento coadjuvante a motivação. Torna-se estranho e sem sentido criar-se algo sem estar totalmente comprometido e motivado com o que se faz, e mais ainda quando criar, é trazer algo novo, contrário do reproduzir. Nesse caso, o indivíduo se municia tanto por motivações extrínsecas como intrínsecas, este último como sendo de caráter vital.

O indivíduo criativo é aquele que domina conhecimentos, no entanto, para se adquirir conhecimento é preciso ter competência aprofundada acerca do domínio que por sua vez está contida numa teia complexa e repleta de informações de diferentes áreas de erudição, ou seja, para se criar, não basta apenas um conhecimento aprofundado. É preciso ter um amplo conhecimento de caráter multidisciplinar. Morais (2011) valida e reforça os preceitos de Csikszentmihalyi quanto aos conhecimentos do domínio e considera como fator de extrema relevância a criação do indivíduo no seu dia a dia.

Quanto à personalidade, o indivíduo criativo apresenta algumas características como autonomia, o gosto pelo risco, persistência, etc. No entanto, não é garantia aquele que tem personalidade criativa ser um indivíduo criativo.

Quanto aos processos, mais precisamente aos processos de cognição, estes que conseguem pensar e processar melhor as informações, são indivíduos mais flexíveis a perceber visualmente o que os rodeia, utilizam-se mais da imagética, pensam mais facilmente e mais rapidamente na utilização de metáforas ou analogias além de não somente resolver problemas como também, descobri-los e cria-los.

O último requisito refere-se ao olhar do outro, este como sendo um atributo. Os indivíduos que apresentam esta peculiaridade compõem na maioria das vezes o campo, que consiste na audiência que reconhece a ideia e introduz no domínio. Também pode ser considerado como elemento avaliativo e, por conseguinte, legitimador, o momento sócio histórico de forma a separar o que é e o que não é criativo.

A discussão acerca da criatividade pode ser vista em congressos com estudiosos da área por se tratar de um tema de cunho imprevisível e também passível de manifestação em diversas áreas como na arte, na filosofia, na ciência e no próprio dia a dia. Inerente ao comportamento humano, a criatividade é um tema que requer constantes estudos no intuito de poder cada vez mais apreender e entender esse intrincado fenômeno.

Quanto a uma abordagem mais aprofundada nos estudos sobre criatividade, Torrance (1993) concorda literalmente com a afirmação de Eysenck de que o estudo da criatividade claramente necessita de mais criatividade por parte de seus apreciadores no assunto. Mais do que é exigido na maioria dos outros campos da psicologia. Complementa afirmando que há seguramente muitos mais importantes insights prontos para serem descobertos e usados.

Houve de fato no mundo científico grandes esforços na busca de modelos com a intenção de se poder compreender esses fenômenos que são pertinentes ao homem.

Para o design, é fundamental o investimento em estudos e questionamentos acerca dos processos criativos na busca de evidenciar sua grande importância nos processos de cognição.

Em meados da década de setenta, os estudiosos da área da psicologia da criatividade estavam preocupados em traçar o perfil do indivíduo criativo e assim expor técnicas que pudessem favorecer a criatividade. Em um outro momento, as atenções se voltaram para a influência de fatores culturais, sociais e históricos no desenvolvimento da criatividade. Nesse contexto, a produção criativa não se resume apenas no indivíduo, mas sim por uma influência de elementos do ambiente onde esse indivíduo está inserido. Guilford (1950), já

preconizava que a produtividade criativa se estendia muito além do domínio de inteligência, não se restringindo apenas no indivíduo.

Em relação aos testes de medição da criatividade, Guilford contesta os padrões estereotipados que tentam de alguma forma identificar indivíduos potencialmente criativos por meio de testes de múltipla escolha por exemplo e atenta ao possível erro desse instrumento de medição quando diz que apresentar ao indivíduo criador com seu produto acabado como em um item de múltipla escolha, pode impedi-lo de mostrar o que realmente se quer que ele mostre: A sua criação. Guilford pondera quanto a esses testes de medição da criatividade e sugere que alguns fatores mais cruciais para o desempenho criativo ainda não foram descobertos, e propõe, que devemos olhar muito além dos limites do QI se quisermos realmente entender o domínio da criatividade.

O ser humano tem subordinado sua criatividade para muitos aspectos das atividades nos domínios sociais, econômicos e individuais e por isso a investigação no campo da criatividade tem recebido maior atenção principalmente quando se trata de uma abordagem de confluência social. As demais linhas de investigação em criatividade podem ser categorizadas tratando a personalidade, a cognição, o estímulo e a confluência social. Esta última como sendo utilizada de maneira vasta pelos estudiosos da atualidade, sugere que a criatividade pode ser melhor compreendida pelos meios e contextos sociais.

Dos modelos mais recentes que abordam os fatores culturais, sociais e históricos destacam-se a teoria de investimento em criatividade de Sternberg, o modelo componencial de criatividade de Amabile e a perspectiva de sistemas de Csikszentmihalyi.

A teoria de investimento em criatividade de Sternberg, considera o comportamento criativo como consequência da confluência de seis fatores distintos e que podem se interagir para a expressão criativa. São eles: inteligência, estilos intelectuais, conhecimento, personalidade, motivação e contexto ambiental.

O modelo componencial de criatividade de Amabile consiste numa tríade necessária para o trabalho criativo. São elas: habilidades de domínio (conhecimento), processos criativos relevantes (estilos de trabalho, estilo

cognitivo, domínio de estratégias que favorecem ideias novas e traços de personalidade) e motivação intrínseca (envolvimento e satisfação própria).

Para além destes componentes, o modelo apresentado indica cinco estágios no processo criativo: Identificação do Problema, Preparação, Geração de Resposta, Comunicação e Validação da Resposta e Resultado.

Quanto ao modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, este será discutido e mais aprofundado no capítulo que se segue.

3.4 O MODELO DE PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

Podemos dividir os estudos em criatividade de Mihaly Csikszentmihalyi em dois momentos importantes. De acordo com Morais (2001) nos seus primeiros trabalhos, Mihaly buscava encontrar características que tornavam o indivíduo criativo, e por isso, pesquisava pontos que ele julgava relevantes na pessoa como a personalidade, valores, capacidade de resolução de problemas por exemplo.

Em um segundo momento, asseverou que as realizações criativas não poderiam ser esclarecidas e elucidadas apenas por variantes individuais, ou seja, o indivíduo deveria ser estudado e compreendido de forma holística pensando-se conforme Morais (2001) da seguinte maneira “do contexto do indivíduo tinha que se passar ao indivíduo em contexto”. Mihaly então preconiza um modelo ativo que busca entender melhor o ato criativo e sugere a interação de uma tríade que se inter-relacionam constantemente mediados pelo indivíduo (ser criativo), o domínio (seria um composto estável inerente à área ou ao conhecimento) campo (consiste na audiência que legitima a ideia e a insere no domínio)

Cada um desses três elementos tem a sua devida importância dentro do sistema e esta interação é suficiente para explicar como algo pode vir a ser criativo.

Csikszentmihalyi (2014, p.51) destaca que é importante perceber que cada um dos três sistemas principais: indivíduo, campo, e domínio afetam uns aos outros, por sua vez, pode-se dizer que os três sistemas representam três "momentos" do mesmo processo criativo.

Outro ponto que Mihaly explica quanto ao processo dinâmico da tríade é que o ponto de partida do processo criativo é puramente arbitrário. Pode se pensar de imediato que o ponto onde se inicia parta sempre do indivíduo, mas Mihaly explica que a informação que vai com a ideia já existia muito antes da pessoa criativa chegasse à cena. Ele tinha sido armazenado no sistema símbolo da cultura, das práticas comuns, a língua, a notação específica do "domínio". Uma pessoa que não tem acesso a esta informação não será capaz de fazer uma contribuição criativa, não importa o quão capaz ou qualificado a pessoa é.

Em artigo recente intitulado "O modelo de sistemas de criatividade e suas aplicações", Csikszentmihalyi apresenta três exemplos de emprego do seu modelo por outros profissionais e áreas não correlatas o que demonstra a eficácia do modelo. Uma aplicação foi feita pelo psicólogo neozelandês Philip McIntyre com a música *Yesterday* dos *Beatles*. Em um outro exemplo, um casal de chefs criou três volumes de livros definidos pela tríade que compõe a criatividade sob a perspectiva de Mihaly: A história da culinária (domínio), Grandes chefs (indivíduo) e Restaurantes e críticos de culinária (campo). Em um outro emprego do modelo está direcionado na área da astrofísica.

Com base no modelo de perspectivas, Csikszentmihalyi defende que os estudos em criatividade devem ser focados nos sistemas sociais e não apenas no indivíduo.

Gardner (1994, p.151) também corrobora sobre a importância dos sistemas sociais e justifica que os julgamentos de criatividade são iminentes à comunidade dependendo fortemente de indivíduos especializados em determinados campos.

McIntyre (2007) discorre em seu artigo que a busca crescente de modelos que confluem na pesquisa da criatividade de forma geral, evidencia a necessidade de olhar além do indivíduo no lançamento da inventividade, no que implica, uma mudança nas abordagens para as técnicas que se podem utilizar

de forma a aprimorar as práticas da criatividade. Com base nos preceitos apresentados no Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, McIntyre ratifica a tríade essencial do modelo esclarecendo que os usos das habilidades pessoais junto a aquisição de conhecimento de domínio carecem de uma compreensão multifacetada e complexa do modo como os campos funcionam e tomam decisões.

Csikszentmihalyi menciona três elementos ou forças que julga sendo essenciais em qualquer consideração da criatividade: Talento individual ou Indivíduo; O Domínio; e O Campo que julga a importância ou não dos indivíduos ou produtos. Mihaly assume a posição de que a criatividade não está intimamente ligada a nenhum elemento ou força única, ou nem a pares de forças; mas sim a um processo em que existe a interação desses três elementos de maneira interativa. Csikszentmihalyi (1999) afirma que a criatividade só pode ser determinada estudando a interação entre criadores, seus campos e domínios correlatos.

Csikszentmihalyi (2014, p.51) atenta que o ponto de partida do processo criativo é puramente arbitrário. Normalmente pode ser pensar de imediato que a ideia floresça sobretudo por parte do indivíduo, no entanto, Mihaly elucida que a informação que vai junto com a ideia já existia bem antes dela chegar ao indivíduo, ou seja, já havia sido incorporado no sistema símbolo da cultura, das práticas comuns, da língua, do domínio. A título de exemplo, uma pessoa, por mais capaz ou qualificado que seja, não é capaz de escrever uma sinfonia criativa sem ter um conhecimento aprofundado do domínio, ou seja, o universo da música.

Portanto, ao demonstrar no seu modelo que o processo criativo pode partir de qualquer um dos subsistemas da tríade, Mihaly definitivamente sugere abandonarmos um modelo ptolemaico da criatividade na qual o indivíduo está no centro de tudo, para um modelo copernicano na qual a pessoa faz parte de um sistema de influências e informações mútuas.

McIntyre (2007) reforça a premissa fazendo uma alusão que assim como o ar, o pavio e faísca são elementos essenciais para que se obtenha fogo, e a falta de algum desses impossibilita a sua produção; os três elementos estabelecidos por Mihaly: Indivíduo, Domínio e Campo, são considerados

elementos primordiais para a criação de uma ideia ou produto criativo, reforçando dessa maneira que o ato de fomentar a criatividade não está apenas no sujeito, mas nos demais componentes da tríade, podendo ser gerado por qualquer um deles. A seguir, encontra-se um gráfico referente ao modelo preconizado por Mihaly Csikszentmihalyi.

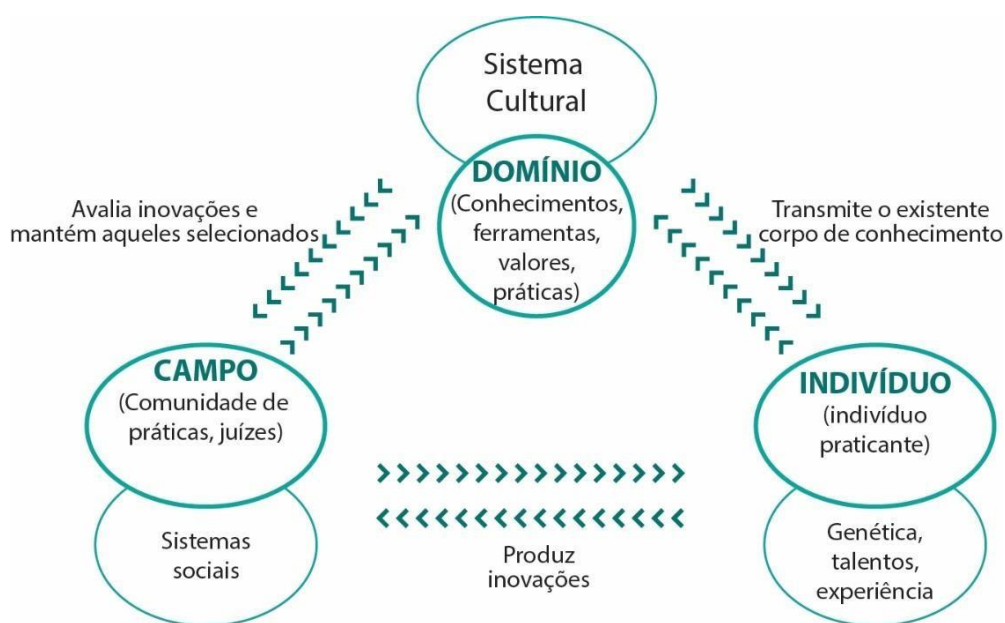


Figura 148 - Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi

Fonte: Adaptado de Csikszentmihalyi (2014).

Com base no gráfico, será explicado cada elemento da tríade para melhor entendimento.

3.4.1 Indivíduo

O indivíduo produz variações e insere mudanças no domínio ou área de conhecimento.

O indivíduo é responsável pela variação do conteúdo do domínio e esta variação será então avaliada pelo campo figurados por especialistas e críticos que inserem essas instâncias de legitimação. Csikszentmihalyi (1999) acredita que a criatividade significa a capacidade de adicionar algo para a cultura. A criação do indivíduo deve ser corroborada por um grupo de especialistas que

deverá ou não incorporar essa nova ideia no domínio.

Solomon (2009, p.227), no entanto, alerta quanto aos excessos por parte de professores rígidos, e o conservacionismo das organizações que levam a uma coibição da criatividade.

Um fator de grande valia consiste no indivíduo estar inserido num ambiente em que haja estímulos em produção criativa, que este possa ser valorizado no seu processo de aprendizagem e que seja oferecido oportunidades de acesso ao conhecimento como especialistas, livros, revistas, etc. Existe, é claro, uma reunião de elementos formadores que favorece ao indivíduo no que se diz respeito a produção de mudanças no domínio.

Esses elementos consistem no histórico pessoal do indivíduo, englobando o *pool* genético de onde provêm, experiências pessoais, abarcando também influência familiar, classe social e oportunidades educacionais, o tutor como figura de referência e elemento norteador no seu processo de construção do conhecimento. Esses elementos auxiliam no ingresso que o indivíduo pode ter ao domínio e também, é claro, ao campo. Nesse caso, o indivíduo deve passar por um processo de aculturação no domínio em que assimilará novos códigos e convenções, assim como regras apropriadas a esse domínio. É importante também que o indivíduo conheça o campo de modo que possa se socializar e entender e também reconhecer suas normas e valores; e conseqüentemente a tomada de decisões quanto a seleção e escolha das novas ideias.

3.4.2 Domínio

Csikszentmihalyi aborda o domínio como um conjunto de regras e procedimentos simbólicos estabelecidos culturalmente que regulam a consciência humana (pensamentos, emoções, conhecimento acumulado, transmitido e compartilhado em uma sociedade ou por várias sociedades, crenças e atos intencionais tais como as várias tecnologias desenvolvidas ou adotadas no âmbito da cultura). Essas regras não são programadas para os conhecimentos genéticos herdados, mas sim uma absorção da interatividade com os demais membros da sociedade.

As regras culturais transmitidas podem ser subdivididas em vários domínios por exemplo, o domínio da gastronomia contém regras sobre como preparar alimentos. Milhares de receitas existem em muitas culturas e são transmitidas sob forma de instruções orais ou escritas de geração para geração. Na religião, que consiste em regras na sua forma de pensar, de se comportar e de seguir determinada entidade religiosa. Centenas de domínios existem em cada cultura e a questão importante a ser considerada é que para um produto possa ser considerado criativo, este, precisa estar em um domínio já existente ou que se estabeleça um novo domínio de regras.

Sobre os aspectos da cultura, Lubart (2007, p.83) refere como sendo “à divisão de um conjunto de pensamentos, de condutas, de tradições, de valores e de símbolos que estruturam o modo como um grupo de indivíduos vai interagir com seu ambiente psíquico e social”. Lubart afirma que a cultura de uma comunidade é absorvida e passada a cada geração e que sua natureza evolui facilmente por meio de revoluções e inovações, mas também pela abertura à outras culturas.

Ostrower (1987, p.11) complementa as ideias de Lubart quando comenta que o comportamento de cada ser humano é moldado por princípios culturais, históricos, do grupo em que ele está inserido e, portanto, vive.

Sobre a questão dos avanços em um domínio, Csikszentmihalyi enfatiza que para que um matemático ou qualquer outro profissional se torne criativo por exemplo, ele deverá ter a capacidade de provar teoremas matemáticos que não foram capazes de serem resolvidos ou de se encontrar novos teoremas que ninguém havia pensado antes ou de encontrar um novo sistema, um novo tipo de relação que ainda não fora posto em prática. Isso dará possibilidades de contestação pelos demais teóricos e estudiosos da área, ou seja, avanços em um domínio podem estimular avanços criativos em demais áreas assim como novas tecnologias podem ajudar a abrir novos domínios. Assim, como exemplifica Mihaly⁷, Beethoven não poderia ter escrito seu opus 61⁸ se os

⁷ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi, New York, Springer, 2014.

⁸ Beethoven escreveu seu Concerto para violino em D major, Op. 61 (1806), no auge de seu chamado "segundo" período, uma das fases mais fecundas de sua criatividade. Fonte: <https://www.allmusic.com/composition/violin-concerto-in-d-major-op-61-mc0002357517>

Luthieres de Cremona não tivessem se aperfeiçoado na arte de fazer violinos.

Portanto, por mais talentosa que seja a pessoa, seria muito pouco provável que ela contribua de forma significativa caso ela não tenha acesso a um determinado domínio. Uma vez adquirida as informações a partir do domínio, esta pessoa será capaz de mudá-lo por meio de motivações e estímulos.

No entanto, a maioria dessas pessoas adquire conhecimento de um domínio que seja suficiente no aspecto de satisfação profissional sem intenção de aprimoramento ou inovação. Estes podem ser grandes profissionais, mas sem poder de mudança de domínio.

3.4.3 Campo

O campo é a parte da sociedade que atua como *gatekeeper*⁹ ao domínio. Sua função seria de decidir se a nova ideia ou produto criativo é passível ou não de ser incluído no campo do domínio. Mihaly (2014, p.51) explica que a maneira mais fácil de descrever um campo, é dizer que neste, inclui todas as pessoas que podem afetar a estrutura de um domínio.

Desse modo, no campo da arte por exemplo, se incluem professores de arte, historiadores de arte, por eles adquirirem informações pertinentes do domínio e passam estas informações simbólicas para as próximas gerações; críticos de arte, estes dão suporte aos artistas individuais; colecionadores, que tem papel fundamental na manutenção das obras dos artistas e trabalhadores; donos de galerias e curadores de museus, pela preservação e responsáveis pelo estado da arte na área; e por fim, o que Mihaly define como *Peer Group* ou grupo de pares de artistas cujo convívio define estilos e revoluções de gosto.

No entanto, o campo pode errar de duas maneiras: Sendo muito rigoroso e criterioso pode assim descartar uma novidade que consequentemente poderia ser benéfica ao domínio, ou por precipitação prejudicando ou suprimindo o domínio.

⁹ Essa teoria surgiu nos anos 50, nos Estados Unidos, como forma de deferência ao jornalismo e ao seu poder. Acredita que o processo de produção da informação é um processo de escolhas, no qual o fluxo de notícias tem que passar por diversos "gates" (portões) até a sua publicação. Entende que há intencionalidade no jornalismo e que o processo é arbitrário e subjetivo. Fonte: <http://teoriadojornalismouniube.blogspot.com.br/2010/11/teoria-do-gatekeeper.html>

Uma nova receita criada por um chef reconhecido será comentada por algum crítico gastronômico e com isso essa receita poderá figurar em edições futuras de respeitadíssimos livros da área da culinária. No entanto, caso os críticos sejam demasiadamente rígidos e pragmáticos a cozinha permanecerá tradicional e as novas receitas seriam ignoradas, no entanto se forem abertas a novas possibilidades e sabores, certamente serão incluídos no domínio. Partindo desse antagonismo, ambas as estratégias podem ser perigosas: é possível destruir um domínio privando-o de novidades ou admitir demasiada novidade ainda não-assimilada pelo domínio. Diante dessa premissa pode-se dizer que a tarefa fundamental do campo seria selecionar variações promissoras e incorporá-las para o domínio.

Gardner (1986, p.111) define o campo como sendo uma organização social dentro do qual os indivíduos e os domínios coexistem, ou seja, quando os indivíduos se envolvem em uma determinada ação ou domínio dentro de uma determinada sociedade, eles estão necessariamente exercendo dentro do campo.

McIntyre (2007) define o campo como um espaço estruturado que é organizado em torno de tipos específicos de conjuntos de conhecimentos de domínio. McIntyre também delimita o conceito de campo como sendo uma arena de contestação onde ocorrem as posições competitivas dos atores em sua luta pela acumulação e monopolização de diferentes tipos de capital cultural e simbólico.

McIntyre (2007, p.6) diz ainda que os campos podem atingir a criatividade de três formas:

Os campos podem afetar a criatividade de três maneiras diferentes; por ser reativo ou proativo, escolhendo um filtro amplo ou estreito para selecionar a novidade e estando "bem conectado ao restante do sistema social e, assim, capaz de canalizar o apoio" para esse domínio particular. Um campo reativo não solicita novidade enquanto que um proativo faz exigindo ativamente a novidade dos indivíduos criativos envolvidos. Além disso, alguns campos são conservadores e permitem que apenas alguns novos itens entrem no domínio a qualquer momento. Eles rejeitam a maior novidade e selecionam apenas o que consideram melhor. Outros são mais liberais ao permitir novas ideias em seus domínios, e como resultado, essas mudanças mais rapidamente. "Nos extremos, ambas as estratégias podem ser

perigosas: é possível destruir um domínio ou privá-lo de novidade ou admitir demasiada novidade não-assimilada”.

Percebe-se, nesse sentido, que o campo exerce influência sobre a criatividade do indivíduo. Isso indica que a criatividade não pode ser compreendida nem como algo meramente individual ou social, mas sim como uma interação dos diversos campos. Há, de fato, uma interdependência no processo criativo.

4 Metodologia da pesquisa

Esta pesquisa respalda-se na investigação do processo criativo dos designers contemporâneos de mobiliário brasileiro sob o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e dessa forma, para que obtivéssemos resultados mais fidedignos, será apresentada a seguir cada etapa contemplada e suas especificidades.

Na primeira parte da pesquisa, como forma de poder conhecer o cenário do móvel contemporâneo brasileiro com foco no indivíduo criativo, este como sendo o designer contemporâneo de mobiliário nacional, em princípio, numa visão mais panorâmica, foi feita uma investigação de cunho exploratório por meio de bibliografia especializada como livros, revistas do segmento, sites, entre outros, no intuito de se conseguir uma listagem deste profissional que desenvolve mobília, de onde se chegou a 98 profissionais.

Em seguida, uma segunda filtragem foi realizada, tomando como fator relevante, premiações nacionais e internacionais visto que, este elemento torna-se vital para entendermos melhor o desempenho e eficácia do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, e com base nesse dado norteador, se chegou a 72 profissionais premiados. Foi produzido um questionário (ver página de anexos) e enviados para todos os 72 profissionais assim como agendadas entrevistas em primeira mão. Claudia Moreira Salles, Roberta Rampazzo e Antônia Almeida responderam ao questionário totalizando três profissionais. Carlos Motta, Julia Krantz, Paulo Alves, Juliana Llussá, Marcelo Ferraz, Sérgio Matos e Felipe Bezerra participaram das entrevistas em primeira mão, totalizando sete profissionais.

Diante das respostas dos profissionais baseadas no modelo de perspectivas de sistemas de *Mihaly Csikszentmihalyi*, se buscou encontrar fatores expoentes em seu processo de criação que foi detalhado nos capítulos referentes à aplicação do modelo e análises dos resultados e, por conseguinte foram apresentadas as conclusões.

A figura abaixo apresenta uma síntese dessa pesquisa de campo no que se refere ao indivíduo criativo.

ALESSANDRO ALVARENGA E SUKA BRAGA, ALFIO LISI, ÁLVARO WOLMER, AMÉLIA TAROZZO, ANDRE BASTOS E GUILHERME RIBEIRO (Estúdio nada se leva), ANDRÉ CRUZ, ANDRÉ FERRI, ANDRÉ MARX, ANDRÉ MIRALDI, ANTÔNIA ALMEIDA E FÁBIO ESTEVES (80e8), ARISTEU PIRES, ARTHUR DE MATTOS CASAS, BABA VACARO, BETH NEVES, BETO GRIEBELER, BETO SALVI E TUTI GIORGI, BRUNO FAUCZ, CARLOS MOTTA, CLÁUDIA MOREIRA SALLES, CRISTIANO RIBEIRO DO VALLE, DÉLIA BERU, DOMINGOS PASCALI E SARKIS SEMERDJIAN, EDUARDO BARONI, EM2 DESIGN, ESTEVÃO TOLEDO, ESTÚDIO META, ETEL CARMONA, FELIPE BEZERRA E ANDRÉ GURGEL (Mula Preta), FERNANDO JAEGER, FERNANDO MENDES, FLÁVIA PAGOTTI, FLÁVIO BORSATO E MAURÍCIO LAMOSA, GERSON OLIVEIRA E LUCIANA MARTINS (OVO), GRAÇA KAZAN E LUÍS MÁRIO MOURA, GUSTAVO BITTENCOURT, GUSTAVO DIAS, GUILHERME SASS, GUILHERME WENTZ, GUTO REQUENA, HERMES EBANESTERIA, HUGO FRANÇA, HUMBERTO DA MATA, ILSE LANG, IRMÃOS CAMPANA, ISABELA VECCI, IVAN REZENDE, JADER ALMEIDA, JOSÉ MARTON, JULIANA LLUSSÁ, JULIA KRANTZ, JULIA ANDRADE E JOÃO IAGUE (Estúdio Metta), LEANDRO GARCIA, LEO CAPOTE E MARCELO STEFANOVICZ (Outra Oficina), LEONARDO BUENO, LEONARDO LATTAVO E PEDRO MOOG (Lattoog), LIA SIQUEIRA, LIGIA DE MEDEIROS, LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA (Ovo), LUCIANO DEVIÁ, LUIS GALVÃO E MASSIMO BIANCHI (Native original), LUIS GUSTAVO BOACNIN E GISELLE BOACNIN (kinin), MARCELO CARUSO, MARCIO LEWKOWICZ, MARCENARIA TRANCOSO, MARCUS FERREIRA (Decameron design), MARIA AMÉLIA ZAPATA, MARIA CÂNDIDO MACHADO, MARIA CRISTINA AZEVEDO, ANA LUISA LO PUMO E DÉBORA EICNHENBERG, MARCELO FERRAZ (Marcenaria Baraúna), MARCELO CARUZO, MAURICIO AZEREDO, MAURICIO JORGE, MENDES HIRTH, MONICA CINTRA, MORITO EBINE, RODRIGO CALIXTO (Oficina Ethos), NATASHA SCHLOBACH, ORRO & CHRISTENSEN, PAULO ALVES, PAULO CASTELLOTTI, PAULO WERNECK, PEDRO DE CASTRO, PEDRO MENDES, PEDRO PETRY, PEDRO USECHE, RAHYJA AFRANJE, RENATA MOURA, ROBERTA RAMPAZZO, RODRIGO FERREIRA, REJANNE CARVALHO, RENO BONZON, RITA VENTURIN, ROQUE FRIZZO, SÉRGIO FAHRER, SÉRGIO MATOS, SÉRGIO RODRIGUES, ZANINI DE ZANINE.

Premiações nacionais e internacionais

Envio de questionário para estes 72 profissionais e agendamento de entrevistas em primeira mão

Profissionais que responderam ao questionário

ANTÔNIA ALMEIDA E FÁBIO ESTEVES (80e8)
CLÁUDIA MOREIRA SALLES
ROBERTA RAMPAZZO

Profissionais que participaram da entrevista em primeira mão

FELIPE BEZERRA (Mula Preta)
MARCELO FERRAZ (Baraúna)
SÉRGIO MATOS
CARLOS MOTTA
PAULO ALVES
JULIANA LLUSSÁ
JULIA KRANTZ

Aplicação do modelo de Mihaly Csikszentmihalyi

Análise

Conclusões

Figura 149 - Etapas metodológicas executadas no indivíduo criativo

Fonte: Próprio autor

Uma outra pesquisa se fez necessária para que se pudesse apreciar um elemento da tríade do modelo de perspectivas de sistemas de *Mihaly Csikszentmihalyi* nominada campo. Dividimos esse elemento em dois perfis de profissionais: o primeiro se reserva aqueles intitulados juízes, participantes de comissão julgadora, responsáveis por legitimar e validar as peças, nesse caso, objetos de mobília; e o segundo profissional se restringe aqueles que comercializam as peças legitimadas pelos juízes.

Por meio de pesquisa de diversas fontes se chegou a oito profissionais participantes de comissão julgadora. Quanto aos profissionais que são responsáveis pela comercialização das peças também foi contabilizado um total de oito estabelecimentos.

Foi enviado um questionário para cada um dos profissionais assim como agendamento para entrevistas em primeira mão. Auresnede Pires Stephan, representante do grupo dos juízes, respondeu ao questionário, enquanto Matheus Ximenes, sócio proprietário da MUMA, responsável pela comercialização da mobília foi entrevistado em primeira mão.

Diante das respostas advindas destes profissionais, foi possível aplicar o modelo de perspectivas de sistemas de *Mihaly Csikszentmihalyi* e posterior análise dos resultados e por fim foram geradas as conclusões.

Abaixo se encontram duas figuras que mostra mais detalhadamente as etapas contempladas.

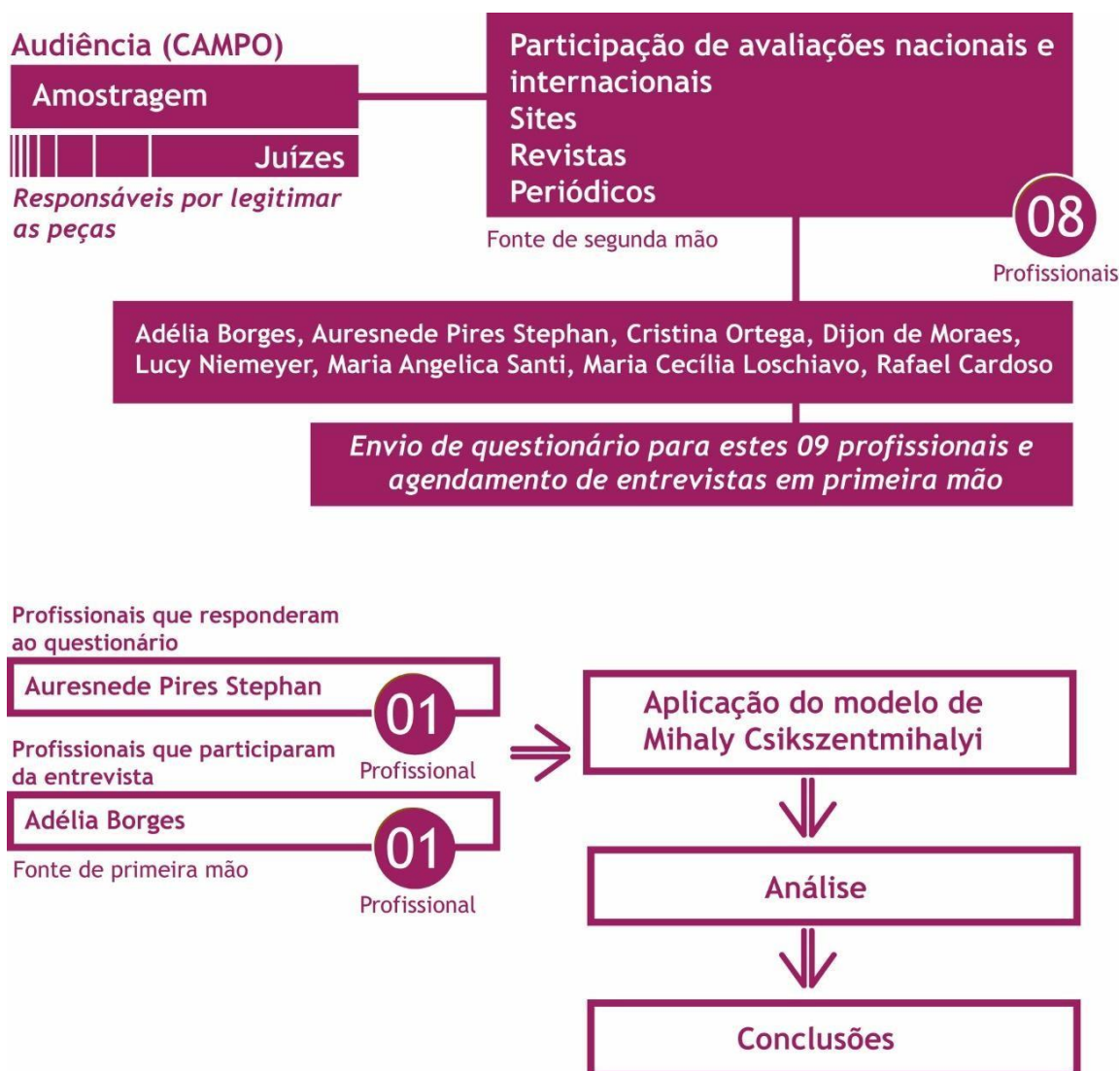


Figura 150 - Etapa metodológica referente aos componentes do fator Campo

Fonte: Próprio autor

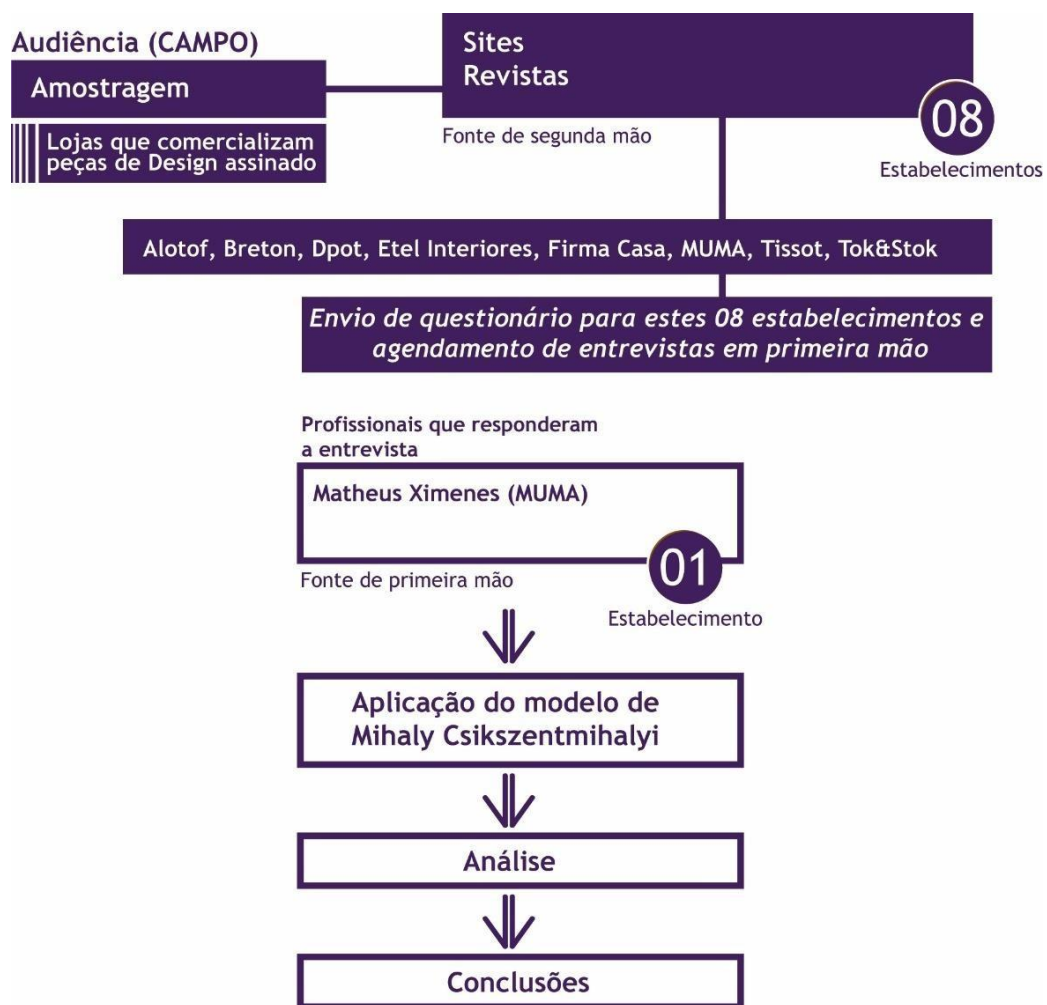


Figura 151 - Etapa metodológica referente aos componentes do fator Campo (que comercializam peças de design assinado)

Fonte: Próprio autor

5 Aplicação do modelo e Análise dos resultados

A seguir, será aplicado o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi no grupo de profissionais que participaram das entrevistas em primeira mão e também aqueles que responderam ao questionário. Vale destacar que o processo de investigação dos profissionais assim como as entrevistas realizadas, foram desenvolvidas tanto para os componentes do universo do indivíduo criativo como também para os componentes do campo; é claro, com perguntas e questionamentos pontuais para cada componente da tríade.

De acordo com Csikszentmihalyi (2014, p.51) o modelo pode iniciar em qualquer um dos componentes da tríade e sendo assim, preferimos começar pelo indivíduo, nesse caso, o designer contemporâneo brasileiro de mobiliário, de onde foram lançados questionamentos referentes ao seu processo criativo e por meio das respostas, foram assinalados os fatores expoentes da cada um e para isso, perguntas chave foram produzidas de forma a poder se chegar mais facilmente às respostas.

Primeiramente foi perguntado a respeito de sua formação e por qual motivo o interesse em mobiliário; por conseguinte, foi questionado a respeito da influência ou não da formação profissional com seu processo criativo com a mobília. Um ponto importante que também foi indagado residia em estímulos externos e acesso a informações como também a educação familiar, liberdade de escolhas e influências parentais. Outro ponto relevante em que foi discutido se referia a existência de um tutor ou mestre como elemento balizador no seu processo de formação e por fim, pretendeu-se entender como o profissional enfrenta novos desafios e busca na resolução de problemas.

Diante das respostas advindas dos profissionais se pôde extrair pontos importantes de cada um e dessa forma se traçou um breve perfil individual que revelava os fatores expoentes de forma particular.

Do mesmo modo, foi produzido um questionário para aqueles que contemplavam o elemento da tríade nominado Campo. Como já foi dito anteriormente, este setor se reserva aqueles responsáveis pela audiência e,

portanto, incumbido em legitimar as ideias e inseri-las ao domínio. Nesse quesito, foram eleitos tanto profissionais que participam como juízes e comissão julgadora como também estabelecimentos que comercializam peças de design assinado.

Nesse caso, foi produzido um questionário para os componentes de comissão julgadora e outro reservado para aqueles que comercializam produtos de design.

Para os componentes do Campo reservada aos juízes, foi primeiramente perguntado sobre sua formação e participações de concursos e comissões julgadoras de forma a validar sua posição neste quesito; depois se verificou por parte do entrevistado o que poderia vir a ser uma ideia ou produto criativo e que características estes deveriam conter assim como critérios estabelecidos no momento de avaliação do produto. Também nesse quesito foi perguntado sobre a significância por parte da formação profissional do designer em relação ao seu processo criativo. Por fim, foi indagado sobre o panorama nacional da mobília, mais especificamente sobre o design autoral do profissional de mobília contemporânea.

Quanto ao outro componente do Campo, responsável na comercialização da mobília para o consumidor final, o questionário foi dividido em duas partes, um que contemplava o estabelecimento e o outro que referenciava o público que adquiriria as peças.

Quanto às perguntas voltadas para o estabelecimento comercial, buscou entender questões como missão da empresa, seu posicionamento no mercado de mobília com design assinado, critérios estabelecidos para se adquirir os produtos e posterior comercialização, linguagem estética de mobília por parte da empresa.

Em um segundo momento, o questionário se volta para o público alvo e dessa forma, foram questionados conteúdos como perfil do consumidor e seu interesse por mobília, o que ele busca, qual linguagem estética e por fim, o poder na hora da compra que envolve estética *versus* mobília com design assinado.

Para melhor compreensão, foi produzido o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e sua aplicação à pesquisa feita em formato A3 que se encontra nos anexos.

Após apreciação do modelo gerado nos anexos, será elucidado abaixo cada elemento isolado da tríade com seus respectivos subnúcleos. Também serão explanadas suas interseções.

Começaremos explicando o retângulo laranja que se reserva ao indivíduo criativo. Acima do retângulo se apresentam os dez designers que participaram das entrevistas em primeira mão ou respostas ao questionário e dessa forma, foi possível detectar os fatores expoentes mais recorrentes em cada integrante. Estes foram: Motivação, curiosidade, persistência, determinação, prazer, abertura para novas experiências, novos desafios, influência parental, interesse e tutor.

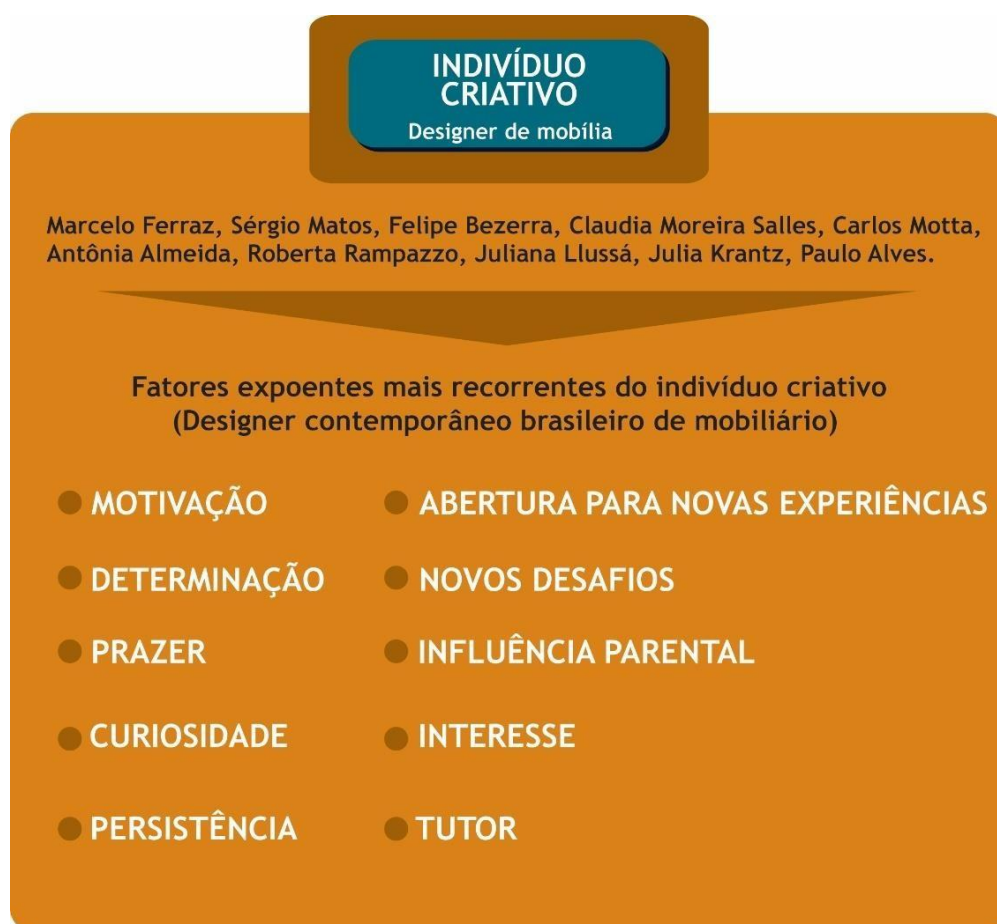


Figura 152 - Fatores expoentes do indivíduo criativo (designers de mobília contemporânea brasileira)

Fonte: Próprio autor

Quanto ao retângulo azul, este se reserva para integrantes do campo que no nosso entendimento, dividimos em dois profissionais: os que participam de comissões julgadoras, ou seja, aqueles responsáveis pela legitimação da peça de mobília analisada e os que comercializam a mobília validada pelos juízes.

Quanto aos que compõem a comissão julgadora, se verificou características que constituem o campo e também as características de um produto validado como sendo criativo. Para aqueles que fazem parte da comercialização da mobília de design assinado, foram verificados os critérios de seleção de mobília com design assinado e também as características do público que consome este tipo de móvel.

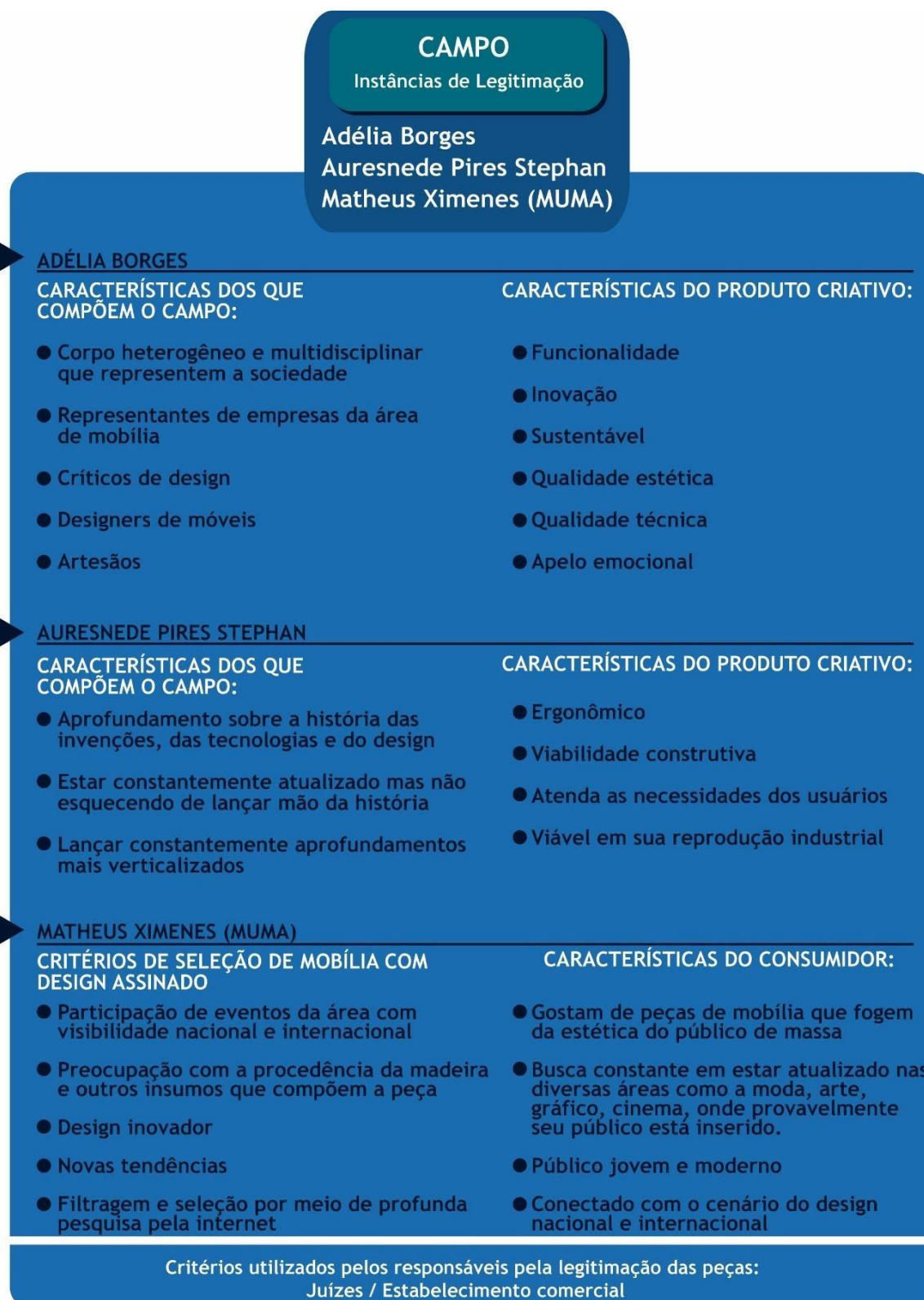


Figura 153 - Fatores expoentes dos representantes do Campo

Fonte: Próprio autor

Nesse caso, no que se refere ao responsável pela audiência e validação do produto, encontram-se os profissionais Auresnede Pires Stephan e Adélia Borges e suas considerações quanto às características dos especialistas que integram esse campo assim como os critérios utilizados por eles para que se aprecie, julgue e valide os produtos. Da mesma forma, surge o nome de Matheus Ximenes sócio fundador da loja MUMA, que figura como representante de estabelecimento comercial com suas considerações a respeito dos critérios utilizados para aquisição das peças de design assinado já então legitimadas pela audiência.

Por fim, no retângulo verde, figura o último elemento da tríade composta pelo domínio. Neste componente se reserva todo o conhecimento acumulado, organizado e partilhado em uma(s) sociedade(s), ou seja, aportes criativos geram mudanças de domínio, e por isso, o indivíduo criativo busca constantemente acessar esse componente da tríade que se associe à área que concerne ao seu objeto de estudo, nesse caso, a mobília. Conhecimentos como ergonomia, a história do móvel, materiais e processos de fabricação, estética, design, marcenaria, maquinário, antropometria, estudo da madeira e encaixes, são apenas alguns exemplos de elementos que compõem essa rica e profusa área.



Figura 154 - Característica do Domínio

Fonte: Próprio autor

Nas interseções dos retângulos¹⁰, ou seja, na confluência entre os elementos da tríade, acontece uma total simbiose e troca de ricas informações. Esse fenômeno de interação entre cada elemento produz consequentemente momentos de alimentação constante o que torna um modelo vivo de geração contínua de ideias e conhecimento contínuo.

Na interseção entre o indivíduo e o campo, são produzidas inovações, sendo nesse caso, o designer contemporâneo de mobília o indivíduo criativo que será responsável pela criação de peças e no setor campo, encontra-se o encarregado por autenticar e legitimar ou não, a criação produzida pelo

¹⁰ Ver o modelo que se encontra no Apêndice

indivíduo. Caso esta peça seja mesmo aceita e reconhecida pelo responsável pelo campo, será posteriormente incorporada ao domínio.

Quanto à interseção entre a área do indivíduo criativo e o setor responsável pelo domínio, esta confluência será responsável pela transmissão do conhecimento. É na área do domínio onde o indivíduo criativo, nesse caso, o designer contemporâneo de mobiliário brasileiro, deverá acessar para que ele consiga obter o máximo de conhecimento acerca daquilo em que ele pretende trabalhar.

Por fim, na interseção entre a área do campo com o domínio, este se reserva a avaliar as inovações pois o responsável por legitimar uma ideia tem consigo uma grande carga de conhecimento adquirida pelo universo do domínio, ou seja, quanto mais acessos ao domínio, mais conhecimento acumulado o indivíduo terá.

Apesar da maioria dos estudos em psicologia se voltarem para os processos individuais, ou seja, se deduz que esta fase do ciclo criativo é a que menos precisa de atenção, para a área do design, esta etapa ou momento torna-se de extrema relevância. A busca na tentativa de compreender como alguns indivíduos conseguem produzir uma maior quantidade de variação no domínio, no caso desta pesquisa, entender como os produtos criados pelos designers de mobília contemporânea são validados pelo campo de forma a figurarem e assim produzirem variações no domínio, é vital.

Acredita-se que a resposta para os questionamentos acima abordados envolve por parte do indivíduo criativo variáveis motivacionais, afetivas, cognitivas como por exemplo: a curiosidade, a abertura a novas experiências, a persistência, determinação, aptidão, a motivação em solucionar um problema, entre outras facetas.

A seguir serão apresentadas as análises feitas em cada designer que puderam contribuir para essa pesquisa pelo advento das entrevistas em primeira mão e também pelas respostas dos questionários. A proposta nesse momento consiste em identificar seus fatores expoentes no que se refere à possíveis elementos facilitadores do potencial criativo de cada um para que se possa abrir possibilidades de compreensão do modo de criar do móvel.

Em seguida, serão analisados os critérios e diretrizes que se estabelecem por parte dos componentes do campo para se avaliar um produto, assim como características primordiais dos componentes desse núcleo avaliativo. Também serão apreciadas as características e critérios relevados por aqueles profissionais que comercializam mobília de design assinado como também o processo de triagem dos produtos que serão adquiridos pela loja para serem comercializados.

5.1 O INDIVÍDUO CRIATIVO

5.1.1 Juliana Llussá

Quando Fátima Moraes comenta sobre os seis requisitos mais recorrentes na literatura sobre o indivíduo criativo, um deles reside a aptidão. Ela diz que quando o indivíduo criativo tem alguma aptidão emergente como por exemplo capacidade figurativa elevada, este certamente será mais criativo no ramo das artes plásticas, pintura, desenho, etc.

Em entrevista com a Juliana Llussá, a arquiteta ao apresentar alguns dos seus croquis de projeto de mobília, atenta quanto aos seus traços no papel:

Se você tiver tempo a gente vai à marcenaria e te mostro o meu caderno de rabisco... porque é uma vergonha... eu vou abrir e fechar rápido... eu sou um pouco agitada... eu não tenho... sabe aquela coisa do arquiteto pegar a lapiseira e gira... como a gente aprendeu na aula assim... pra não ficar uma parte mais forte... fica um tracinho mais retinho... eu não consigo... eu tenho muita ansiedade... aí a linha sai torta e eu faço tudo de novo... então é uma rabisqueira... Eu passo pro autocad de fato... porque eu tenho que mandar pra um cliente... pra um arquiteto... Mas eu não passo um desenho super técnico... mostrando todos os encaixes... é um desenho mais de lateral... frontal... interior..”¹¹

Os desenhos de Juliana Llussá demonstram que apesar de serem um tanto despretensiosos, tem um poder de identificação e pregnância elevada o

¹¹ Em entrevista ao autor

que pode demonstrar que alguma das vezes alguns requisitos que são recorrentes na literatura que abordam a criatividade, como aptidão por exemplo, não são necessariamente aplicáveis em todos os indivíduos criativos. Trata-se de uma belíssima obra da designer Juliana Llussá onde o fino trato com a madeira se deixa revelar traduzido em peças leves e atemporais. A capacidade figurativa da profissional pode até ter sido a florada e trabalhada durante a sua formação, e isso podemos constatar de fato. No entanto, sua aptidão para o desenho livre, apesar de, pelo ponto de vista da própria designer, não condiz com os *sketches* dos demais profissionais da área não são elementos limitadores ou que desabonem sua obra.

Um outro fator expoente percebido está em sua motivação. Juliana desde pequena estava sempre ao lado do pai e do irmão e adorava acompanhar nos trabalhos domésticos de consertos e manutenção então ela foi apresentada às ferramentas muito cedo e com isso, pôde fazer suas experimentações em diversas situações no que também caracteriza um outro fator expoente que é a curiosidade, pois, sempre quis entender como funcionavam as coisas. Juliana ajudava também nos consertos dos equipamentos e em certa fase não dependia mais do pai ou do irmão para esse tipo de trabalho. No nosso entendimento, a figura do pai no processo de desenvolvimento cognitivo de Juliana foi de grande relevância e conclui-se seu papel como tutor devido aos seus ensinamentos que serviram de elemento norteador em sua vida profissional.

A persistência é um elemento bastante forte e presente em seu processo de vida, como por exemplo, em sua casa era normal seus irmãos e inclusive ela fazerem duas faculdades ao mesmo tempo. No seu caso, ela fez administração pela GV e Arquitetura pela FAU e sua persistência se caracteriza por se tratar de duas áreas diferentes que a fizeram ver um pouco além do que um curso de arquitetura poderia propor, apesar da excelência no ensino da FAU. A persistência também é exemplificada em um momento seu enquanto ainda estudante da FAU quando foi pedido para que os alunos produzissem uma cadeira em madeira na escala 1:5 como projeto final da disciplina. Alguns optaram em terceirizar a peça com marceneiros e entregar em escala real, mas teriam que pagar um alto valor pela peça. Juliana entrou em contato com a direção da instituição e pediu para que ela pudesse trabalhar na marcenaria da

FAU durante suas férias e assim ela pôde trabalhar no laminado moldado e produzir sua cadeira para a disciplina como também dar continuidade à ideia e produzir outras peças de mobília como duas mesas de jantar, uma poltrona, uma mesa de centro e uma mesa lateral. No total, foram horas no chão da marcenaria das 8h:00 às 17h00 durante um ano e meio.

As peças produzidas por esta arquiteta, filha de um catalão e de eslovena, são de grande pureza e leveza; um móvel atemporal e longo em que se mostra em sua totalidade o principal elemento na sua mais bela e pura forma: a madeira.



Figura 155 - Fatores expoentes da profissional Juliana Llusa

Fonte: Próprio autor

5.1.2 Carlos Motta

Interesse, curiosidade, motivação, abertura para novas experiências e Prazer na busca da solução de problemas foram seus fatores expoentes, identificados na entrevista em primeira mão e que certamente o guiaram no seu processo criativo. O seu interesse pela arquitetura surgiu um pouco depois dele ter experimentado outras áreas não correlatas como a publicidade e o direito. Acredita-se que a arquitetura como também a aptidão em trabalhos com marcenaria já figurava em seu inconsciente. Bastava apenas acordá-lo.

Os seus dois anos na Califórnia logo depois de se formar arquiteto contemplam decisivamente três fatores modeladores de seu processo criativo. A abertura para novas experiências, curiosidade e motivação são elementos basilares em sua constante necessidade em aprender mais profundamente as

peculiaridades da madeira e durante seu curso de marcenaria, umas das formas que conseguiu aliar o prazer com a necessidade e curiosidade é registrada quando conseguia pegar peças de mobília quebradas e as restaurava para vender e também poder ter contato com uma mobília bem peculiar americana. Uma delas advindas de uma comunidade chamada *Shakers*¹² que vez por outra ele apanhava peças quebradas características do mobiliário Shaker e dessa forma, podia entender melhor o processo de produção e apresentação estética limpa, mas de uma beleza e funcionalidade ímpar, as restaurava e vendia.

Quanto a sua busca para solucionar um problema, surge um ponto em que achamos interessante abordar. Para a maioria dos profissionais, a busca em solucionar um problema, seja em que etapa surja, torna-se um trabalho de proporções hercúleas o que traz elementos que podem atrapalhar e até mesmo tolher o processo criativo. No caso de Carlos Motta, o prazer e persistência na busca em solucionar os problemas está sempre implícito, de modo que se transforma em elemento motivador. Esta peculiaridade no seu processo traz resultados bem positivos pois, tem como principal benefício para aqueles que conseguem enxergar como o próprio Carlos vê, está no aprendizado. Ele completa:

[...]quantas vezes eu batalho, batalho, batalho, chego num resultado, fico felicíssimo e na hora que eu vou ver já tem coisa muito parecida, mas que não me frustra, pelo contrário, fico feliz em saber que eu sou mais um aí do cardume empatando em alguns itens né¹³.

Sua simplicidade no modo de enxergar as coisas é também passada para suas belas peças de mobília com extrema destreza e respeito. Trata-se de peças que foram produzidas para ficar, exaltando sua imponência nos espaços e fino trato com a matéria prima.

¹² Os Shakers no século dezenove produziram mobiliários simples, porém extremamente funcionais e atuais, os Shakers assim como os amish vivem com um modesto, mas notável conforto, pois inventaram o design moderno apesar de viverem dentro do formato de uma comunidade fundamentalista seu lema era "Mãos para o trabalho e coração para Deus.

¹³ Em entrevista ao autor

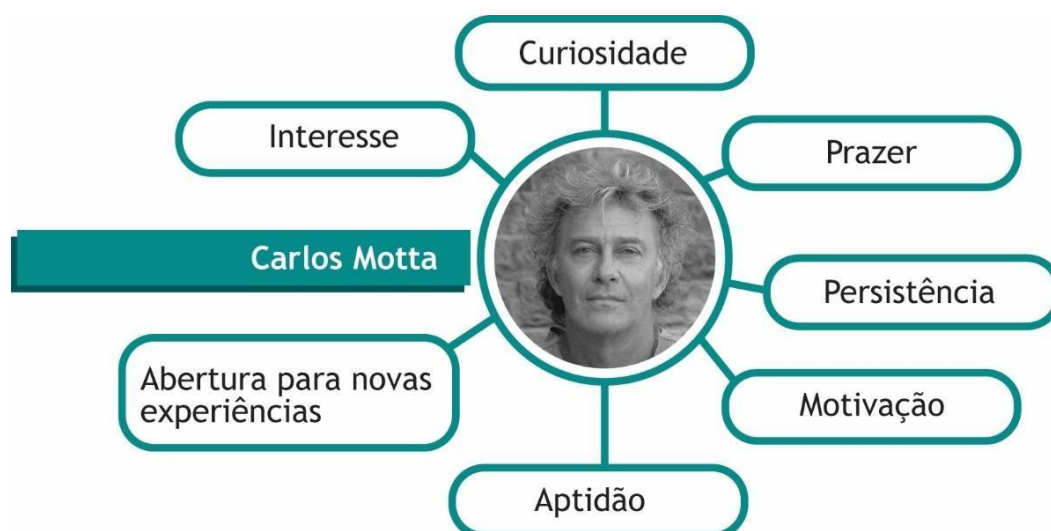


Figura 156 - Fatores expoentes do profissional Carlos Motta

Fonte: Próprio autor

5.1.3 Julia Krantz

Sob motivação, acompanhada de grande curiosidade o seu fascínio pela madeira começa durante o curso na FAU onde ela adquire aos poucos, experiência de marcenaria e imediatamente se apaixona pelo processo ferramental. Após se formar, fez breves trabalhos em arquitetura, mas com foco constante em ter o próprio local de trabalho em que pudesse trabalhar mais intimamente a madeira e também como forma de buscar novos desafios e abertura a novas experiências. Pouco tempo depois, inaugura a sua marcenaria onde comercializa suas próprias peças até hoje. Julia Krantz trabalha com três linhas e cada uma delas atende a uma necessidade e demanda. Apreciando a sua obra, se deduz um trabalho quase que artístico e plástico que surge de forma imperativa nas suas peças. Dentro desse contexto mais fluido e orgânico, ela consegue com a utilização do isopor e da madeira laminada produzir objetos e mobília com muita identidade. Acredita-se que essa forma tão presente em seu repertório se deva a sua grande ligação com o mar que ela faz questão de exaltar com certo saudosismo.

No aspecto de tutoria, apesar de existir em sua totalidade a troca de experiências e respeito mútuo entre o designer e o marceneiro, no caso de Julia, denota-se uma relação que vai um pouco além. Ela conseguiu contratar para sua

marcenaria um profissional com um imenso aprendizado na área de mobília e com essa parceria estabelecida, Julia pôde receber muitos ensinamentos por parte de Seu Luis e também complementá-los com cursos. Sobre essa frutífera relação designer x marceneiro ela diz:

Éramos nós dois trabalhando juntos... eu fazia os desenhos e nós íamos pra oficina e trabalhávamos juntos... eu fui aprendendo junto com o marceneiro a fazer as peças e até ele também foi aprendendo comigo porque eu trazia coisas pra ele... que ele nunca tinha feito na vida e eu fiz os dois cursos de marcenaria também¹⁴.



Figura 157 - Fatores expoentes da profissional Julia Krantz

Fonte: Próprio autor

5.1.4 Paulo Alves

O seu interesse na área de mobília surge desde pequeno. Paulo morava em Jardinópolis, cidade próxima a Ribeirão Preto e lá, cursou da primeira a oitava série no SESC, e nesta instituição ele teve o primeiro contato com marcenaria. A cidade comportava um número razoável de marcenarias e provavelmente esse fato ajudou Paulo a conhecer melhor esse ofício. Recém-formado pela Escola de Engenharia de São Carlos, surge um interesse em trabalhar com Lina Bo Bardi, uma de suas grandes referências, e decide ir morar

¹⁴ Em entrevista ao autor

em São Paulo onde consegue fazer parte da equipe dela em sua última obra em vida.

Ao analisar suas respostas advindas de entrevista em primeira mão feita pelo autor, constata-se o fator tutor como sendo de grande relevância para Paulo Alves no seu processo criativo. Dado prosseguimento pelo seu interesse na obra da Lina, ele pôde, apesar do pouco tempo, absorver de forma valiosa seus conhecimentos. Após a sua morte, Paulo Alves foi trabalhar no acervo de Lina no Instituto Bardi e após revirar e analisar o rico material que estava em mãos, percebe que havia muitos projetos que não tinham sido executados de cunho inédito e com isso um universo abriu-se à sua frente como projetos de joias e de mobília. Desse modo foi produzido uma exposição da biografia de Lina que apresentava principalmente projetos que não foram concretizados. Certamente a Lina foi de certo modo um elemento balizador na obra de Paulo Alves.

Dois outros fatores de considerável relevância são evidenciados como a determinação e motivação. Essas duas características motivacionais intrínsecas fizeram Paulo Alves perceber que já havia adquirido conhecimento e amadurecimento suficiente para abrir seu próprio negócio e perseverante a seguir seu voo solo, abre a Marcenaria SP no mesmo espaço onde também está sua residência e começa a produzir suas próprias peças e comercializa-las.

Em relação a sua abertura a novas experiências, um aprendizado recebido por Lina Bo Bardi que ele acredita e aplica em seu modo de trabalhar consiste na riqueza do conhecimento empírico, não se limitando apenas nos aspectos técnicos e estéticos, mas de um conhecimento de estrutura verticalizada, explorando a multidisciplinaridade. Essa forma de pensar e aplicar na prática do dia a dia, além de gerar amplo conhecimento compartilhado, motivava aqueles envolvidos nas propostas e projetos. Diz Paulo Alves sobre esse rico conhecimento compartilhado:

A Lina fazia questão de montar o escritório dela de arquitetura dentro da obra... Ali ela aprendia muita coisa e o projeto ficava muito enriquecido com aquele convívio com os operários... Muitas ideias surgiam ali... você vivenciando a obra e até com as ideias que alguns pedreiros ou operários traziam... às vezes até sem querer... espontaneamente as coisas vão surgindo porque todas as pessoas são criativas...

não só os arquitetos ou designers... todo mundo cria e em determinadas situações as pessoas criam muito mais ainda¹⁵.

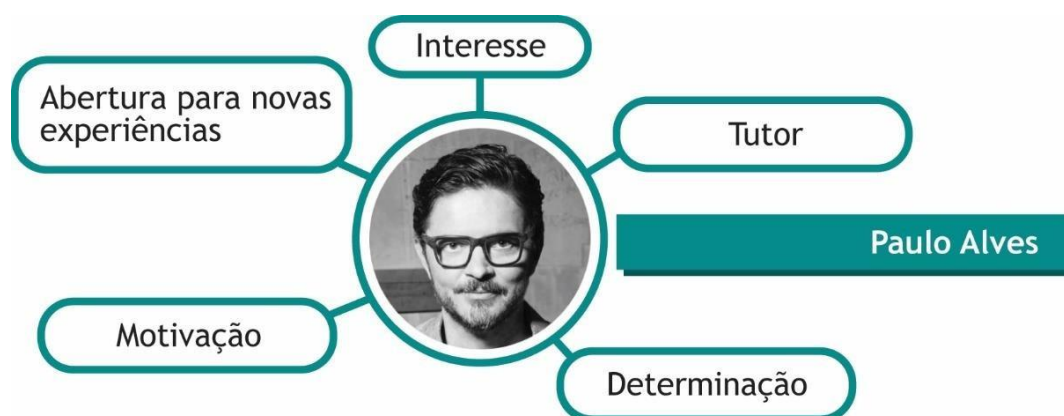


Figura 158 - Fatores expoentes do profissional Paulo Alves

Fonte: Próprio autor

5.1.5 Claudia Moreira Salles

A curiosidade e motivação são fatores sempre presentes na vida dessa designer carioca. Cláudia sempre gostou e sempre foi incentivada em casa pelo universo das artes e outras manifestações como música, cinema e literatura que foram sendo alimentadas gradualmente principalmente por morar numa cidade onde o modernismo estava muito presente e isso certamente a fez perceber o mundo de outra forma e diz:

[...] viagens era um momento de abertura e fiz várias desde menina com meus pais e com 12 anos fui à Itália e comprei meu primeiro objeto de design, a luminária Eclisse, de Vico Magistretti cujo desenho e duplo uso me encantou¹⁶.

Já receptiva a abertura de novas experiências, aos 16 anos viu uma exposição no Museu de Arte Moderna do Rio que abordava a Bauhaus e aquele seu primeiro contato com o design a fez buscar entender melhor esse fecundo universo. Entrou na ESDI em 1975 e durante o curso escolheu o lado da mobília para exercer sua profissão, motivação que a levou a estagiar na equipe de

¹⁵ Em entrevista ao autor

¹⁶ Respondido em questionário enviado para a Designer

designers do Instituto de Desenho Industrial do MAM do Rio de Janeiro. Também se percebe como forte elemento expoente o aspecto de tutoria por parte da sua mãe, grande incentivadora do campo das artes, assim como outros profissionais que certamente a ajudaram no seu processo de desenvolvimento pessoal e profissional como os professores da ESDI sobretudo, Pedro Luis Pereira de Souza, Karl Heinz Bergmiller, Ferd Van Camp e Sílvia Steinberg.

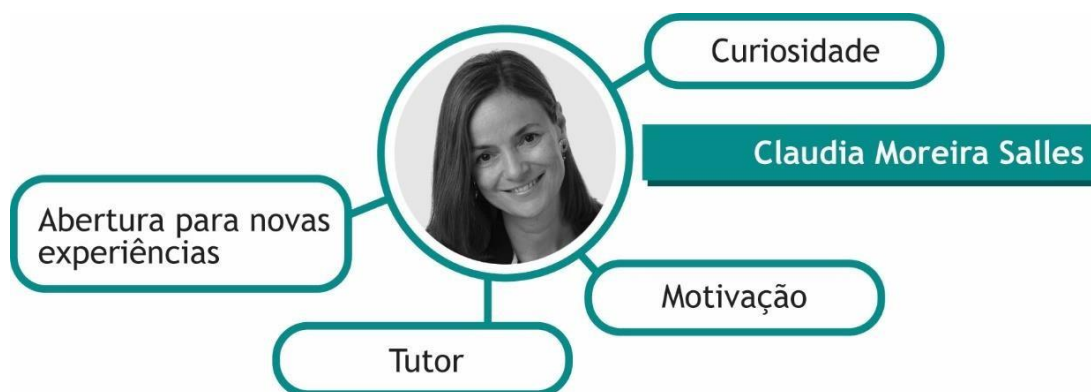


Figura 159 - Fatores expoentes da profissional Claudia Moreira Salles

Fonte: Próprio autor

5.1.6 Felipe Bezerra (Mula Preta)

De imediato se percebe a forte influência parental que Felipe recebeu durante seu processo de vida. Felipe Bezerra vem de uma família de engenheiros e dessa forma, foi desde cedo orientado a seguir essa profissão. Além do seu pai que representa como sendo figura de grande influência, também se evidencia uma amiga da família com formação em arquitetura que certamente o influenciou e consequentemente foi motivado intrinsecamente por essa área. Também de grande relevância a atuação de sua mãe na sua formação, hoje professora aposentada pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte em artes.

Com relação ao fator relevante que o leva a abertura a novas experiências, o designer, ainda durante seu curso de arquitetura percebeu que havia um reaquecimento no mercado imobiliário em Natal/RN e junto a um colega da faculdade percebem que podiam, além de ganhar experiência na área,

conseguiriam fazer nome no mercado com os projetos de edifícios. A empreitada deu certo e abriram sociedade com desenvolvimento de alguns projetos que foram executados e vendidos, mas por motivos de pontos de vista e propostas diferentes, a sociedade de desfez poucos anos depois. Ainda sobre esse fator que aborda a abertura a novas experiências, Felipe Bezerra percebeu que poderia contemplar outras áreas da arquitetura que não se limitasse apenas à construção de prédios. Ele conheceu um estudante que depois veio a se tornar o seu sócio que até então era apenas fornecedor de material eletrônico para sua empresa. Após se inscrever em um concurso internacional e ver a peça ganhar uma das premiações, Felipe Bezerra chama André Gurgel para parceria e assim criam o escritório Mula Preta.

Ao analisar o seu processo de formação, mais precisamente a partir do escritório da Mula Preta, se percebe um fator bem relevante caracterizadas pela persistência e determinação que culminam em motivação. Quando enfim abriram o escritório da Mula Preta, perceberam que estavam fora do eixo onde tudo acontecia inclusive onde se localizavam as grandes indústrias moveleiras e também não enxergavam mercado consumidor suficiente local. Tiveram a ideia de começar a projetar os móveis e inscrevê-los nos mais conhecidos concursos da área tanto nacional como internacionalmente e dessa forma eles foram ganhando premiações e sendo reconhecidos pelo público e pela mídia. Entende-se que este fato contempla fatores expoentes como abertura para novas experiências e novos desafios.

Em 2016 fizeram uma exposição em São Paulo intitulada “A moda da Mula Preta” e foi um grande sucesso. O mais interessante nessa análise trata-se do reconhecimento ser primeiramente internacional e depois a ferro e fogo receber legitimação nacional como Felipe atesta:

Éramos mais conhecidos nas viagens que fazíamos, levando produtos para Milão, levamos pra China, levamos Paris, levamos para um bocado de canto, mas não tínhamos ainda feito uma exposição no Brasil. Então a gente foi entrevistado pelo canal Arte 1. E a partir daí a gente foi ficando cada vez mais conhecido e já tem mais aventuras com algumas fábricas e tal, já existe uma relação, as pessoas já estão nos conhecendo, nos respeitando e assim foi a história¹⁷.

¹⁷ Em entrevista ao autor



Figura 160 - Fatores expoentes do profissional Felipe Bezerra

Fonte: Próprio autor

5.1.7 Marcelo Ferraz (Baraúna)

Durante a entrevista com Marcelo, percebe-se de imediato um fator expoente muito presente que o acompanha desde pequeno. Marcelo Ferraz sempre foi uma pessoa que tinha interesse em construir coisas e desde muito cedo já tinha convicção do que desejava ser profissionalmente. No lugar dos desenhos mais lúdicos, usuais para essa fase, ele deu vazão a desenhos de construção, munidos de detalhes e estruturas, tanto que aos dez anos de idade ele desenhou duas escrivaninhas e uma estante para seu pai guardar os livros, e com essa aptidão afluída desde muito cedo, estudou na FAU onde se formou arquiteto.

Além do seu interesse em construir coisas desde pequeno, a curiosidade também era constante pois, procurava sempre acompanhar de perto tudo o que acontecia ao seu redor. Costumava ajudar em obras da vizinhança carregando tijolos, areia, subindo telhas, preparando cimento; percebia que fazia parte desse universo. Ainda a respeito sobre o fator curiosidade, Marcelo sempre teve vontade de conhecer a imensidão do nosso país e perceber as diferentes culturas, observar o modo de vida das pessoas e costumes de cada lugar e para

ele, nada melhor do que conhecer seu país com o olhar estrangeiro, o olhar novo de um constante aprendiz.

Outro fator determinante no seu processo criativo e processual é a motivação. Para ele é muito prazeroso ver seus projetos saírem do papel e se tornarem obras de referência com projetos bem racionais como melhor utilização da madeira e outros insumos para que se tenha o mínimo de perda de matéria prima. Este preceito é muito bem aplicado tanto nos projetos arquitetônicos como nas peças de mobília e a sua formação rigorosa na FAU e aprendizado com a Lina Bo Bardi certamente lhe deu a principal base para que pudesse criar com responsabilidade e prudência.

Voltando para a figura paterna, percebe-se que este teve certa importância na tutoria quando se refere à busca em conhecer as multiculturalidades do país. Em um primeiro momento pode parecer óbvio que quando criança nos espelhamos em nossos pais, inclusive nos desejos de âmbito laboral. No entanto, se fossemos aqui ditarmos as profissões que cada um seguiria por influência paterna ou materna, Marcelo Ferraz deveria ter se especializado na área da geografia. Seu pai era promotor de justiça e professor de geografia, estava sempre mostrando as peculiaridades dos terrenos e suas características topográficas e isso gerava um grande interesse em Marcelo na busca de poder conhecer melhor as regiões. Essas incursões por áreas diversas certamente o ajudaram a aumentar ainda mais o seu repertório e muito possivelmente contribuiu de alguma forma no seu processo criativo. Ao que parece, Lina Bo Bardi também figura nesse quesito pois ele cita sua forma de ensinar verticalizada e holística, não se atentando em explicar apenas o assunto abordado, mas tentando embasar suas colocações de forma interdisciplinar o que gerava grande interesse de todos e consequentemente motivação profícua.

Sobre encarar novos desafios, solucionar problemas, Marcelo Ferraz diz que prefere trabalhar sob pressão. Ao contrário de muitos outros indivíduos que poderiam sofrer limitações no processo criativo devido a interferências extrínsecas, a pressão torna-se para Marcelo Ferraz, um artifício encorajador e motivante.



Figura 161 - Fatores expoentes do profissional Marcelo Ferraz

Fonte: Próprio autor

5.1.8 Sérgio Matos

A curiosidade, assim como abertura para novas experiências, a persistência e determinação certamente são os fatores expoentes e motivação intrínseca desse designer Mato-grossense.

Desde a sua infância até sua chegada à universidade, Sérgio Matos praticamente não teve acesso a informações referente à arte, cinema, Design. Seu conhecimento se restringia no que estava ao seu alcance; via e conseqüentemente absorvia todo tipo de cognição ofertada. Acredita-se que, movido por constante curiosidade desde muito pequeno o fez construir seus próprios questionamentos e constante busca por respostas que frequentemente o inquietavam.

Já na universidade enquanto discente, a curiosidade o levou a buscar entender o perfil daqueles designers que acabara de conhecer com reconhecimento internacional, até então personagens intangíveis e complexos o que levava Sérgio tentar compreender como aquelas peças desenvolvidas por eles tornavam-se notórias. Esse desvelo o fez captar certos parâmetros que cada profissional estipulava para se chegar às suas principais soluções de produto aliada a uma busca de uma identidade e dessa forma, aos poucos, Sérgio soube incorporar em sua metodologia de trabalho algumas dessas características que o norteiam até hoje.

Também foi identificado como forte elemento que contribuiu para seu processo criativo, a abertura para novas experiências. Para muitos, essa proposta soa como um desafio tão imenso que se torna um componente impeditivo para seu desenvolvimento profissional, pessoal e criativo e Sérgio Matos estava motivado e aberto a novas experiências em que pôde transformar Campina Grande na Paraíba em um imenso laboratório imagético cultural. Essa total liberdade aliada a um novo mundo que não correspondia ainda com seu repertório o fez despertar para grandes possibilidades projetuais em que conseguia enxergar suas peças em tudo que via ao seu redor. Feiras livres, rios, objetos de uso local, fauna e flora foram seu combustível constante na construção de suas peças.

A persistência também foi um fator determinante que agiu como coadjuvante no seu processo criativo. Sérgio apresenta esse importante requisito no momento em que ele dá dois exemplos: o primeiro consiste em sua experiência em chão de fábrica que o possibilitou ter mais chances de entrar no mercado justamente por ele ainda enquanto na Universidade atestar que se não tivesse experiência suficiente, dificilmente seria aceito nas indústrias e diante dessa problemática, ele sempre procurou estagiar e trabalhar nas empresas do ramo com o intuito de poder estar sempre à frente das novidades e processos de fabricação. O segundo exemplo também ocorre enquanto estudante da Universidade quando sua ideia a respeito do seu trabalho de conclusão de curso é reprovada porque ele insistia em desenvolver algo mais regional e diante da negativa da instituição, teve que trabalhar em um projeto ditado pelo seu orientador. Nesse momento o fator persistência e determinação tornam-se primordiais pois Sérgio poderia seguir por uma linha mais pragmática, segura e mais cômoda, voltando seus olhos para o projeto de mobília institucional ou residencial que atendesse a um determinado tipo de nicho de mercado. Sua atitude de manter seu foco em seus projetos tendo como principal arcabouço a cultura material local motivada pela sua abertura a novas experiências e uma curiosidade sem tamanho, o levaram ao que ele é hoje: um designer de reconhecimento nacional e internacional em que suas peças figuram nas mais importantes feiras de design.

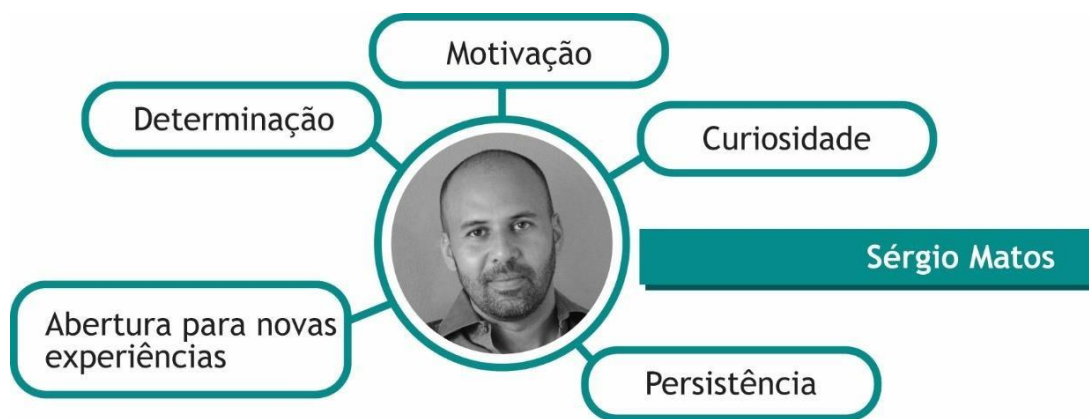


Figura 162 - Fatores expoentes do profissional Sérgio Matos

Fonte: Próprio autor

5.1.9 Roberta Rampazzo

Curiosidade e motivação serviram de elementos essenciais durante seu processo de crescimento pessoal no que resultou uma abertura para novas experiências e novos desafios, como por exemplo, a sua passagem pela Inglaterra lhe concebeu uma nova forma de perceber o design, assim como conhecimento e utilização de novos materiais. O seu interesse em apresentar uma linguagem mais ousada e intrigante ao móvel deriva de uma soma de variantes específicas que serviram como base para que ela pudesse executar em suas peças. Sua preocupação não está em apenas desenvolver uma peça funcional, mas com certa motivação de cunho emocional, por muitas vezes se perceber que sua proposta não está em um todo, mas sim, no indivíduo. Roberta diz:

Sempre me interessei por decoração em geral, mas sentia a necessidade de ver móveis exclusivos, diferentes e conceituais. Sempre gostei de poder “criar” objetos que seriam usados por outras pessoas. O lado emocional que um móvel traz, pra mim isso é incrível e estimulante. Antes de trabalhar com materiais trabalho com pessoas¹⁸.

¹⁸ Respondido em questionário enviado para a Designer



Figura 163 - Fatores expoentes da profissional Roberta Rampazzo

Fonte: Próprio autor

5.1.10 Antônia Almeida (80e8)

O design já contemplava em suas ideias, mas ainda de maneira tímida e nebulosa. Para Antônia Almeida, formada em desenho industrial pela FAAP, havia um interesse, curiosidade e motivação transformada em uma necessidade em querer poder entender as pessoas, como elas se comportavam e de que forma utilizavam e manuseavam os produtos. Essa busca em poder compreender esse processo a fez perceber que essas respostas poderiam ser encontradas na área do design. Parte dessas respostas ela conseguiu pelos ensinamentos recebidos pela academia, entretanto para que se consiga ter uma real abertura para novas experiências ela confessa que boa parte dos conhecimentos que adquiriu foi devido a experiências dentro e fora do país como cita:

A formação é importante pela base que ela dá, pela parte conceitual e teórica. De qualquer forma, é importante estudar sempre, porque o mundo do conhecimento é enorme e a faculdade nos apresenta 3% do que existe¹⁹.

¹⁹ Respondido em questionário enviado para a Designer

Quanto a encarar novos desafios, Antônia vê como altamente estimulante e busca constantemente resolvê-los junto com seu sócio Fábio Esteves de forma racional. Sobre esse assunto ela comenta:

São sempre altas emoções, e por isso que é bom! Desafios são legais, e nós aqui na 80e8 buscamos ir atrás de soluções que não sejam óbvias. Por isso nos desafiamos a ir além, a não se satisfazer com aquilo que parece mais fácil. Existem problemas mais “chatos”, como por exemplo, questões burocráticas da empresa. Faz parte e perder a calma não adianta na hora de resolver”²⁰.



Figura 164 - Fatores expoentes da profissional Antônia Almeida

Fonte: Próprio autor

A seguir, foi elaborado um quadro contendo os nomes dos designers que participaram desta pesquisa e seus respectivos fatores expoentes para melhor compreensão:

²⁰ Respondido em questionário enviado para a Designer

Designers \ Fator expoente	Motivação	Curiosidade	Persistência	Determinação	Abertura para novas experiências	Novos desafios	Tutor	Influência parental	Interesse	Prazer
Marcelo Ferraz	○	○				○	○		○	
Sérgio Matos	○	○	○	○	○					
Felipe Bezerra	○		○	○	○	○		○		
Claudia Moreira Salles	○	○			○		○			
Antônia Almeida	○	○			○	○			○	
Roberta Rampazzo	○	○			○	○			○	
Carlos Motta	○	○	○		○				○	○
Juliana Llusa	○	○	○				○			
Julia Krantz	○	○			○	○	○			
Paulo Alves	○			○	○		○		○	

Figura 165 - Quadro geral contendo os fatores expoentes de cada profissional

Fonte: Próprio autor

5.2O CAMPO

5.2.1 Auresnede Pires Stephan

Auresnede Pires Stephan é formado em Desenho Industrial pela FAAP em 1970 e no curso de propaganda pela ESPM em 1970, fez também cursos de extensão na área de cinema nesse mesmo período. Tem mestrado na área de História, educação e cultura pela Mackenzie em 2008 e no momento é doutorando pela USP com previsão de defesa em 2019.

Quanto as suas atividades de docente, foi professor na área de Design pela FAAP por 46 anos; como professor e coordenador no curso de Design pelo Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo por 22 anos; professor de Design pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, professor e chefe de departamento da Universidade de Guarulhos. Atualmente é professor de

ergonomia no curso de Design da ESPM de São Paulo e também na FASM onde atua desde 1975 e que em 1987 foi um dos responsáveis pela implantação do primeiro curso universitário de moda no Brasil. Ministra aulas nos cursos de Pós-graduação *latu-sensu* no IED, FAAP, ESPM, além de passagens curtas na FIAM-FAAM e PUC de Campinas.

Foi membro durante oito anos do conselho administrativo do Museu da Casa Brasileira e da comissão da ABECERAM – Associação Brasileira de Cerâmica.

É curador da Mostra dos Jovens Designers desde a sua primeira edição até o presente momento.

A respeito de sua participação como membro de júri na área do Design, Auresnede contabiliza próximo de quatrocentas participações:

Em 1972 foi realizado um concurso da revista Transportes Modernos em que se premiavam as pinturas de frotas de caminhões e ônibus; Júri do Museu da Casa Brasileira desde 1987 até então; por quatro vezes no Carnaval do Estado de São Paulo; 10 edições pelo prêmio Alcoa de Design do alumínio; Embalagem Marca por 10 edições; Movesp; Embanews; Prêmio de Sustentabilidade da revista Casa Cláudia por oito edições; foi presidente e curador de várias premiações da House Gift Fair; desenvolve curadoria técnica das edições do Prêmio Tok&Stok desde a sua primeira edição até o momento.

Além de todas essas participações, Auresnede ainda cita participações na FENIT de setor têxtil, da Renner e outras premiações em que participou esporadicamente onde não houve desdobramentos.

Tem uma empresa chamada “Made in Eddy” especializada em consultoria em Design de âmbito estratégico e promocional.

Diante dos questionamentos a respeito de quais elementos uma ideia ou produto necessitam ter para que se considere um produto criativo, Auresnede deixa claro que antes de mais nada é preciso estabelecer algumas diretrizes por se tratar de um tema complexo e por isso, defende amplamente o que Mihaly Csikszentmihalyi preconiza *que tanto para o indivíduo criativo como para aqueles que contemplam o fator Campo, estes necessitam de considerável*

imersão no domínio para que os resultados cheguem a produtos criativos e não como Auresnede intitula como “novidadeiros” e dá alguns exemplos que corroboram com seus questionamentos no que se refere à criatividade citando o primeiro protótipo voador produzido por Santos Dumont em que ele recorre ao bambu como elemento estrutural o que deixa claro que a criatividade está intimamente ligada à ciência e seus desdobramentos ao longo do tempo. Certamente Santos Dumont recorreu a informações preciosas contidas no domínio como por exemplo, estudos referentes à resistência do bambu, aliadas a uma soma de atributos de seu idealizador e pesquisa constante para se chegar ao 14 Bis. Assim conclui Auresnede:

Enfim, uma ideia ou produto é a soma de inúmeros fatores do espaço, tempo, dos séculos...e mais do que nunca ao lado do avanço dos produtos digitais precisamos voltar ao passado urgentemente para avaliarmos como inúmeros projetos se perderam no tempo e poderiam ser extremamente contemporâneos²¹.

Quanto aos critérios utilizados ao se avaliar um produto, Auresnede inicia estabelecendo as diretrizes recorrentes nas comissões julgadoras como projeto criativo, aquele que atenda às necessidades dos usuários, que possibilite viabilidade construtiva, que seja viável quanto a sua produção industrial, seja ergonômico e por último, que seja sustentável. Ele atenta que antes de qualquer processo avaliativo é preciso previamente estabelecer quais critérios deverão ser contemplados durante a avaliação dos juízes pois existem diferentes tipos de avaliação para cada categoria, por exemplo, no setor moveleiro, têxtil, eletrônico, ou seja, para cada categoria, certamente não somente outros domínios são acessados, mas também às vezes é preciso acessar particularidades do Campo que é exemplificada por Auresnede:

Precisamos grande parte das vezes consultar expertises de outras áreas do conhecimento para contemplarmos com uma premiação um determinado projeto²².

²¹ Respondido em questionário enviado para o profissional

²² Respondido em questionário enviado para o profissional

No que se refere à relevância da formação do designer como fator importante no seu processo criativo, Auresnede discorre de modo conciso que as boas instituições comprometidas em se construir um corpo docente e técnico no sentido de estimular e apresentar desafios diversos, induzindo-os a novas experimentações e possibilidades metodológicas diversas certamente ajudará no desenvolvimento criativo de cada um, porém, ele deixa claro que o curso forma o aluno para se tornar um designer, mas a grande maioria carregará apenas o título consigo. Para se tornar “O” Designer, deverá existir o que ele chama de “inquietação interior” certamente movida pela curiosidade e incessante vontade de resolver problemas aliada a outras condições como visão empreendedora, políticas públicas de comércio, além de muita transpiração e dedicação ao que se faz.

Sobre o cenário atual do design autoral brasileiro, Auresnede mais uma vez deixa claro que o acesso ao Domínio por parte do designer é vital para o desenvolvimento do produto. É importante deixar claro que a criatividade está presente nas diversas áreas, entretanto, essa pesquisa se restringirá estritamente à criatividade no que tange à mobília contemporânea nacional. Dentre os designers em que Auresnede vê como um profissional pleno, que tem grande conhecimento aliado à técnica e humildade em poder entender os processos de chão de fábrica e maquinário industrial, o designer Guilherme Bender atende a esses pré-requisitos em que ele julga essenciais. Um outro profissional que Auresnede cita por também ser um profundo conhecedor dos processos industriais, isto somado a uma visão comercial e empreendedora é o designer Fernando Jaeger que atende a um determinado nicho de usuários com alto poder aquisitivo.

Abaixo encontram-se duas figuras que evidenciam características importantes por parte de quem integra o Campo como também atributos pertencentes ao produto criativo.



Figura 166 - Fatores expoentes do profissional do Campo segundo Auresnede Stephan

Fonte: Próprio autor

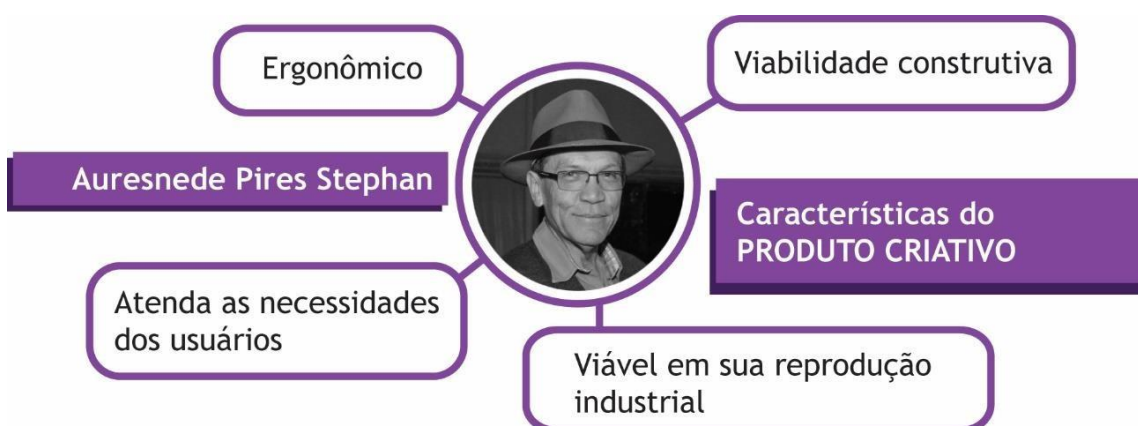


Figura 167 - Fatores expoentes do produto criativo segundo Auresnede Stephan

Fonte: Próprio autor

5.2.2 Adélia Borges

Adélia Borges tem graduação em jornalismo pela Escola de Comunicação de Artes da USP (ECA-USP) em 1973 e seu primeiro contato com o design aconteceu um ano antes quando trabalhava para o jornal O Estado de São Paulo quando fez uma reportagem sobre mobiliário urbano que nesta época, já dava sinais de crescimento em cidades como Curitiba no Paraná.

Adélia Borges tem ampla atuação no cenário do design brasileiro e hoje atua em três frentes: Os textos, referentes a livros e imprensa; as exposições,

voltadas para gestão cultural; e as palestras e aulas que ela costuma fazer por todo o país e também no exterior.

Sobre sua atuação em comissões, bancas e exposições, segue abaixo uma lista de sua atuação na área extraída do seu site²³ para conhecimento:

- Membro do Conselho Consultivo do ArteSol – Artesanato Solidário, São Paulo. Desde 2016.
- Membro do International Advisory Committee da London Design Biennale, Londres. Desde 2015.
- Membro da comissão de Peer Review da Making Futures Conference, Plymouth College of Art, Inglaterra. Desde 2015.
- Membro do Advisory Curatorial Team of Design Triennial of Cooper-Hewitt Design Museum. New York. De 2013 a 2015.
- Membro do Conselho do Instituto Sergio Rodrigues, Rio de Janeiro. Desde 2012.
- Membro do Comitê de Indicação do Design Prize do London Design Museum, Londres. Desde 2010.
- Membro titular da Comissão do Fundo Nacional de Cultura, na qualidade de especialista do Comitê Técnico de Incentivo à Cultura, Brasília. De 2010 a 2012.
- Curadora do Clube de Design do Museu de Arte Moderna de São Paulo. De 2010 a 2013.
- Membro do quadro de sócios do Artesanato Solidário, ArteSol, São Paulo. Desde 2008.
- Membro do Indigo Advisory Group – Native Design. Desde 2008.
- Membro do Conselho Editorial da publicação “Design and Culture”, Humanities Division, State University of New York, and Berg Publishers, New York, EUA. De 2009 a 2013.
- Membro do Conselho Consultivo da Associação dos Designers Gráficos-ADG. De 2007 a 2009.
- Membro do Conselho Consultivo do Instituto John Gras. Desde 2006.

²³ www.adeliaborges.com

- Consultora de design do Instituto Itaú Cultural, São Paulo. De 1998 a 1999.
- Membro do Conselho Diretor do Paço das Artes, São Paulo. De 1996 a 2004.
- Assessora especial da Curadoria do Museu de Arte de São Paulo-Masp, São Paulo. De 1995 a 1998.
- Membro correspondente para a diretoria do International Council of Graphic Design Associations/ Icograda, Londres. De 1990 a 1994.

Quando perguntada sobre a questão do que torna um produto criativo, Adélia destaca que antes de mais nada, o indivíduo criativo deve estar atento as novas possibilidades que surgem como técnicas e materiais, inclusive estar atento a tudo que o rodeia, que esteja em seu entorno e assim, possa dar uma resposta original a algum problema e justifica o seu raciocínio: “a gente pode encontrar esse raciocínio, tanto num projeto de um designer famoso, formado e tudo quanto num... por exemplo, numa bancada de trabalho que um camelô projeta pra vender seus objetos na rua”²⁴. Adélia quis mostrar o quanto o brasileiro é criativo diante das adversidades e consegue resolver problemas. Ela complementa o raciocínio citando um termo abordado e trabalhado muitas vezes por Aloísio Magalhães, quando ele complementa a palavra criatividade pela “inventividade” que se resume a objetos que resultam de uma extrema funcionalidade produzidos de maneira a atender a determinadas demandas de pessoas que buscam resolver aquele problema, ou seja, ver o design como uma resposta a um determinado problema.

Quanto aos critérios que comumente são utilizados para se julgar um produto criativo, percebe-se que houve grandes mudanças entre as avaliações dos produtos da década de 80 para com os da década de 90, isto porque, nos anos oitenta, priorizava-se, comenta Adélia, mais pelos aspectos inovadores e funcionais. Havia um certo “pudor” em se tentar analisar a peça pela estética. A partir dos anos noventa, um novo critério foi levado em consideração na avaliação do produto. Consistia na questão da sustentabilidade que foi um ponto de constantes debates, aprofundamentos e análises de forma a expandir mais

²⁴ Em entrevista com o autor

esse repertório sobre esse tema. Hoje, esse critério é fundamental nos processos de avaliação dos produtos sem falar nos já relacionados acima e complementados nos dias de hoje por mais dois pontos muito importantes que são a estética e o apelo emocional. Adélia alerta quanto ao conjunto de atributos em um produto: “...eu acredito também que mais importante do que cada critério isoladamente, o que conta numa avaliação é a soma de todos eles. Então não adianta você ter... ser um objeto super sustentável e com nada de inovação por exemplo ou anti funcional...”²⁵

Quanto ao perfil dos componentes de uma banca avaliadora, Adélia defende a ideia de um conjunto que pode ser nominado como um júri de cunho amplamente democrático. Ela sugere um corpo de indivíduos com formações e campos bem heterogêneos em que cada um desses componentes tenha olhares à peça avaliada de forma bem particular, que atendam às suas expertises. Esses participantes seriam compostos por designers da área de mobília, representantes da sociedade civil que usam, consomem e analisam o design. Adélia explica: “...o design ele quer estar no dia a dia das pessoas comuns, não das pessoas especiais, das pessoas que tenham formação, de todo mundo. Por isso que esse representante do público digamos assim é muito importante, nesse caso se incluem as pessoas que analisam o design, os historiadores de design, os curadores, os jornalistas da área”²⁶. Ela lembra de mais um eixo que poderia ser importante na composição deste grupo no processo de avaliação do produto.

Trata-se daquele designer que projeta e uma determinada comunidade de artesãos que produz, por poderem colaborar na questão dos detalhes de fabricação e técnicas de produção.

Adélia completa esse corpo de jurados no que referencia à crítica do design. Para ela, é de grande importância a sua colaboração por se tratar de uma visão bem particular e neutra. Sobre esse assunto ela complementa e diz: “Eu acho que essa é uma visão importante, porque é uma visão de alguém que não tá comprometido com o fazer nem de um jeito nem de outro. Não adota uma

²⁵ Em entrevista com o autor

²⁶ Em entrevista com o autor

linguagem no seu trabalho nem outra linguagem então por isso a gente consegue tá aberto a várias correntes e linguagens etc”²⁷.

Com a difícil tarefa de analisar o cenário atual do design autoral e elencar os designers que mais gosta, Adélia Borges deixa claro que não existe para ela essa ideia de “os melhores”, mas sim aqueles profissionais que mais admira pela sua trajetória. Diante de tantos designers que aprecia, ela cita alguns como a Cláudia Moreira Salles por sua linguagem concisa ao móvel; também cita Gerson Oliveira e Luciana Martins da ,Ovo pela vasta utilização de materiais nos produtos, além de uma linguagem clara e coerente dada às peças; Adélia também cita Carlos Motta por sua rica trajetória e utilização consciente da matéria prima. Outros designers que Adélia aponta, é o Jader Almeida pela sua facilidade em conjugar o design autoral com a produção em série; a Marcenaria Baraúna pela instigante visão arquitetônica dada ao móvel; e outros profissionais como a Lattoog design, Lia Siqueira, Rodrigo Calixto e os profissionais da O Ebanista do Rio de Janeiro que trabalham com uma gama de cores de madeira brasileira e desenvolvem um tipo de mobília que chega a beirar a arte. Adélia também lembra da Jaqueline Terpins pelo seu trabalho com vidro e utilização de outros materiais como o corian que dá muita plasticidade à peça e por último ela cita Sérgio Matos pela sua linguagem regional incorporada ao móvel.

²⁷ Em entrevista com o autor

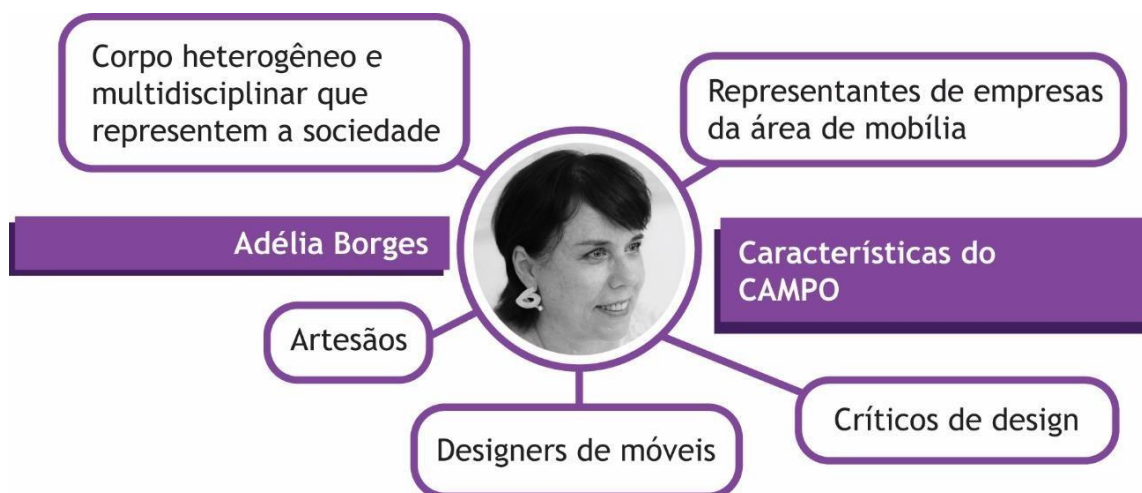


Figura 168 - Fatores expoentes dos profissionais do Campo segundo Adélia Borges

Fonte: Próprio autor



Figura 169 - Fatores expoentes do produto criativo segundo Adélia Borges

Fonte: Próprio autor

5.2.3 Matheus Ximenes – MUMA

A MUMA é uma loja localizada em Recife que além de vender peças de mobília de design assinado também oferece outras possibilidades de produtos como objetos de decoração, luminárias, entre outros.

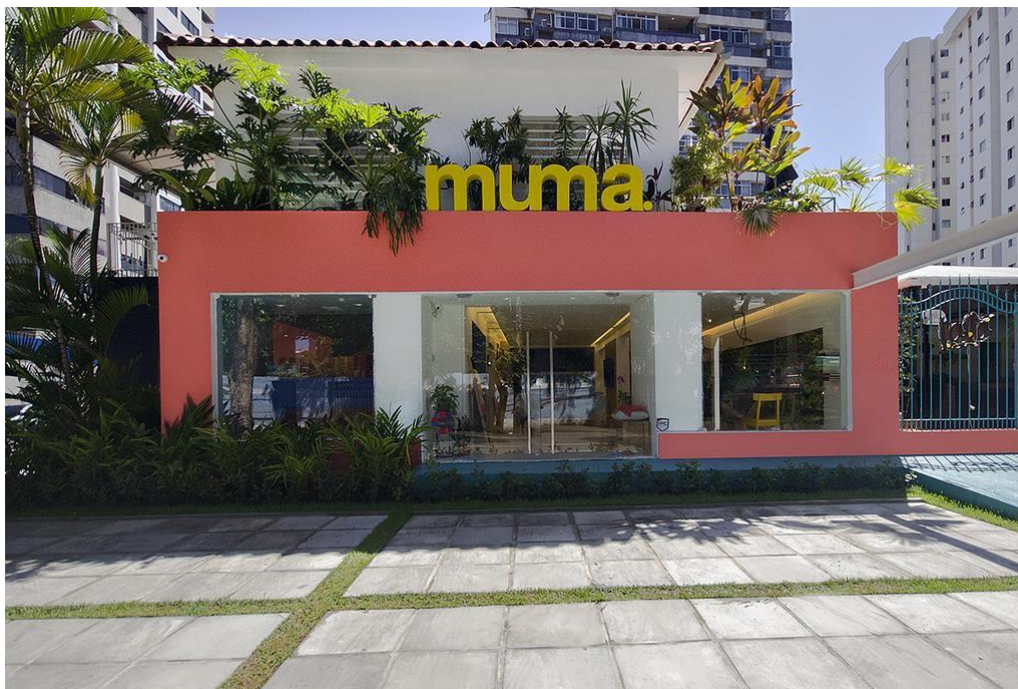


Figura 170 - Fachada da loja MUMA

Fonte: https://www.google.com.br/search?q=muma+recife&rlz=1C1EJFA_enBR728BR728&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiasZaR1s3WAhXKhZAKHUWSB-kQ_AUICigB&biw=1536&bih=710#imgdii=NzMsHrj4TZ_vSM:&imgsrc=jNwUfMgdexMqrM:

No que se refere ao processo de escolha das peças que comporão o acervo da MUMA, este se divide claramente em duas partes distintas: a primeira por intermédio da tecnologia e o segundo por participação em eventos nacionais e internacionais. Sobre a busca de produtos potencialmente comercializáveis pela loja, Matheus Ximenes que é o sócio proprietário do estabelecimento explica que no intuito de poder conhecer melhor o perfil de seu consumidor e como ele vive, é feita uma grande pesquisa pela internet na intenção de poder rastrear e identificar novidades e tendências nas áreas de decoração, mobiliário, artes plásticas, artes visuais tanto no âmbito nacional como também internacional. Dentro dessa análise aprofundada, Matheus e sua equipe conseguem filtrar dados essenciais como produtos mais clicados, os mais abandonados no

carrinho, combinações mais recorrentes feitas pelo usuário, cores, fotos mais curtidas e assim, diante dessa gama de informações coletadas e filtradas pode-se traçar uma estratégia de compra e aquisição desses produtos para a MUMA, levando a estética em consideração, mas não esquecendo da necessidade do cliente pesquisado que poderá adquirir o produto tanto pela loja física como também pelo seu site.

Além da pesquisa constante em garimpar peças de design assinado que se adequem ao perfil da loja feita por Matheus Ximenes e sócios, o caminho também se inverte nessa pesquisa quando uma grande quantidade de portfólios é recebida pela loja advindos de designers com pretensões em comercializar seus produtos no estabelecimento.

Sobre os critérios de seleção, apesar de figurarem no fator Campo, as estratégias e aspectos definidores de se validar um produto difere dos profissionais que contemplam esse núcleo responsáveis pela legitimação da peça. No caso em questão, a MUMA faz uma espécie de filtragem daquilo que já faz parte do domínio, ou seja, as peças já estão valoradas pela audiência e passarão mais uma vez por um processo de seleção em que aspectos definidores serão relevados como qualidade, proposta estética, conforto, procedência da madeira e insumos, tintas utilizadas, entre outros, para enfim, as peças selecionadas serem adquiridas pela loja.

A utilização da tecnologia como aliada no processo de venda de produtos é reconhecidamente eficiente e versátil. Um ponto que deve ser levado em consideração consiste no estoque físico da loja, na maioria das vezes inexistente ou muito pequeno para guardar uma elevada quantidade de Sku's. Este termo é dado quando o mesmo produto sofre variações de cor. Caso o produto tenha cinco opções de cor, este terá cinco Sku's e por isso, a utilização de um site como suporte de venda dá certa flexibilidade, necessitando apenas de uma peça por produto em loja.

No momento, a MUMA trabalha com aproximadamente com cem designers de mobília assinada e de aproximadamente seis mil Sku's.

A seguir serão apresentadas duas figuras que destacam características importantes por parte do perfil do consumidor e na outra, características relevantes do móvel com design assinado.



Figura 171 - Fatores expoentes do consumidor segundo Matheus Ximenes

Fonte: Próprio autor

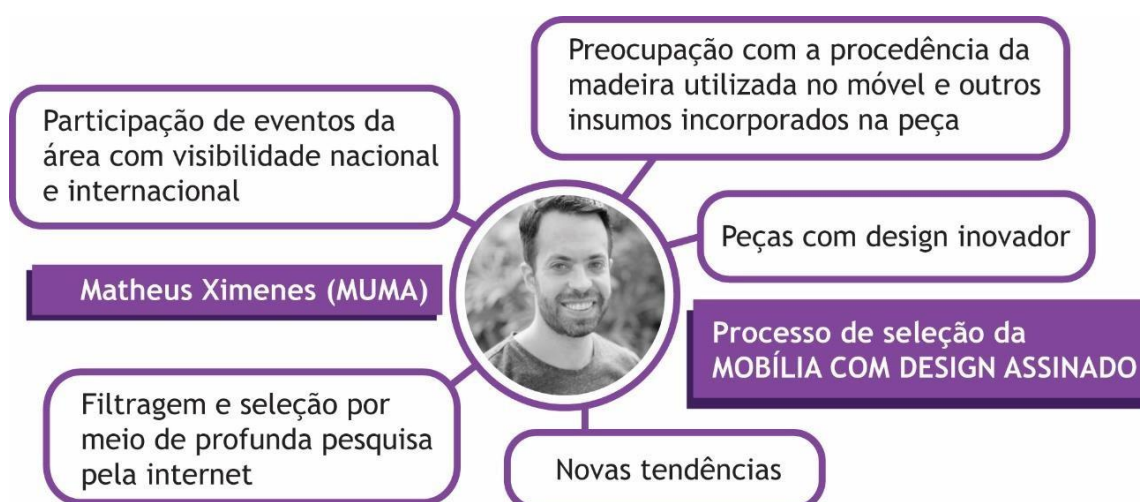


Figura 172 - Fatores expoentes do processo de seleção da mobília de design assinado

Fonte: Próprio autor

6 CONCLUSÃO

Diante da aplicação do modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi ao recorte da pesquisa que envolvia o designer contemporâneo de mobiliário nacional, este representado pelo indivíduo criativo, como também juízes de comissão julgadora e profissionais do ramo de comércio de mobília de design assinado, estes como sendo representados pelo fator campo, torna-se evidente a eficácia do modelo e sua possível aplicação em diversos campos.

Além disso, se percebe uma nova possibilidade no que se refere a compreensão sobre o processo criativo que se abre, pois, quando recorremos às metodologias clássicas e atuais, o fator “criatividade” se configura como implícito, nesse caso, incorporado apenas a alguma fase metodológica sendo demonstrada na maioria das vezes técnicas de criatividade, sendo isentada a possibilidade de se discernir pormenores do indivíduo criativo como também em buscar entender que artifícios utilizados pelo campo foram suficientes para legitimar aquela ideia ou produto criativo. Dessa forma, o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, atende a essa premissa indo ao encontro do ser criador e dos responsáveis pela audiência, legitimação e incorporação deste produto criativo na cultura.

Houve certa dificuldade em receber os questionários respondidos tanto dos designers como também pelos participantes do campo.

Quanto aos designers, houve de fato um momento em se fazer agendamento das entrevistas na capital paulista no mês de julho, entretanto a sua maioria não estaria presente naquele mês por diversos motivos como viagens de descanso, a trabalho, congressos, feiras e eventos do ramo o que tornou a viagem insatisfatória. Entramos em contato por e-mail com os setenta e dois profissionais elencados apresentando um breve resumo da pesquisa onde se evidenciava a sua importância em participar e fornecer dados relevantes para a investigação.

Boa parte dos profissionais responderam o e-mail afirmando que responderiam em breve ao questionário e que viam como essencial esta

pesquisa para a área do design. Apesar dos diversos contatos feitos pelo autor para com aqueles que se dispuseram em responder, poucos mandaram os questionários. Foi possível fazer entrevistas por meio eletrônico o que facilitou para alguns deles como Sérgio Matos por exemplo. As perguntas e respostas foram feitas por intermédio do Whatsapp²⁸.

Quanto aos participantes do campo, também houve a possibilidade de se poder enviar as perguntas pelo Whatsapp e o entrevistado as responder por gravação enviada por este app²⁹. Neste caso, este recurso foi utilizado com a profissional Adélia Borges. Auresnede Pires Stephan respondeu ao questionário e os demais profissionais foram avisados por e-mail quanto à pesquisa e a aplicação do questionário, no entanto, não houve um retorno destes outros profissionais.

Ainda sobre os profissionais do fator campo, no que se refere aos estabelecimentos que comercializam a mobília de design assinado, também houve algumas dificuldades no recebimento das informações. A Tok&Stok alegou que as informações buscadas pelo pesquisador eram consideradas por eles como sendo informação interna confidencial.

A Dpot se dispôs, por diversas vezes, em enviar o questionário, mas alegaram pouco tempo para se dedicarem a responder pois estavam envolvidos em um trabalho externo.

As demais não se manifestaram; no entanto, Matheus Ximenes, proprietário da MUMA, se propôs a participar da entrevista em primeira mão no que resultou em ricas informações pertinentes a essa tipologia de profissionais que figura no fator campo.

Quanto aos resultados advindos das entrevistas em primeira mão e questionários, podemos determinar que predominantemente o fator nominado motivação se torna imprescindível no processo de criação e desenvolvimento de mobília. Fica evidente que sem motivação, torna-se bastante árdua e possivelmente infrutífera a tarefa em se poder criar algo e, portanto, é oportuno

²⁸ Aplicativo de mensagens instantâneas disponível para diversas plataformas de smartphones. Fonte: <http://br.ccm.net/faq/15037-whatsapp-o-que-e-isso>

²⁹ Abreviação da palavra "applications", ou aplicativos. No contexto dos smartphones, "apps" são os programas que você pode instalar em seu celular. Fonte: <http://blog.futurecom.com.br/o-que-sao-apps-e-para-que-eles-servem/>

concluir que este fator expoente se configura como sendo vital no processo de trabalho em qualquer profissional.

Outras motivações intrínsecas figuraram como sendo de grande importância para alguns dos indivíduos criativos como a curiosidade, a persistência, a determinação e o prazer no que faz.

No que corresponde a busca em ampliar seu repertório de erudição, ficou evidente a procura por novos conhecimentos, experiências e desafios no processo de formação profissional e pessoal. Boa parte dos profissionais de mobília acreditam que as suas experiências como por exemplo viagens ao exterior, experiências em novas culturas, entre outros, serviram de elemento enriquecedor e estruturador de seu repertório.

Outros fatores também foram salientados como a importância do papel do tutor na sua formação como também a influência parental no decurso de decisão profissional.

Um fator expoente que não foi citado pela maioria dos designers, porém mencionado na pesquisa consistiu na aptidão. No entanto, foi verificado que este elemento pode gerar dúvida pois considera-se a aptidão reservada aquele indivíduo que está apto a realizar com competência determinada tarefa, entretanto, no caso por exemplo da designer Juliana Llusa, que figura entre os designers entrevistados, apesar dos seus traços e croquis feitos de forma despretensiosa, durante o processo de configuração de uma peça, geram na verdade belíssimos produtos físicos finais de elevada qualidade estética e portanto este fator expoente foi apenas relevado em situações pontuais.

Outro fator expoente que também não foi citado pela grande maioria, mas que para nós indubitavelmente faz parte na sua totalidade dos profissionais envolvidos, consiste no prazer no que faz.

Quanto aos profissionais figurados na área do campo, reservado aos juízes e legitimadores das peças, as suas respostas foram divididas em duas categorias: Quanto às características daqueles responsáveis em legitimar os produtos, tornou-se notório aprofundamentos constantes em temas relacionados ao design como também a necessidade de esquadrinhamentos mais

verticalizados. De maneira a abranger um maior espectro de profissionais de âmbito multidisciplinar no momento de avaliação do produto criativo, também foi sugerido como componentes do campo, profissionais como representantes de empresas do ramo, críticos de design, artesãos e também designers de mobília, ou seja, um corpo mesclado de especialistas e suas especificidades que representem a sociedade.

Quanto às características do produto criativo, foram evidenciados aspectos ergonômicos, construtivos, viabilidade construtiva, inovação, sustentabilidade, qualidade técnica e estética.

Um fator considerado vigente e amplamente relevado pelos indivíduos julgadores dos produtos criativos consiste no apelo emocional do produto.

Sobre os profissionais que comercializam mobília de design assinado, foi verificado que o processo de filtragem dos produtos que serão adquiridos pelo estabelecimento se prioriza um design inovador e que siga as tendências nacionais e internacionais. O processo de seleção das peças se dá por um grande processo de triagem em sites especializados onde são analisados tanto aspectos do indivíduo criador como também do perfil do provável consumidor. Nesse caso, trata-se de um público mais jovem, atualizado e atento às novas tendências de mercado, interessado em áreas como arte, cinema, design, teatro, moda, que busca estar fora daquele grupo que consome mobília voltada para um público de massa.

REFERÊNCIAS

- ACAYABA, Marlene. **Branco e preto: uma história do design brasileiro nos anos 50**. São Paulo, 1991. Tese (doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. [livro]
- AFLALO, Marcelo. **Os móveis do branco & preto**. São Paulo: Paralaxe, 2005.
- ALENCAR, Eunice Soriano de; FLEITH, Denise de Souza, **Criatividade: múltiplas perspectivas**, Brasília: Ed. UnB, 2009.
- AMABILE, Teresa M. **What Does a Theory of Creativity Require?**, Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Psychological Inquiry, 1993, Vol.4, No.2, 179-237.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia prático para design de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
- BODEN, Margareth A. **Dimensões da criatividade**, Porto Alegre: Artmed, 1999.
- BONFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária, 1995.
- BORGES, A. **Claudia Moreira Salles: Designer**. São Paulo: Ed. BEI, 2005.
- BORGES, A. **Móvel brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Aeroplano, FGV Projetos, 2013.
- BURDEK, Bernard E. **História, teoria e prática do design de produtos / Bernard E. Burdek; trad. Freddy Van Camp**. – São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CAMPANA, Humberto. **Cartas a um jovem designer: do manual à indústria, a transfusão dos campana / Irmãos Campana**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- CALS, Soraia. **Sérgio Rodrigues**. Rio de Janeiro: Icatu, 2000.
- CANTI, Tilde. **O móvel no Brasil: origens, evolução e características**. Edição abreviada por Fernanda Castro Freire. Rio de Janeiro: Cândido Guinle de Paula Machado, 1980.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.
- CLARO, Mauro. **Unilabor – desenho industrial e racionalidade moderna**. São Paulo, 1998. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. [livro]

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi**, New York, Springer, 2014.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Does Overinclusiveness Equal Creativity?**, Taylor & Francis, Ltd, Vol. 4, No. 3 (1993), pp. 188-189.

DEBONO, Edward. **Lateral Thinking: Creativity Step by Step** (New York: Harper and Row, 1970).

DEBONO, Edward. **Po: A Device for Successful Thinking** (New York: Simon and Schuster, 1972).

DIMOCK, Marshall. **Creativity. Public Administration Review**, Vol. 46, No. 1 (Jan. - Feb., 1986), pp. 3-7.

ECO, Humberto. **Como se faz uma tese**, São Paulo, Ed. Estudos, 2010.

ESQUIVIAS, S. M. T. y Muriá, V. I. (2001) **“Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria.”** [en línea]. Revista Digital Universitária. 1 de janeiro de 2001, [Consulta: 14 de outubro de 2017].

EVANS, James R. **Creativity in MS/OR: Improving Problem Solving through Creative Thinking**, Interfaces, Vol. 22, No. 2 (Mar. - Apr., 1992), pp. 87-91.

FERNANDES, Marcela Squires G. **Creation: técnica de criatividade para geração de ideias de novos produtos**. 2013.124 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

FLEXOR, Maria Helena Ochi. **Mobiliário brasileiro: Bahia**. São Paulo: Espade, 1978.

FULMER, Robert M. **The New Management**, New York, Macmillan, 1974.

GARDNER, Howard. **Mentes que criam: uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi**, Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

GUILFORD, J.P. **Creativity**. University of Southern California, CA, p.444-454, June. 1950.

GORDON, William J. J. **Synectics** (New York: Harper and Row, 1961); paperback (Toronto: Collier - Macmillan, 1968).

GÖTZ, Ignacio L. **On Defining Creativity**, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 39, No. 3 (Spring, 1981), pp. 297-301.

HERNANDEZ, Raúl Alejandro Aguilera. **Creatividad publicitaria: análisis de los modelos que evalúan la creatividad en los productos publicitarios**, 2012. 314f. Tese (Doutorado em publicidade) Universitat Autònoma de

Barcelona – Departament de Publicitat, Relacions Públiques i Comunicació Audiovisual, Barcelona, 2012-03.

História do design do mobiliário no Brasil – a trajetória. São Paulo: Editora Moveleiro, 1991.

História da Indústria e comércio do mobiliário no Brasil – os Pioneiros. São Paulo: Editora Moveleiro, 1990.

HUGERTH, Mina W. **Marcenaria Baraúna: móvel como arquitetura**, São Paulo: Ed. Olhares, 2017.

KAHL, Cara H.; HANSEN, Hans. **Simulating Creativity from a System Perspective: CRESY**, Journal of artificial societies and social simulation, p. 2-27, january. 2015.

KAUFMAN, James C.; STERNBERG, Robert J. **Creativity**, Taylor & Francis, Ltd, Vol. 39, No. 4 (Jul. - Aug., 2007), pp. 55-58.

KAUFMAN, James C.; BEGUETTO, Ronald A. **Beyond big and little: the four C model of creativity**, Review of general psychology (march, 2009).

KNELLER, George Frederick, **Arte e ciência da criatividade**, São Paulo, IBRASA, 1978.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, Atlas, 2001.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo, Atlas, 2011.

LEON, Ethel. **Memórias do design brasileiro**. São Paulo, Senac, 2009.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais**, São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2001.

LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre, Artmed, 2007.

MARQUES, Andresa Ventura. **Criatividade: Um estudo comparativo entre diferentes formas de criação**. 2014. 130f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) UFPE – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

MCINTYRE, Phillip. **Paul McCartney and the Creation of 'Yesterday': The Systems Model in Operation**, Cambridge University Press, Vol. 25, No. 2, UK, (May, 2006), pp. 201-219.

MCINTYRE, Phillip. **Rethinking Creativity Practice in the Light of Mihaly Csikszentmihalyi's Systems Model of Creativity**, 3rd Global Conference on Creative Engagements – Thinking with Children, Sidney, February. 2007.

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

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. São Paulo, Studio Nobel, 1999.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

MORAIS, Maria de Fátima. **Definição e avaliação da criatividade**, Braga, FCT, 2001.

MORAIS, Maria de Fátima. **Criatividade: desafios ao conceito**. In I Congresso Internacional de Criatividade e Inovação. 2011, Anais... Manaus: UFAM, 2011. P. 8-28.

MOTTA, Carlos Lichtenfels. **Carlos Motta e a vida**. São Paulo, Bei Comunicação, 2010.

_____. **Móvel Moderno no Brasil**. São Paulo, Edusp, 1995. SANTOS, José de Almeida. **Mobiliário artístico brasileiro: Tomo I**. São Paulo: Museu Paulista, 1944.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Pulo, Martins Fontes, 2008.

ONO, Maristela Mitsuko. **Design e cultura: Sintonia essencial**. Curitiba, Edição da autora, 2006.

NAKANO, Tatiana de Kassia. **Teste brasileiro de criatividade infantil: normatização de instrumento no ensino fundamental**. 2006. 280f. Tese (Doutorado em Psicologia) PUC - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2006.

OSBORN, Alex F. **O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do "Brainstorming"**, São Paulo, IBRASA, 1987.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**, Campinas, Unicamp, 2013.

PARISER, David. **Review of "The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives"**, Robert J. Sternberg, ed., The MIT Press, Vol. 26, No. 2 (1993), pp. 141-144.

PLUMMER, Gordon S. **Twenty Highlights in Creativity Research**, National Art Education Association, Vol. 35, No. 1 (Jan., 1982), pp. 30-33.

Pinheiro, I. R., & Cruz, R. M. (2009). **Fundamentos históricos e epistemológicos da pesquisa objetiva em criatividade**. PSICO. 40 (4), 498-507

Prêmio Design Museu da Casa Brasileira: 1986-1996. Texto de Adélia Borges; Fotos de Antônio Saggese. São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 1996.

RANGEL JUNIOR, João Francisco Lins Brayner. **Criatividade digital: um mundo de ideias e bytes**. 2014. 167f. Tese (Doutorado em Psicologia) UFPE – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

RUNCO, Mark A. & PRITZKER Steven R. (Ed.). (2011). **Encyclopedia of creativity**. (2nd ed.). London: Academic Press.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Móvel moderno no Brasil**. São Paulo: Ed. Olhares, 2015.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Jorge Zalszupin: design moderno no Brasil**; org. Lissa Carmona. São Paulo, Ed. Olhares, 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007

SIMONTON, D. K. **Varieties of (Scientific) Creativity: A Hierarchical Model of Domain-Specific Disposition, Development, and Achievement, Perspectives on Psychological Science**, Vol. 4, No. 5 (September 2009), pp. 441-452

SOLOMON, Miriam. **Standpoint and Creativity, Wiley on behalf of Hypatia, Inc.**, Vol. 24, No. 4 (Fall, 2009), pp. 226-237.

SUMMERS, Irvin; **WHITE, Major David E. Creativity Techniques: Toward Improvement of the Decision Process**, *The Academy of Management Review*, Vol. 1, No. 2 (Apr., 1976), pp. 99-107.

TORRANCE, E. Paul. **Understanding Creativity: Where to start?**, *Psychological Inquiry*, Vol. 4, No. 3 (1993), pp. 232-234.

VASCONCELLOS, Marcelo (org.), BRAGA, Maria Lúcia (org.). **Móvel brasileiro moderno**, Rio de Janeiro, Ed. Aeroplano, 2012.

WECHSLER, S. M, **Criatividade: descobrindo e encorajando**, Campinas/SP, Editora Psy, 1993.

ZANINE, Zanini de, **Design brasileiro de móveis: cadeiras, poltronas, bancos**; org. Marcelo Vasconcellos, Zanini de Zanine. São Paulo, Ed. Olhares, 2013.

APÊNDICE A - ENTREVISTAS COM OS DESIGNERS E INSTÂNCIAS DE LEGITIMAÇÃO.

FELIPE BEZERRA – MULA PRETA

EM 10/05/2017

ADAILTON: Boa tarde Felipe! Primeiramente eu gostaria que você se apresentasse. Seu nome, formação...

FELIPE BEZERRA: Tá bom... Meu nome é Felipe Bezerra, eu tenho quarenta e seis anos, nasci em 70, nasci em Natal, nasci e me criei em Natal e estudei em Natal. Me formei em arquitetura em 1997, pela Federal daqui do Rio Grande do Norte em arquitetura e urbanismo. Vou falar da minha formação, da minha infância... de como foi minha vida até chegar aonde eu cheguei hoje. Meu pai é engenheiro civil... Nossa família é uma família de engenheiros. Desde que eu era menino papai dizia que a gente ia ser engenheiro. Meu pai tinha uma construtora, construía obras públicas e apartamentos e tal e a gente cresceu nessa infância que a gente ia fazer uma empresa, nós e nossos vizinhos, porque os vizinhos nossos, os Barros, o pai deles era meu padrinho e morreu prematuramente em um acidente, então meu pai ficou só na empresa e na indenização lá ele construiu uma casa para minha madrinha, lá vizinho a gente, então a gente cresceu junto e sempre disse que ia construir essa empresa: "Bezerra Barros", e os anos passaram, e meu irmão mais velho fez engenharia elétrica, meu irmão segundo fez engenharia civil e eu era o terceiro e estava planejado desde sempre ser engenheiro... mas quando chegou no ano do vestibular eu mudei de ideia e parti pra Arquitetura. Morava em nossa casa uma gaúcha chamada Norma Hager amiga da família...passou uns 2 anos morando em nossa casa até comprar um apartamento que meu pai construiu e depois mudou-se para lá, mas era uma pessoa muito querida e da família. Minha mãe também, e meu pai sempre gostaram muito de construção, sempre circulou lá por casa essas coisas de casa e jardim, arquitetura e construção, então fazia parte do cotidiano e sempre rolava essas revistas pela sala.... E a presença de

Norma lá em casa com uma prancheta no quarto dela, havia um quarto de hóspedes, então com certeza isso trouxe influencia para minha escolha e minha mãe também é formada em educação artística, professora aposentada da UFRN, ensinou música e artes, então a gente teve iniciação em artes também, além de ir pro inglês a tarde, a gente também ia para aula de artes então isso também houve na nossa família. Havia uma escola em Natal Milton Navarro de um pintor famoso do Rio Grande do Norte, ele era diretor e também ensinava lá, então a gente ia às tardes 1 ou 2 dias por semana, não lembro bem, fazer lá as atividades: pintar, desenhar e tal. Então a gente teve essa influência artística e a experiência técnica do lado paterno junto a eles estarem sempre construindo... Sempre tinha uma casa na praia para reformar, depois era uma fazenda e assim sempre foi minha infância e adolescência. Então no vestibular, eu meio malandro também, disse “rapaz, Engenharia tá difícil, eu vou pra Arquitetura que é mais fácil”... Uma brincadeira, mas foi meio assim por acaso. Já tinha claro, uma admiração pela arte e pela Arquitetura, mas de jeito nenhum, eu desenho mais ou menos eu tenho um menino que desenha muito bem. Talvez meus irmãos mais velhos até desenhassem melhor do que eu... Entendiam das telas e tal. O fato é que eu fiz o curso e me matriculei. Eu entrei muito novo, eu tinha 16 anos quando cursei o primeiro período. Depois da conclusão do primeiro período eu tranquei a matrícula e fui morar um ano na Inglaterra, morava numa casa de família e cursava inglês. Passei um ano em Cambridge, ao retornar, retomei a faculdade, mas retornei um pouco rebelde por ser muito novo. Fui trabalhar com minha mãe em uma agência de viagens que ela tinha e de vez em quando levava um grupo pra viajar, mas na malandragem para enrolar lá em casa e aí quando papai foi ver, eu já estava há 4 anos na faculdade e tinha concluído menos da metade do curso. Coincidindo com esse acocho que papai deu em mim, estava iniciando um momento bom na cidade, um reaquecimento da economia e começou a ter uma moda de condomínio fechado, edifícios e tal e eu tinha um colega de faculdade que era muito ligado a mim, a gente fazia trabalhos juntos e ele disse “você não topava a gente fazer um prediozinho desses aí não?”, como meu irmão já estava na empresa e tinha um terreno de uma tia, resolvemos fazer um prédio pequeno, de 7 andares e ver se dava certo. Depois que fizemos, deu certo e vendemos. Depois que deu certo, me deu um estalo e eu realmente comecei a me empolgar com Arquitetura, entendeu? O fato é que nesses 5

períodos que faltavam para conclusão do curso, eu terminei os 5 períodos em 5 períodos realmente, não atrasei mais nada e fazia quase que um prédio por mês. Fiz uns 15 prédios estando ainda na faculdade... Só me formei em 97 mas eu me considero arquiteto desde 94/95. Porque os edifícios mais complexos mais do que... bem do início eu já fazia edifícios mais complexos. E aí engrenei, me associei a esse amigo da faculdade, ficamos juntos até 99, 99 a gente se separou: caminhos diferentes, ideias diferentes... Ele partiu para outro caminho e eu continuei na empresa. Cheguei a ter com ele um escritório fora, mas eu sempre aqui dentro da empresa, então meu escritório voltou hoje pra cá e permanece até hoje. Meu escritório é na empresa, eu sou diretor de projetos da empresa, da construtora, aqui eu desenvolvo os projetos, as ideias iniciais e a gente terceiriza alguma coisa que pode, mas assim, eu sou o diretor de projetos da empresa e esporadicamente eu tenho projetos de casa, um amigo que quer fazer um prédio... 10% do meu trabalho são terceiros, e a vida do Arquiteto ela não é fácil e no Nordeste então, nem se fala, e no mercado imobiliário muito pior ainda, então é uma vida muito sofrida para quem está dos dois lados do balcão como eu estou. Eu projeto com a máquina HP ao meu lado que não posso fazer bobagem senão a gente perde dinheiro e eu não quero que os prédios tenham carimbos, como os MRV's da vida que são todos iguais, então é sempre um desafio... Sempre foi... Tentar fazer algo diferente, sempre passando na máquina HP12C, entregando, ganhando dinheiro e gerando lucro. Só que isso frustra muito o lado criativo e artístico da coisa. A Arquitetura é arte, mas é técnica também, sabe? Mas para fazer arte tem que ter clientes, então não teve rico para pagar, rico para fazer uma casa... Eu tinha a empresa para fazer os predinhos e ganhar dinheiro, então, isso foi sempre uma coisa que eu fui me conformando e fui tocando... Aí você consegue ver coisas boas dentro desse princípio que tem que atingir o lucro e conseguir entregar algo bom, melhor do que o mercado está fazendo aí... a gente tem conseguido. Mas aquilo sempre me fez sonhar com alguma coisa que pudesse dar asas para brincar, pelo menos extravasar alguma coisa, mas como eu não tenho talento para pintar... Essas coisas, eu tenho um caderno de rascunho de coisas e para onde eu vou eu ando com esses caderninhos.

Eu conheci André, esse rapaz... menino novo. André tem uma empresa de 3D maquete eletrônica e tal no auge do boom imobiliário há 4 anos antes da crise, antes da copa ali em 2010 ele tinha uma empresa e a gente passou a ser cliente dele, e aí eu conheci ele. 18 anos mais novo que eu até... Ele tem 28, ele passou a ser nosso fornecedor e eu criei uma empatia muito grande com ele e a gente se conheceu melhor e tal e a gente criou uma amizade e ele quase se formou em engenharia elétrica, ele é muito CDF, muito técnico, sabe muito de software e eu não sei porra nenhuma dessa parte. Eu vi nele um cara que podia me complementar, além de ser criativo também...me complementar onde eu era órfão e não tinha saco. Não peguei no Autocad até entrar minha assistente naquela parte que eu voltei pra faculdade. Eu não tive tempo de ir pro Autocad por que era direto...era direto, e eu sou o último cara da prancheta, os caras da minha idade, nenhum deles usa prancheta. Eu só igual um velho de 70 anos, entendeu? Por que eu não sei nada. Então, com André... Ele também desenhava. Ele se inscreveu num concurso lá na Itália, uma peça dele e ganhou platina... Aquele A' Design Awards... inscreveu-se sozinho uma peça. E aí ele voltou da Itália e eu pensei "rapaz, esse menino é bom mesmo... ele ganhou essa medalha. Eu vou chamar ele pra gente fazer essa sociedade. Ele sabe fazer a parte que eu não sei, e ele é bom. Pronto." Cheguei pra ele e disse "rapaz, o que você acha da gente se juntar aqui?", isso faz quatro anos só...e ele disse "tá bom.". Eu disse "vamos desenhar?" e ele disse "vamos". Aí a gente resolveu que iria se associar e que e fomos pensar como seria o nome do estúdio. Eu tinha um nome e esse nome "Mula Preta" eu pensei em colocar uma editora uma vez, e eu e um amigo de São Paulo muito brincalhão, conversando, chegamos nesse nome: Mula Preta, e aconteceu que a editora não saiu do papel, eu só desenhei a logomarca que era uma mulinha daquelas de feira... Aquelas que têm em Caruaru, sabe? Que todo menino teve. E aí quando chegou a hora de André, André conversou com uns nomes... mistura de tug com tag, não sei o que... todos aí eu disse: rapaz, é Mula Preta. Aí ele chocou-se: Mula Preta?...Por que choca, né? E eu disse: é, Mula Preta, por que vai revelar de onde a gente vem. Vai revelar o espírito da gente. Vai revelar e vai marcar. Você vai ver o nome de Pedro Franco... Conheço um bocado de nomes aí e metade eu nem me lembro. mas Mula Preta você só vê uma vez e guarda. Então eu não tive mais dúvidas que o nome ia ser esse. Então a gente pensou "não tem o que pensar mais não,

o nome vai ser esse mesmo e pronto.” Aí vamos pra frente... O que é que vamos fazer agora? Estamos aqui no fim do mundo, não temos mercado consumidor, não temos indústrias, não temos curadoria, não temos nada... Então só tem um jeito: vamos nos inscrever no concurso de novo esse ano. Faltavam uns 3 meses pra passar um ano daquele concurso. Vamos meter 4 produtos. Ganhamos dois ouros que foi com a basquete e a duna, ganhamos prata no banco centopéia, e bronze em outra peça lá. aí começou. Quando eu recebi por correspondência a medalhas, um amigo aqui de Natal meu conhecia o fabricante da poltrona Shell que o Estúdio Bola faz. É a América, uma fábrica muito boa lá de Minas Gerais. A gente teve a sorte de ter esse amigo Renato Raposo ajudando a gente. Eles falaram para fábrica América e a América resolveu investir no nosso projeto e daí começou e tiramos do papel por que a concepção que a gente escreveu no concurso, o concurso não se preocupa como vai ser executado aquilo, então a gente passou bem um ano pra ver como íamos fazer aquilo. Fazer aquilo pneumática... não tem tecnologia...bem, um ano depois a gente estava com ela já em campo e a partir daí vai surgindo uma coisa e outra e a gente continuou essa nossa estratégia de se inscrever e ganhar concurso e levar coisas para publicar em revistas e assim vai e aos poucos que a gente foi se tornando um pouco mais conhecido. Ano passado a gente fez uma grande exposição em São Paulo, uma exposição muito arretada no DW Design Weekend onde uma loja lá na Gabriel estava inaugurando um espaço novo e nos convidou... a única convidada da... para abrir a loja toda com as nossas coisas. A única loja que foi convidada. Então a gente passou uma semana nessa exposição, mostrando tudo nosso... A gente fez uns cordéis, meu amigo escreveu um cordel bacana. Eu tenho tudo isso, eu posso te mandar...O nome da exposição era “Á Moda da Mula Preta” era o nome da exposição. Eu peguei um amigo que tinha uma foto de jumento, de mula... Peguei um cartaz fudido para exposição. Esse meu amigo escreve pra Folha, chama-se Fernando Serapião, ele é crítico de arquitetura da Folha, e inclusive era meu sócio da editora que não saiu do papel. Ele reescreveu a música “Á Moda da Mula Preta” que era uma música de Luiz Gonzaga, a primeira música que Luiz Gonzaga fez sucesso... Era uma moda caipira que ele regravou, era Tonico e Tinoco eu acho... Um cara desses aí, e foi o primeiro sucesso dele: “Eu tenho uma mula preta com sete palmos de altura”. Então ele reescreveu essa música sozinho, no ritmo da música, aí Hugo esse amigo meu

estava morando fora e mandou esse cartaz e eu mandei fazer os livrinhos. Sei que foi um sucesso a exposição, a imprensa começou a nos conhecer... Éramos mais conhecidos nas viagens que fazíamos, levando produtos para Milão, levamos pra China, levamos Paris, levamos para um bocado de canto, mas não tínhamos ainda feito uma exposição no Brasil. Então a gente foi entrevistado pelo canal Arte 1. E a partir daí a gente foi ficando cada vez mais conhecido e já tem mais aventuras com algumas fábricas e tal, já existe uma relação, as pessoas já estão nos conhecendo, nos respeitando e assim foi a história, entendeu? A gente não conhecia nenhum curador desses, mas, por exemplo, a gente participou do Brasil S.A que é uma exposição que tem em Milão todo ano, a gente ficou amigo do cara que organiza, que não deixa de ser um curador, e ele chamou a gente mais de uma vez na casa dele, sentava na casa dele lá em São Paulo e estava jantando do meu lado no dono da Artefato, e aí ele não conhecia a gente e conheceu uma peça que foi pra Artefato...há um pouco de sorte também, mas quem não circula não é visto, né? Quanto mais eu estudo, mais sorte eu tenho, quanto mais eu faço o que tem que fazer, mais sorte eu tenho. Então o seguinte, voltando agora a minha personalidade, eu sou um cara muito brincalhão, irreverente e quase que palhaço quando tenho intimidade. Quando não tenho eu sou tímido. Sou parecido com tia Iga. Eu tenho um pouco do tipo dela. Esse é meu lado. Então na hora que você vê o desenho da gente, o que for mais sério é de André e o que for mais brincalhão é meu, mas a gente tem até um tratado para não dizer quem é o quê, pra ninguém ficar perguntando. Então, o desenho da gente é um desenho que vem de uma influência da minha infância aqui dos trapalhões a Henfil que conviveu lá em casa, entendeu? Então tudo isso faz parte do imaginário que tá dentro do meu subconsciente, que num prédio você não bota um cacto pra virar nada mas o cacto vira um cabide, por exemplo. Então é uma coisa onde eu posso extrapolar um pouco de arte usando também a tecnicidade que tem que haver para atender a necessidade do Design. O Design não é arte. Na verdade o Design é menos arte do que arquitetura mas, ao mesmo tempo tem peças que não são nem Design...são artes feitas para sentar ou olhar ne?

ADAILTON: Queria complementar, como se dá esse processo de criação teu?

FELIPE BEZZERA: É o seguinte, é um processo tanto meu quanto de André, é um processo meio que uma composição de música. Cai uma ideia e você começa a rabiscar no caderno. Eu sento aqui, pensando em nada e quando vê sai uma cadeira daqui. Gosto de uma coisa mais solitária. As peças da gente são sempre nascidas de um e o outro ajuda a melhorar, raramente ela tá pronta 100%. A poltrona Duna André fez 100% sozinho, quando eu vi, ele disse que tava pronta e era a coisa mais linda do mundo. É uma cadeira que tá na cara que foi ele quem fez por que eu não saberia nunca fazer aquela sequencia de planos, e sem um computador não se faz, então eu não teria capacidade de fazer aquela cadeira por que eu não sei mexer em porra de software.

ADAILTON: Carlos Mota quando entrevistei ele, achei bem interessante o que ele falou: “Adailton, meu material é uma prancheta e várias folhas de papel a4”. Eu tô percebendo que você é assim. É mais pragmático. Entra na questão tradicional de prancheta, né, Felipe?

FELIPE BEZERRA: Eu fiz uma viagem essa semana pra França com um caderninho e terminei o caderno cheio de desenhos... estava fazendo nada mesmo.

ADAILTON: Quando você e André fazem um projeto, e não tem marcenaria, como vocês fazem? Digamos, você pega centopeia, faz o projeto e lá na fábrica que vai produzir, faz o protótipo e vocês analisam? É assim?

FELIPE BEZERRA: A gente não tem marcenaria, mas tem um amigo que tem. Aí às vezes a gente pega e faz alguma coisa aqui ou faz nas próprias fábricas. A centopeia, por exemplo, é uma peça altamente complexa e difícil de fazer, é metálica... Enfim, complicada. A gente desenrolou junto com um peão aqui uma mesa onde faz as dobras para facilitar as soldas e etc, essa peça a gente faz aqui artesanalmente, ela é um pouco cara, por que passa um mês só fazendo, a gente paga ao cara só mão-de-obra dois mil conto, fora o material. Agora a gente tá com uma fábrica lá em São Paulo e tá estudando se consegue fazer ela mais acelerada. Você pegou uma peça bem difícil, mas brilhante. Mas uma cadeira dessas, por exemplo, a gente manda o projeto, já olha, faz a primeira versão, vai lá e olha, corrige o que tem que corrigir, espera dentro de dois ou três dias.

ADAILTON: Acho que você já me respondeu sobre estímulos externos, né? Você teve acesso à arte sim, teve acesso a essa arquiteta como uma tutora, né isso?

FELIPE BEZERRA: Não. Acho que foi uma coisa mais do subconsciente. Ela voltou pra Porto Alegre quando eu tinha 16 anos e eu já nem estava mais aqui. Mas faz parte de um conjunto de coisas, né?

ADAILTON: Tem alguém que foi uma referência forte para você dos 16 anos até hoje?

FELIPE BEZERRA: Quando eu voltei para faculdade mesmo, teve um professor que me marcou, era de Recife: Fernando Diniz. Esse cara me fez conhecer a história da Arquitetura do século 20. Eu não conhecia direito, sabe? A gente entrou na Arquitetura modernista, depois o início do século integrando ao nascimento do modernismo e ele me incentivou a comprar livros e, a saber, o que era de fato. A partir daí eu comecei a viver cheio de livros. Tenho uns três mil livros de Arquitetura. Todo mês compro. Eu passei a ser um curioso e me viciiei em saber quem é quem e entender. Além de todas as experiências externas, viagens que graças a Deus eu tive condições de fazer na minha vida toda, além disso, tudo, eu vivo cercado de livros, de arte e de objetos de Design. Minha casa parece uma esculhambação de tanto troço que tem.

ADAILTON: Quem são suas influências? Quem são aquelas pessoas que você admira e que você tem como referência?

FELIPE BEZERRA: Como a coisa surgiu meio malucamente eu procurei não seguir uma escola, eu procurei no Design não seguir nada. Na parte do Design eu procurei não ter regras. Eu procuro não conhecer quase ninguém. André conhece todo mundo e eu procuro não conhecer ninguém. Pra não ficar meio que pausterizado... Eu procuro não conhecer quase que ninguém. Eu me influencio mais pelo espírito brincalhão tipo de Phillip Starck talvez tenha me influenciado mais. O espírito dele, eu tenho muito mais disso do que de Alvar Aalto, dos designers escandinavos. Minha vida é quem me influencia, eu acho.

ADAILTON: Em momentos de desafios, novos projetos, ou, por exemplo: daqui a três meses você vai participar de um concurso e vai ter que desenvolver uma cadeira, como você se comporta da resolução desse problema?

FELIPE BEZERRA: Tem um cara chamado Beto “Cosense” um cara meio maluco, esse cara ele faz todo ano uma exposição lá no Museu da Casa Brasileira, e ele convida um cara pra fazer um balanço. Ele já fez bem uns 10... Zanine já fez, quem fez agora foi Hugo França e eu conheci ele e tal e ele gostou muito do trabalho da gente e chamou a gente passado pro DW e a gente palestrou lá e visitei lá a exposição. E esse ano ele vai fazer uma exposição chamada “Tróia”...ele pediu para cada um (são 10 pessoas) fazer um cavaleiro daqueles de menino e eu já tô rabiscando o que eu vou fazer, se vou usar crina de cavalo, se vou fazer de aço, chapa dobrado, com cara de mula, colocando as orelhas...eu tô pensando como vou fazer. Isso é um caso, mas a maioria das vezes a gente desenha e já pensa em alguém.

ADAILTON: Mas você se sente motivado? Determinado? Ou se sente desmotivado?

FELIPE BEZERRA: Não. Pelo contrário. Quando mais cedo resolver, melhor. Se ficar pendente lá é pior.

ADAILTON: Então novos desafios pra você são sempre motivadores, né?

FELIPE BEZERRA: Sim. Sempre.

MARCELO FERRAZ – MARCENARIA BARAÚNA

EM 24/04/2017 – MUSEU DO CAIS DO SERTÃO – RECIFE – PE

ADAILTON: Boa tarde Marcelo! Primeiramente eu gostaria que você falasse brevemente sobre sua formação e do seu interesse pela arquitetura e também no projeto de mobiliário brasileiro.

MARCELO FERRAZ: Olha, Adailton... engraçado né... ao participar agora da elaboração desse livro sobre a Baraúna... completou 30 anos ano passado, nós demos muitas entrevistas e eu, Chico e o Suzuki pra Mina Warchavchik que ela nos entrevistou em algumas sessões, com entrevistas longas pra poder tirar um caldo pra escrever o texto dela para o livro. E foi engraçado porque eu me lembrei de uma coisa que ela registrou ali no texto dela... ela cita uma coisa que eu nunca mais tinha me lembrado; eu quando tinha dez anos de idade eu desenhei os móveis pro meu pai: duas escrivaninhas e a estante de livro. Meu pai sempre teve muito livro, tinha uma biblioteca no interior de Minas... e ele queria renovar as estantes e eu me meti a desenhar, eu nunca tive... assim, me lembro de não ter dúvidas de que eu seria um engenheiro. Eu achava, eu não conhecia a arquitetura na época, quando eu era pequeno eu achava que eu ia construir casa, então, quem constrói casa é engenheiro, então eu achava que seria engenheiro e ia construir casa. Já na adolescência eu descobri que a arquitetura e o arquiteto era que fazia a casa e aí eu falei “não, vou ser arquiteto”. Mas engraçado é que eu nunca titubeei entre ser médico ou advogado... não sei porque, isso parece porque eu gostava de desenhar, quando era pequeno, desenhava com a régua, montava casinha... e aí eu desenhei esses móveis e eles foram executados e eu não encontrei mais nenhum desenho desses, mas era uma coisa meio modernista, com os pés em “V”... mas tinha... eu hoje sou capaz de redesenhar esses móveis... eles tinham um senso de estrutura... estrutural e funcional, assim, a escrivaninha com dois pés que seguravam o gaveteiro de um lado e um pé que segurava o tampo do outro, então, era tri apoiada assim... três apoios e tal. As estantes também de pau marfim e vidro, portas e de vidro e tal... e engraçado, desenhei tudo com caneta BIC na época...

então era BIC azul, vermelha e verde pra diferenciar assim as coisas né? E foi engraçado... então eu sempre tinha esse interesse, mas muito interesse por esse lado construtivo das coisas... não é que eu desenhava ou sabia desenhar... até hoje eu não sei desenhar, eu não tenho... sabe... eu sei desenhar aquilo que eu quero expressar, eu sei construir o que eu... mas não é que... por exemplo minha irmã mais velha que também é arquiteta ela desenhava bem, pintava, desenho de observação muito bom. Mas eu sempre tive essa vontade de trabalhar no lado construtivo e construtivo obra, eu quando menino eu não saía de dentro de obra da vizinhança. Tava construindo uma casa eu ficava de ajudante de pedreiro carregando areia, vendo fazer massa, subir tijolo, jogar tijolo, essa coisa de jogar telha (fazendo o gesto)... tipo ficar em cima do telhado pegando naquele ritmo, aquilo sempre me fascinou essa história da construção e ir em grandes construções de fazer estradas, pegar nas máquinas de terraplanagem, isso... tô pensando agora aqui, eu sempre gostei dessa. Mas pelo lado construtivo das coisas, e eu acho que tanto na arquitetura como no design, que a gente não gosta muito de separar mas tem esse lado de ver a coisa realizada. Uma coisa é você sonhar, imaginar e a outra coisa é você realizar não importa se com muito desenho se com pouco desenho, com pedaço de madeira ou sabe, com um risco no chão, com areia, então, e eu acredito que isso tem me levado a crer que a arquitetura hoje é a obra realizada. Muita gente acha que é arquitetura é projeto. Eu entendo isso que projeto pode até vir a ser arquitetura, mas desde que você já tenha um arquiteto que tenha uma obra realizada que você encontra mais um projeto dele que não foi realizado aí você pode em conexão com tudo o que ele fez na vida você estudar aquele projeto, como os projetos de Le Corbusier que não foram construídos, ou do Artigas ou da própria Lina... mas então eu acho que é fundamental essa coisa da realização. A arquitetura como se é arquitetura nós estamos falando de espaço, estamos fazendo três dimensões e o mobiliário é a mesma coisa, então é muito difícil você dizer: eu fiz uma cadeira maravilhosa mas ficou totalmente no papel. Não é? Então esse lado do fazer do realizado do construir é importante.

ADAILTON: Vocês se intitulam “Arquitetos que projetam móveis”. Até que ponto a formação influenciou e ajudou no processo de criação e desenvolvimento de mobília?

MARCELO FERRAZ: Eu acho que a formação da gente, tanto eu como Chico, Suzuki, nós começamos juntos ali né... Nós somos formados na FAU. A FAU tem uma característica de ser uma escola muito rigorosa, às vezes demasiado rigorosa até né... pelo ponto de vista até restritivo, eu sei que existe por aí críticas de que na FAU quase que você tem um repertório de modo de projetar... a gente estudou lá, primeiro que aquele espaço do Vilanova Artigas é um espaço muito interessante, muito rico, muito potente. Aquilo ajuda a formar, a gente passa cinco anos dentro daquela escola ou seis, você faz um pouco a sua cabeça dentro daquela estrutura, daquele espaço e tanto no Artigas quanto no meu caso, de trabalho com a Lina de quinze anos, a questão do rigor era muito presente. O rigor, ou seja, fazer uma arquitetura que não tenha sobra, desenhar um móvel então desenhar um objeto você tem que pegar a função dele e ir ao extremo do exercício do que como ele deve funcionar e com o mínimo. Qual é o mínimo que você necessita para se fazer uma cadeira? Você jamais deve fazer uma cadeira com cinco pés, seis pés, sete pés, quer dizer, aquela coisa que eu repito, desde que tenha algum sentido, então procurar o sentido das coisas... no mobiliário até mais explícito do que na arquitetura... no desenho de móveis, o sentido das coisas é como se fosse buscar o senso estético... no sentido mais profundo do senso estético você pode traduzir como o sentido das coisas.... Aí você fala “não, mas tem uma cadeira aqui que tem um pé pesadíssimo” tudo bem, mas ela deve ter algum sentido, vamos ver qual o sentido desse pé pesado... né? Qual foi a intenção, a finalidade, o por que dela, ela é um protesto, né? Tudo isso tá na estética, na questão estética, então eu acho que isso é muito rigoroso na formação com a Lina e com a FAU, na FAU na questão das estruturas, nos materiais né, e isso ajudou eu acho muito a gente a trabalhar a questão do móvel e a gente sempre trabalhou o móvel com um... claro que trabalhando com a Lina, no SESC Pompéia ao fazer os móveis do SESC Pompéia a gente ficou muito entusiasmado; mas a gente sempre trabalhou o móvel também como arquitetura... você faz a viga com a mínima dimensão necessária pra gastar o mínimo de ferro, o mínimo de concreto... e na madeira idem, no ferro idem, nos

móveis. Então acho que isso faz parte da nossa formação e a gente que meio que nesse sentido você pode dizer “Ah, isso é uma linha que veio do movimento moderno”, Sim, vem do movimento moderno e a gente acredita nisso. Ainda é um modo racional de se produzir no mundo, o mundo é um pouco feito disso, a técnica como.. e eu acho que é... isso não deve mudar muito eu acho que ainda vai ser um caminho pela frente e em nenhum momento a gente abre mão da poética, que não quer dizer uma negação da poética, né? Você tem toda essa questão do rigor técnico e tudo mais mas poética é uma outra coisa. Ela entra de várias formas.

ADAILTON: Em relação aos estímulos externos, Marcelo, e experiências pessoais, você foi uma pessoa que sempre teve fácil acesso às informações? Viagens ao exterior, Cursos, etc. Esse crescimento teu pra se chegar onde você chegou, com essa carga de conhecimento...

MARCELO FERRAZ: Olha, eu vou dizer que eu sempre tive, eu fui muito curioso, e essa curiosidade me levava, me levou sempre a viajar dentro do âmbito do que eu podia viajar, quando eu morava em Minas eu viajava pras roças viajava pras cidades vizinhas, viajava... quando eu fui pra São Paulo, falei, bom, agora eu tenho que conhecer o Brasil mais ,que eu... não tinha um ano que a gente não viajava pro nordeste... pra Bahia, pra Pernambuco, pro Ceará, sabe, pegava o ônibus dois dias, três dias de São Geraldo e vinha aqui (Pernambuco) passar quinze dias, um mês, e daqui ia pra Caruaru, sabe, fui pro sertão, fui pra Vitória de Santo Antão, fomos pra Serra Talhada... na Bahia fui pro sertão da Bahia... isso eu acho que é uma coisa minha, de um grupo diferentemente dos meus colegas de São Paulo... eu sentia que nos paulistanos, nos paulistas, eles não têm esse interesse em descobrir o Brasil, esse sentimento de ser brasileiro tão grande como a gente tem que não é de São Paulo... e isso acho que serve para o mineiro, baiano, pernambucano, a gente tem essa coisa de querer entender esse país grande, e não sei porque mas em São Paulo parece que, eles se bastam assim mesmo... é muito ruim isso. Mas a gente fazia essas viagens, no fundo prospectivas, viagens de conhecimento, de conhecimento do litoral, conhecimento das coisas, e colecionando coisas, colecionando informações, fotografando sempre, eu sempre muito muito, a máquina fotográfica era o meu instrumento de observação do mundo. Fiz um livro sobre

arquitetura rural na Serra da Mantiqueira, não sei se você já viu, que eu lancei em noventa e dois, fiz o levantamento da arquitetura rural na Serra da Mantiqueira e que vai até os objetos, os banquinhos vêm de lá. Vou relançar esse livro, tá esgotado, acho que talvez esse ano eu consiga fazer. Fiz basicamente um levantamento fotográfico e antropológico... e então tinha essa possibilidade e eu só começo a viajar mais para o exterior depois de mil novecentos e oitenta e sete que eu comecei já no final do trabalho com a Lina, ela morreu em noventa e dois e depois eu fiz a exposição sobre a obra dela que circulou quarenta e seis cidades do mundo em nove anos, de noventa e dois a dois mil e um, rodamos o mundo com a exposição da Lina e é claro, vendo mais coisa e mais coisa eu acho fundamental, quer dizer, sempre acho que os arquitetos na medida do possível tem que viajar, tem que ver coisa... e viajar significa ver a vida como é em outro lugar... ir pro bar, ir pra rua, ir pros lugares, né que você faz um compêndio só de museus pra visitar. É legal visitar, mas, é ver como as pessoas vivem em outros lugares, eu acho que a observação do modo de vida das pessoas e dos outros lugares talvez seja a maior riqueza pra quem projeta.

ADAILTON: Por conta desse seu conhecimento em viagens pelo nosso país eu acredito que vocês representam muito bem o design vernacular.

MARCELO FERRAZ: E o vernacular pode estar aqui, pode estar na Finlândia, pode estar no Japão, né? Eu vou dar um exemplo pra você, esse banquinho que a gente usa aqui (Museu do Cais do Sertão – Recife – PE) que a gente usa dentro desse filme do útero lá... naquele momento a gente podia desenhar um banco. Eu falei, não, não vamos desenhar um banco. Nós já temos um banco pra cá. Tem um fabricante que faz o banco com qualidade, com muita identidade, certo, e com preço. E funciona e existe por aí, então não vamos inventar um banco novo, vamos pegar esse banco que já existe e que é maravilhoso, tá dentro do contexto, ele tá numa situação dentro do museu absolutamente moderno e contemporâneo, é pra mostrar que aquele banco não é anacrônico ele não é folclórico, ele não é um brinquedo que “Ah, como era antigamente”, com couro de bode. Não, ele é atual, eu acho que isso é o papel da gente, esse é o lado político dos arquitetos e dos designers de dizer: “Olhe! Tem coisa que você não precisa refazer. O mundo está cheio disso”. Você vai buscar, né? Eu

me lembro de Roberto Sabonet que foi um grande designer e amigo da Lina, ele, quando foi inaugurado o SESC Pompéia ele fez uma palestra lá e ele tinha acabado de vir da Amazônia, passou lá quinze dias numa aldeia e ele disse assim: “Do mesmo modo que o Thonet encheu o mundo de cadeiras no século XIX, ele fez todas as cadeiras, praticamente a gente não precisaria mais desenhar cadeira depois disso... os índios com a cuia é a razão de tudo. Com a cuia serve pra tomar banho, serve pra tomar sopa, serve pra tomar um caldo, serve pra fazer mistura, serve pra lavar as coisas...” então, a gente tem que pensar que design é isso. É tirar o máximo de uma ferramenta e é a extensão da mão... como se fosse a mão falando.

ADAILTON: Marcelo, com relação a sua criação. Ela foi uma criação mais aberta sendo constantemente estimulada a novas possibilidades ou foi uma educação mais pragmática?

MARCELO FERRAZ: Olha, minha criação foi típica de classe média, do interior de uma cidade pequena, meu pai era promotor de justiça, professor de geografia, minha mãe professora de escola primária... mas na minha casa sempre teve muito livro, meu pai era um cara muito aberto a isso. Então... e professor de geografia tinha esse negócio de ter um mundo grande então tinha mapas e mapas, eu lembro pequeno, minha mãe até reclamava porque toda a parede da casa tinha mapa, mapa mundi, mapa da américa do sul, mapa não sei do que, então a gente meio que foi criado no meio desses mapas e desses livros, de literatura... então nesse sentido... mas uma coisa muito de interior.

ADAILTON: Entendi. Você teve algum tutor? Aquela pessoa que de certa forma o influenciou e o ensinou? Fora Lina, que a gente sabe que ela foi uma grande referência para você...

MARCELO FERRAZ: Olha, eu acho que... na minha família não tinha arquitetos, na minha família não tinha engenheiros. Nenhum engenheiro e nenhum arquiteto na família. Somos quatro irmãos, tios e tal... engraçado isso né? E... minha irmã mais velha foi fazer arquitetura, e estudou em São Paulo na FAU e eu acho que eu, cinco anos mais novo do que ela entendi que a minha engenharia era arquitetura também e acabei indo e também fazendo. Na minha cidade não tinha arquitetos... eu acho que ela foi a primeira pessoa na minha cidade a fazer

arquitetura... Cambuí... e ... mas eu acho que o meu pai, pensando bem agora... fiquei pensando quando eu fiz o livro da arquitetura rural da Serra da Mantiqueira, o meu pai, quando eu saía com ele, viajava por alí, sul de Minas, ele sempre ficava chamando atenção para a paisagem. “Olha, tá vendo? Terreno soalheiro, terreno bom, tá vendo? Sol o dia todo”. “Esse terreno aqui é o chamado terreno Noruega”. Terreno Noruega é aquele terreno que no meio da tarde ele já está com sombra, sabe? Muita montanha no sul de Minas, é um terreno muito sombrio, muito úmido, não é bom pra plantar ou esse tipo de cultura, ou pra fazer casa... então ele o tempo todo falava no ouvido da gente... entrava e saía mas ele repetia, repetia, repetia, então no fundo ele estava me ensinando a ler a paisagem... ele fala “Aqui tá vendo ó... isso aqui é terra muito boa porque olha os tons de verde. Se teve muitos tons de verde, isso é terra boa. Onde tem fumo, é terra boa. Terra massapê, terra preta sabe, então eu acho que talvez se eu fosse procurar hoje, entender essa coisa da paisagem na arquitetura eu acho que fui ler depois e fui entender como é que o caipira constrói a casa dele, protegida do vento, solta do chão pra não pegar umidade, também a galinha fica embaixo... tem um monte de coisa que eu acho que esse aprendizado que foi espontâneo na minha infância, e depois... eu acho que essas viagens de observação... ficar no Ceará por quinze dias acampado em uma praia, andar com o jangadeiro, ter esse contato... eu adorava e olhava como a jangada era construída... hoje não tem mais aquela jangada feita de pau de jangada... eu saía, praia do futuro hoje ela tá dentro da cidade, mas na minha época ficava fora... então esse tipo de coisa eu acho que... depois na FAU é que eu fui descobrir os arquitetos, descobrir as coisas e tal... e com a Lina foi uma super formação, uma formação muito aberta, a Lina não tinha restrição a arquitetura antiga ou a arquitetura contemporânea ou moderna... ela falava da arquitetura da história antiga da humanidade, os zigurates as pirâmides, coisas assim que a gente olhava e falava, não, porque na escola era só arquitetura moderna, só interessa aquilo que é bem novidade... então parecia uma coisa chata, você pega um livro de história da arquitetura, pega a história das pirâmides e você diz ah, coisa de livro de adolescente, mas não ela falava daquilo, tipo, pra falar do Pantheon por exemplo, aquela cúpula de quarenta metros, cinquenta, como é que aquilo foi construído numa época que não tinha concreto armado, não tinha protensão, massa vulcânica né? Isso tudo, e ela contava como é que é... Porque

a gente também tem uma formação um pouco fraca no Brasil, do ponto de vista da cultura universal, comparada até com os Portugueses a gente fica até humilhado né? você vai pra lá, eles tem essa coisa da história da antiguidade... a gente tem outras vantagens mas tem muitas outras desvantagens.

ADAILTON: Marcelo, pra finalizar, como você encara novos desafios? Como você se comporta na busca da resolução de um problema? Fica incomodado? Fica motivado?

MARCELO FERRAZ: Rapaz... é um super incômodo, assim... Principalmente nos projetos que são sempre encomendados né? Mobiliário não... mobiliário eu tenho feito na medida que... é lógico com alguma pressãozinha, primeiro que a gente trabalha sob pressão né? Eu não consigo trabalhar sem pressão, mesmo que seja uma pressão que eu mesmo crie... essa cadeira que te mostrei da Bethânia, pra Maria Bethânia, a tia Maria, eu tava a vinte anos tentando fazer uma cadeira de canto, como aquelas cadeiras de canto que você tem num convento num palácio, aquelas de bico assim, que tem um encosto assim de quina, e eu ia e fotografava a cadeira no palácio de não sei qual, não sei o que, na França, uma coleção de coisa, aí chegou o dia que ela pediu pra fazer uma cadeira pra exposição dela dos cinquenta anos da carreira dela aí eu Putz, vou fazer essa cadeira... aí fiz, na marra. Só que eu tinha que fazer uma cadeira muito contemporânea, simples, quase que gráfica, uma coisa que sabe, sintética que você olhe e entende... então foi um... aí sim, mas saiu, foi na pressão. Agora eu acho que sempre há uma pressão quando se encomenda um projeto e até hoje já, sei lá, quase quarenta anos de formado dá uma sensação, o Chico também divide isso comigo, de que a gente não vai conseguir fazer... Sabe? Projeto novo entra, a gente fala Putz... vai ser difícil, aí você fica cozinhando, aquele negócio, você tira da cabeça, acha que tirou da cabeça mas não tirou... porque você dorme com esse assunto... tamos fazendo um concurso do SESC agora, numa unidade do SESC em Limeira, pra entregar sexta feira agora... e até quinze dias atrás, a gente tava inscrito lá e falou, acho que num... se não tiver uma boa ideia eu acho que não adianta, não vai ter, não vai ter, não vai ter... e as meninas trabalhando, organizando o programa, tantos metros pra quadra, isso e aquilo e aí junta as coisas junta as coisas e quando eu olho praquilo eu digo bom, se não tiver uma boa ideia pode juntar tudo que não... vai

ter que chegar uma hora e matar... né? A cajadada né? Aí eu tava num fim de semana na fazenda assim... levantei com esse negócio na cabeça e fui anotando, escrevendo, escrevendo coisa e fazendo coisa aí no dia seguinte, na segunda feira eu disse “Matamos a charada. O caminho é esse aqui” e aí a coisa vai andando...

ADAILTON: Então é dessa forma que você vai lidando com os problemas...

MARCELO FERRAZ: É... Mas às vezes ultrapassa seu limite de tempo... porque você tem prazo... às vezes a gente fala “Olha, não pintou, não vai...” mas é sempre uma pressão que parece ser difícil de superar, uma novidade... cada projeto é um novo, começa do zero, e eu brinco de dizer assim, eu vou fazer uma cadeira, eu volto a medir um monte de cadeira, na minha casa, no meu escritório... você entendeu? Eu começo a fazer uma cadeira eu... primeiro que cadeira você não faz muitas na vida, faz poucas né? Mas na hora que você vai desenhar uma cadeira ou um banco, eu saio tirando as medidas das coisas de novo, sabe? Aí você fala ah, essa cadeira aqui é boa ou é ruim? Essa tem 43cm e a outra tem 41cm aí você vai... então tem que ser como começar do zero assim, que eu acho que é um processo que eu vejo que tem uns arquitetos são muito rápidos, projetam coisas com uma rapidez... a gente precisa dar essa amadurecida em cada projeto, precisa ter um tempinho de maturação... e outra coisa que eu acho que a gente... somos dois e mais os colaboradores que são muitos e ótimos, mas eu e o Chico a gente aprendeu... a gente briga muito... a gente tem um questionamento que é quase que provocativo... a gente só não sai no braço mas assim... e não tem ofensa, mas tem palavrão, tem... então quando se faz uma proposta, acontece nesse processo do SESC tem uma gritaria e tem gente que não tá acostumado diz “Isso é um absurdo, isso é uma merda, isso é ridículo... Deixa eu falar!!! Não fala você!!!!” e faz toda aquela gritaria e depois a gente sai e de repente... eu tava brigado com o Chico que ele tava querendo botar uma escada rolante num negócio eu disse “Pô, escada rolante é pra se pôr em Shopping, pra que escada rolante!!! Põe um elevador para deficiente, colocar escadaria, usar a escadaria como arquibancada, escada rolante custa uma fortuna...” e não abriu mão então eu disse tá bom, aí eu achei que ele ia tirar, tinham quatro escadas rolantes, ia tirar duas e deixar duas... no outro dia eu cheguei lá e quando vejo, cadê a escada rolante? Tiramos tudo! Chico

concordou, eu pensei que tinha perdido a guerra... então é assim que funciona, dos dois lados tem isso né? É um pouco de manter o exercício da dúvida. Acho que isso talvez seja uma receita, a gente tem sempre muita dúvida porque errar é muito fácil e a gente erra, então a gente luta pra errar menos ou até um pouco menos, então eu acho que é por aí.

SERGIO MATOS

ENTREVISTA EM 23/09/2017

ADAILTON: Bom Sérgio, primeiramente gostaria que você falasse brevemente sobre sua formação e do seu interesse pelo projeto de mobiliário brasileiro.

SÉRGIO MATOS: Bom Adailton, o meu interesse por mobiliário começou ainda na universidade... muitos dos livros que a gente tinha acesso na universidade, a maioria das peças de design que eram icônicas, a grande maioria era de cadeiras né, de poltronas, que se tornaram peças icônicas e isso me chamava muita atenção. Eu costumo investigar bastante sobre a vida de outros artistas, de designers e tento ver qual caminho eles seguiram né, no início eu via bastante isso, a biografia de cada um e qual caminho eles seguiram pra ter sucesso. Eu acho que uma das coisas que me chamou bastante atenção em todos eles foi a criação de peças icônicas né... fora isso, a identidade de cada um. Então, desde a universidade eu tinha ideia de que pra você ter sucesso na carreira de mobiliário você tinha que ter a sua própria identidade né? E eu acho que é isso que eu tento colocar no meu trabalho a minha visão própria do design, do que penso né, sobre design. Bom, em relação a formação, sou formado em desenho industrial pela Universidade Federal de Campina Grande... é... já fui professor da Universidade Federal da Paraíba também no curso de design... e... me enveredei mais pelo campo do mobiliário e objetos de decoração, desde a universidade eu já busquei estágios nessa área e consegui estagiar em empresas que produziam mobiliário e eu acho que foi também uma maneira que eu consegui entrar no design, produzir peças de design foi produzindo móveis

que eram... que é algo mais fácil né... É bem difícil um designer que acabou de sair da universidade conseguir entrar numa grande empresa de design, seja de outro segmento mesmo que não seja mobiliário... até de mobiliário é difícil. Mas foi uma maneira que eu encontrei de ficar na produção de mobiliário, na produção de design foi em mobiliário.

ADAILTON: Sérgio, Até que ponto a formação influenciou e ajudou no seu processo de criação e desenvolvimento de mobília?

SÉRGIO MATOS: Bom, eu tive excelentes professores né que me auxiliaram bastante no processo criativo, a base para se desenvolver um projeto. A universidade me ajudou muito nisso. Só que isso tudo depende muito mais do aluno do que do professor né? Do aluno querer buscar e aprender porque nem tudo você aprende na universidade né? É no dia a dia, no chão de fábrica... é assim que você aprende, então se ficar só com a formação acadêmica você não consegue entrar no mercado e o mercado tem uma linguagem totalmente... pelo menos na minha época, bem diferente da universidade. Então na universidade a gente passava seis meses pra produzir um projeto e você chega na indústria e você tem uma semana, duas semanas pra conceber um produto né, e não tem a necessidade de toda aquela investigação que ocorre na universidade pelo menos no caso do mobiliário que a gente produz né, não precisa de todos aqueles dados técnicos, não precisa de toda aquela pesquisa né, mas precisa ser bem embasado, o conceito, ergonomia, isso sim a gente traz da universidade, a parte projetual, mas a parte de produção mesmo, de chão de fábrica, entender o móvel, entender o cliente, entender o mercado, isso você ganha quando você vai pra produção e comercialização de uma peça.

ADAILTON: Sérgio, em relação a estímulos externos e experiências pessoais, você foi uma pessoa que desde cedo sempre teve fácil acesso às informações? Que buscou sempre se aperfeiçoar? Viagens ao exterior, cursos, museus, etc.

SÉRGIO MATOS: Bom Adailton eu nunca tive... pelo menos na minha infância, juventude até o início da minha parte adulta eu nunca tive esses estímulos ne... Eu nasci no Mato Grosso numa cidade muito pequena de, na época que eu morava lá só tinham oito mil habitantes, não tinha, não tinha museu, a gente não via exposições de arte, a gente não via cinema que não tem na cidade nada

disso... então é... mas eu sempre fui uma pessoa muito curiosa e sempre me interessei muito por arte, por desenho, e... mas eu só vim ter contato com esse mundo mesmo de arte de exposições de teatro de viagens mesmo depois que eu saí da universidade né... foi a época que eu consegui viajar, consegui ver, conhecer outros lugares... Hoje... é... eu vivo viajando praticamente... eu trabalho é... muito mais fora do estúdio do que dentro... eu passo oitenta por cento de um mês fora do estúdio. Então isso me serve muito de estímulo. Eu acredito que o ponto principal assim pra mim foi a minha mudança pro nordeste que me abriu, que me despertou pra esse mundo de arte, design, cultura, de identidade... eu cheguei no nordeste como um... parecia que eu nunca tinha ido no nordeste, eu nunca tinha visto o mar, eu nunca tinha saído do Mato Grosso né, até vir pro nordeste pra estudar e descobri um novo mundo aí no nordeste e esse novo mundo que me estimulou, tudo era novidade, tudo era bonito né, eu ia pra feira, a feira de Campina Grande e encontrava coisas que pra mim era fora do meu repertório e isso me chamava a atenção, então, isso que me estimulou a querer trabalhar com identidade brasileira, especialmente a identidade regional, a identidade do nordeste mesmo nas minhas peças. Eu não conseguia fazer isso na universidade né, até tentei... o meu projeto de conclusão de curso eu pedi que fosse... eu queria que fosse design com identidade brasileira e foi reprovado e então eu acabei fazendo uma carteira escolar que foi o pedido de um professor, pra me orientar e eu só consegui seguir esse caminho de identidade brasileira, de identidade cultural, de colocar isso nos meus projetos depois que eu saí da universidade, isso anos depois de sair da universidade. Até eu trabalhava para uma empresa de mobiliário de Campina Grande e tinha que seguir a ideia deles, o padrão deles né, eu só consegui fazer, ter a liberdade de trabalhar com o que gostava depois que eu abri meu estúdio em dois mil e dez, eu me formei em dois mil e cinco.

ADAILTON: No que se refere à sua criação, ela foi uma criação mais aberta, sendo constantemente estimulada a novas possibilidades? Ou foi uma educação mais pragmática?

SÉRGIO MATOS: Então, eu venho de um... de uma família de... como que a gente pode dizer, a minha família era, meu pai cuidava de uma fazenda, minha mãe era empregada doméstica, então é... eu não tive uma educação como você

tá dizendo aberta né... a educação foi mais fechada, não tinha, a gente não tinha estímulo nenhum pra, nem eu nem minha irmã pra arte pra criatividade pra ver coisas novas, pra descobrir coisas novas né... eu não tive esse mundo mas eu tive um outro mundo que me fez... que eu acho que foi uma preparação pra tudo que eu faço hoje né. O fato de eu ter nascido em uma fazenda e isso me preparou para eu trabalhar com comunidades eu acho, eu acho que esse foi um grande treinamento pro que eu faço hoje pra me inserir nesse mundo que é mais simples, de pessoas mais simples né? Saber conversar com essas pessoas, então isso me ajudou muito a minha formação, a minha educação me ajudou nisso né? E a vivência de mundo, a vivência de conhecer as pessoas né, e eu acho que isso foi importante essa fase de esse mundo mais rural, depois a vivência em uma cidade pequena né, também com pessoas simples, pessoas mais humildes... eu acho que isso me fortaleceu no que eu faço hoje nesses trabalhos com comunidade.

ADAILTON: Houve influência na sua formação por parte da família? Se sim, qual o grau de parentesco?

SÉRGIO MATOS: Então, não teve influência por parte da família né... meu pai eu perdi com doze anos e minha mãe vivia no trabalho para sustentar a gente, então... não teve essa influência em relação a arte, ao design... acho que a minha mãe só foi entender que eu fiz design depois de muito tempo, depois que eu tava na universidade, depois que saí da universidade eu comecei a produzir né, até então design era uma incógnita e ainda é pra muita gente né... Você fala que tá fazendo design mas o que é que faz o designer, o que é que faz um curso de design, o que é que o designer vai produzir, então, apesar de ser um curso antigo mas é pouco conhecido pelas pessoas ainda.

ADAILTON: Você teve algum tutor? Aquela pessoa que de certa forma o influenciou e o ensinou? Passou seus conhecimentos para você?

SÉRGIO MATOS: Ah Adailton, eu não tive um tutor assim, eu tive muitas pessoas que me ajudaram em alguma forma, de uma forma ou outra... A Cleone que professora lá na Universidade Federal de Campina Grande onde ela me ajudou nessa parte de mercado, de entender a indústria, produção né... tenho lojistas que me ajudaram a entender o mercado né, como os clientes pensam,

então, tive gente que me ensinou na produção nas fábricas por onde passei em Campina Grande, desde marceneiro, serralheiro, tive muitos artesãos que me ajudaram né... contribuíram bastante nas tramas com a... tentar produzir mesmo essas peças que a gente faz hoje no estúdio, então, é influência de muita gente, é influência de fora, eu vou dizer pra vocês, é... Os Campanas na época que eu estudava estavam estourando no mundo, então eu acredito que de uma forma ou outra eles influenciaram o meu trabalho né... e... eu vi que era possível produzir né, com algo simples também, não precisava de uma super indústria pra eu produzir... é... não precisava ter plástico injetado, não precisava ter corte à laser e eu poderia produzir um móvel simples, de maneira simples, de maneira artesanal. Então eu acho que eles contribuíram com essa influência também né.. alguns professores que contribuíram na parte projetual... teve diversos assim... tutores digamos.

ADAILTON: Como você encara os novos desafios? Como se comporta na busca da solução de um problema?

SÉRGIO MATOS: Bom, antes eu levava muito mais tempo pra desenvolver um produto. Às vezes eu chegava a oito meses, nove meses desenvolvendo uma cadeira... e hoje o estúdio está com um volume de projeto muito grande né... com essas consultorias, a cada quinze dias a gente tem que criar quatro peças de produtos né, nós estamos desenhando pra outras empresas então é um volume muito grande de criação, e eu consigo hoje desenrolar com muita facilidade um mobiliário só de eu ter acesso a imagens sobre o tema que eu tô me propondo, sobre uma comunidade ou sobre ser algo relacionado a fauna ou algo relacionado a cultura, eu estipulo um tema né, pra ser investigado, vou atrás das imagens e essas imagens é que me ajudam na criação do produto né... a minha cabeça funciona assim, tudo que eu olho relacionado ao tema, eu tento imaginar uma cadeira por exemplo, se eu tô produzindo uma cadeira, eu tento imaginar um cesto né... não penso muito na forma que eu vou produzir mas eu olho pra imagem e tento ver nela um mobiliário ou parte de um mobiliário. Então isso hoje é muito mais fácil pra mim. Eu consigo criar com muito mais facilidade do que no início de quando eu abri o meu estúdio por exemplo né... até mesmo a produção da gente é muito mais fácil hoje em dia; nós sabemos como vai ser produzido, de que forma a gente vai cortar o metal, de que forma a gente vai fazer, que tipo

de material a gente vai usar, que tipo de acabamento, eu consigo visualizar isso já no croqui ou no primeiro *rendering* que é feito no estúdio.

ADAILTON: Sérgio, uma última pergunta. Quando você projeta uma peça, esta é produzida por um pedido de uma empresa? Você produz peças sem essa demanda também? Tipo sem precisar atender a uma fábrica? Como é isso?

SÉRGIO MATOS: Bom, o processo se dá... na verdade a gente lança produtos no início do ano e na metade do ano em agosto. Então, os produtos são pro estúdio mesmo, a grande maioria das peças são pro estúdio mesmo, e a gente durante esses seis meses entre uma coleção e outra a gente vai criando peças e desenvolvendo né, junto com os nossos fornecedores que é em Campina Grande mesmo. Mas eu desenho muito pouco pra indústria, pra grande indústria... eu faço algumas peças pra Mac, faço pra Artefacto, tapetes pra by Kamy, coisas assim mas... desenhei também pra uma indústria na Tailândia... três peças para uma empresa chamada *Kenneth como pui...* e agora a gente tá vendo uma maneira de licenciar também os produtos para serem produzidos nos Estados Unidos mas aí é um processo longo... tá? Mas a grande maioria é pro estúdio tá? E a gente vai desenvolvendo, seis meses vai surgindo a ideia e nesse período a gente desenvolve todas as peças para serem lançadas daqui a seis meses.

ADAILTON: Muito obrigado Sérgio!

CLÁUDIA MOREIRA SALLES

QUESTIONÁRIO RECEBIDO EM 08/05/2017

1) Fale brevemente sobre sua formação e do seu interesse pelo projeto de mobiliário brasileiro.

Por volta dos 16 anos vi uma exposição sobre a Bauhaus no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro que me encantou. Essa disciplina, o design, mostrava que os objetos de uso cotidiano poderiam ser produto de um pensamento e uma intenção e que isso poderia ser uma escolha de formação. Por sorte o Rio tinha uma escola de design, a ESDI e em 1975 ingressei na faculdade. O início do curso trabalhava ideias e conceitos abstratos e só depois passava-se a projetos concretos. Me interessei logo por mobiliário e no terceiro ano passei a integrar como estagiária, a equipe de designers do Instituto de Desenho Industrial do MAM Rio, que na época desenvolvia uma longa pesquisa sobre mobiliário escolar. Além disso o design de móveis era a opção com mais perspectivas de trabalho num país e sobretudo numa cidade com pouca vocação industrial;

2) Até que ponto a formação influenciou e ajudou no processo de criação e desenvolvimento de móveis?

A formação como mencionei acima foi determinante e as oportunidades de trabalho também. Meu trabalho de graduação foi sobre mobiliário para bibliotecas onde pude aplicar o que aprendi no estágio do MAM. Em 1980 me mudei para São Paulo onde fui trabalhar em uma indústria de móveis para escritórios que estava iniciando um projeto para bibliotecas. Em paralelo conheci alguns designers como Fulvio Nanni e Carlos Motta que estavam iniciando suas próprias produções de mobiliário, esse conjunto de possibilidades permitiu que eu continuasse ao menos por um tempo o trabalho na indústria e desenvolvesse peças mais autorais para colocar em um mercado ainda incipiente.

- 3) Em relação a estímulos externos e experiências pessoais, você foi uma pessoa que desde cedo sempre teve fácil acesso às informações? Que buscou sempre se aperfeiçoar? Viagens ao exterior, cursos, museus, etc.**

Sim, minha família, apesar de ninguém ser da área de design, arquitetura ou arte sempre se interessou por estas manifestações e acreditava ser importante em minha formação conhecer arte, música e literatura. O gosto pela arquitetura, acho que desenvolvi morando em uma cidade onde o modernismo era muito presente tanto em prédios públicos que frequentava como em residências. Na época sem internet e em plena ditadura militar viagens era um momento de abertura e fiz várias desde menina com meus pais. Com 12 anos fui à Itália e comprei meu primeiro objeto de design, a luminária Eclisse, de Vico Magistretti cujo desenho é duplo uso me encantou.

- 4) No que se refere à sua criação, ela foi uma criação mais aberta, sendo constantemente estimulada a novas possibilidades? Ou foi uma educação mais pragmática?**

Acho que a resposta acima atende e acho que uma educação aberta pode ser ao mesmo tempo pragmática.

- 5) Houve influência na sua formação por parte da família? Se sim, qual o grau de parentesco?**

Sobretudo minha mãe que era dona de casa, mas lia muito e era atenta a todas as manifestações artísticas.

6) Você teve algum tutor? Aquela pessoa que de certa forma o influenciou e o ensinou? Passou seus conhecimentos para você?

Além de minha mãe, os professores da Esdi, sobretudo Pedro Luis Pereira de Souza , Karl Heinz Bergmiller., Ferd Van Camp e Sílvia Steinberg

7) Como você encara os novos desafios? Como se comporta na busca da solução de um problema?

Acredito que minha formação na ESDI e No Mam ensinaram uma metodologia de abordagem para as questões do design. Foi uma disciplina transmitida na parte prática dos projetos e que me ajuda muito até hoje na conceituação e desenvolvimento de um produto.

ANTÔNIA ALMEIDA E FÁBIO ESTEVES (80e8)

Questionário recebido em 15/06/2017

1) Fale brevemente sobre sua formação e do seu interesse pelo projeto de mobiliário brasileiro.

Sou formada em Desenho Industrial com habilitação em produto pela FAAP. O meu interesse não é apenas o mobiliário, mas todo o processo que é criar, produzir e comercializar. Eu me interesso pelos materiais, pelas pessoas, pela forma que elas se comportam usando os produtos. Antes de entrar na faculdade, e na época que vamos pensando naquilo que queremos fazer, descobri o “design” e pensei “hmm, então é assim que se chama o que eu quero fazer”.

2) Até que ponto a formação influenciou e ajudou no processo de criação e desenvolvimento de mobília?

Sou e sempre fui uma pessoa criativa. Desenhava, pintava, fazia colagens. A faculdade me ajudou com as oficinas que oferecia, de madeira, metal, cerâmica e etc, de poder colocar a mão na massa e criar. A formação é importante pela base que ela dá, pela parte conceitual e teórica. De qualquer forma, é importante estudar sempre, pq o mundo do conhecimento é enorme e a faculdade nos apresenta 3% do que existe.

3) Em relação a estímulos externos e experiências pessoais, você foi uma pessoa que desde cedo sempre teve fácil acesso às informações? Que buscou sempre se aperfeiçoar? Viagens ao exterior, cursos, museus, etc.

Sou curiosa e gosto de fazer coisas novas, caso contrário, me sinto entediada. Morei um tempo fora e já fiz algumas outras viagens para o exterior. Referência é tudo e viajando, vc aprende que não existe certo e errado. Existem na verdade, várias formas de “certo”. Cada cultura funciona de uma forma, por exemplo. A comida, a forma de se relacionar entre si, as roupas, a arquitetura, os costumes...

4) No que se refere à sua criação, ela foi uma criação mais aberta, sendo constantemente estimulada a novas possibilidades? Ou foi uma educação mais pragmática?

Meus pais sempre me incentivaram a fazer o que eu gostava, então sim, nesse sentido foi uma criação aberta.

5) Houve influência na sua formação por parte da família? Se sim, qual o grau de parentesco?

Não houve nenhuma influência familiar direta.

6) Você teve algum tutor? Aquela pessoa que de certa forma o influenciou e o ensinou? Passou seus conhecimentos para você?

Não tive um tutor. Meu orientador do trabalho de conclusão de curso foi uma pessoa legal durante a minha faculdade. Ele não me passou nenhum “conhecimento” assim de mestre para aprendiz, rs. Mas ele questionava as coisas para mim, me “cutucava”. O nome dele é Ernesto Boccara. Ele é livre-docente e ensinava semiótica, além de uma ou outra matéria. Tive um bom relacionamento durante a faculdade, e depois naturalmente perdemos o contato.

7) Como você encara os novos desafios? Como se comporta na busca da solução de um problema?

São sempre altas emoções, e por isso que é bom! Desafios são legais, e nós aqui na 80e8 buscamos ir atrás de soluções que não sejam óbvias. Por isso nos desafiamos a ir além, a não se satisfazer com aquilo que parece mais fácil. Existem problemas mais “chatos”, como por exemplo, questões burocráticas da empresa. Faz parte e perder a calma não adianta na hora de resolver.

ROBERTA RAMPAZZO

Questionário recebido em 20/07/2017

1) Fale brevemente sobre sua formação e do seu interesse pelo projeto de mobiliário brasileiro.

Sou formada em Desenho Industrial pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Me formei em 2011 após cursar 2 anos do mesmo curso na FAAP e me transferir para o Mackenzie.

No começo meu interesse principal era o design gráfico. Como convivi muito isso desde pequena me envolvi no assunto e fui pesquisar qual o curso que ensinava sobre embalagens. Antes mesmo de prestar vestibular fui fazer um estágio de 3 meses em um estúdio gráfico.

Durante o curso uma antiga paixão minha começou a ficar mais forte e consegui unir decoração, com design e criação. Assim meu interesse por móveis foi ficando cada vez mais nítido, até se tornar principal.

2) Até que ponto a formação influenciou e ajudou no processo de criação e desenvolvimento de mobília?

A formação abre sua cabeça para processos criativos. Pensar o porque daquele produto, sua vida útil e entender seu processo industrial. Ela não influencia diretamente mas certamente nos ajuda a profissionalizar nossa criação e principalmente o produto final.

3) Em relação a estímulos externos e experiências pessoais, você foi uma pessoa que desde cedo sempre teve fácil acesso às informações? Que buscou sempre se aperfeiçoar? Viagens ao exterior, cursos, museus, etc.

Meu pai sempre foi essa pessoa e me influenciou a ser também. Acho fundamental essa bagagem de informações na minha profissão. Entender e vivenciar culturas diferentes nos faz abrir a cabeça e lembrar que produtos são feitos para pessoas de qualquer parte do mundo e com diferentes bases. Foi essa curiosidade que me levou a morar em Londres e querer vivenciar uma sociedade tão rica culturalmente e globalizada. Ainda sinto que tenho muito pra aprender neste país. Gosto de como os ingleses são abertos.

Fora isso sempre fiz questão dessa busca; incluindo museus, viagens, cursos, revistas, internet, etc. Muitas um produto é criado a partir dessas informações adquiridas. Uma forma que agrada, um material, um conceito.. Tudo vai sendo arquivado em nossa mente até que sirva de inspiração.

4) No que se refere à sua criação, ela foi uma criação mais aberta, sendo constantemente estimulada a novas possibilidades? Ou foi uma educação mais pragmática?

Apesar de ter vindo de uma família, digamos, tradicional , sempre fui livre para escolher o meu caminho e trabalhar com o que quisesse. Mas acredito que a criação também precisa ser estimulada, para que a pessoa se sinta livre para pensar fora do padrão e criar novos conceitos.

O processo de criação sempre fez parte da minha criação e com certeza influenciou bastante.

5) Houve influência na sua formação por parte da família? Se sim, qual o grau de parentesco?

Sim, sem dúvida. Como citado antes meu pai me influenciou muito no meu processo criativo. Ele é publicitário e atuou como diretor de criação e de arte. Desde pequena eu adorava criar peças publicitárias, revistas, produtos e até mesmo meus próprios jogos.

A vontade por criar só foi aumentando e com o tempo fui direcionando meu trabalho.

6) Você teve algum tutor? Aquela pessoa que de certa forma o influenciou e o ensinou? Passou seus conhecimentos para você?

Não. Apesar da influência do meu pai no interesse por algo criativo nunca tive alguém próximo que me ajudasse. Quando fiz faculdade, em 1997 o Desenho Industrial era muito pouco conhecido e era difícil encontrar alguém que soubesse do que o curso tratava. Fui aos poucos conhecendo o mercado, descobrindo a abrangência da área, buscando meu próprio caminho e processo de criação e produção.

7) Como você encara os novos desafios? Como se comporta na busca da solução de um problema?

Essa é uma das partes que mais me fascina. Nunca gostei de criar algo ordinário e sim inovador ou ousado. Acho muito interessante descobrir e pensar como chegar até o produto final a partir de uma ideia que está na sua cabeça. A parte difícil mesma é achar fornecedores com essa mesma vontade. Em geral qualquer processo que saia do comum em princípio encontra resistência. É aí que precisamos argumentar e participar do desenvolvimento dos protótipos.

CAMPO

MATHEUS XIMENES (MUMA)

Entrevista em 08/10/2017

ADAILTON - Gostaria que antes de responder ao questionário você pudesse se identificar com seu nome completo, cargo na empresa, tempo de trabalho na MUMA e o porquê de uma loja como a MUMA na cidade do Recife.

MATHEUS – Meu nome é Matheus Ximenes Pinho, eu sou sócio fundador da MUMA, hoje meu cargo é de diretor comercial. Então eu cuido do relacionamento com os designers e criadores, enfim, todas as parcerias comerciais são dirigidas por mim. A MUMA nasceu da minha experiência como arquiteto; eu trabalhando e estagiando em alguns escritórios pude ver o cliente da gente indo comprar peças de design em outras cidades. Ou indo comprar em São Paulo ou indo comprar em Miami ou trazendo de viagens porque aqui era complicado de achar o que ele queria e o tipo do produto que ele buscava ou quando ele achava era muito mais caro do que qualquer outro lugar. Eu, durante o meu período de faculdade, eu sempre estagiei desde o meu primeiro período até o último, mas eu também tive uma experiência de varejo online no *enjoei.com*, então por três anos eu participei da equipe do enjoei, eu trabalhava em casa à noite depois do meu estágio e fui o primeiro e único funcionário do enjoei durante três anos. Então ao perceber essa oportunidade no mercado né, onde as pessoas não encontravam o produto de design assinado de forma acessível, prática, enfim, e juntando a minha experiência em varejo online eu comecei a desenvolver a ideia da MUMA, isso em 2012 e aí eu passei a estudar e a conversar com designers e assim sentir a necessidade deles sobre mercado e fabricantes, enfim, estudei melhor comércio eletrônico, etc. Pensei no site, a gente desenvolveu um site em 2014 a gente lançou o site da MUMA onde a gente começou a vender na época, a gente tinha 200 SKU'S, SKU'S é a variação do produto né, o mesmo produto tendo 5 cores diferentes, então ele tem 5 SKU'S, são variações... a gente tinha em torno de duzentos e hoje a gente tem quase seis mil, três anos depois. Então mais pra frente eu convidei dois outros sócios pra entrar, um com perfil mais

administrativo financeiro e o outro mais com um perfil técnico e de tecnologia que cuida mais da parte tecnológica do site.

ADAILTON – Matheus, qual seria a missão da MUMA?

MATHEUS – A missão nossa que a gente considera mais importante hoje é conectar quem cria coisas incríveis com o mundo. Então é isso que a gente tem como missão, conectar quem ama design, quem tá procurando design pra consumir e quem produz e cria produtos de design, enfim, e o nosso foco é em decoração, móveis e itens de decoração, então, design pensando nessa parte aí do mercado.

ADAILTON – Como a empresa se posiciona no mercado do mobiliário autoral hoje?

MATHEUS – Tá, o nosso foco hoje, apesar da gente ter aberto uma loja física, ter planos de abrir uma segunda loja física daqui pro início do ano que vem é o *on line*. O nosso público, por ser uma empresa com foco mais *on line* acho que naturalmente acaba sendo um público mais jovem, mais moderno, mais conectado com as tendências do design internacional, então a gente se posiciona como uma empresa com uma linguagem jovem, moderna... a gente considera a MUMA uma empresa de design, uma empresa de economia criativa mas também com um braço muito forte de tecnologia e não só uma empresa de design... eu acho que isso influencia na forma de pensar da empresa como um todo mas pensando em mercado a gente se posiciona como uma empresa que busca uma linguagem mais jovem mais descolada mais colorida mais contemporânea.

ADAILTON – Matheus, eu gostaria de saber quais critérios vocês utilizam para selecionar as peças que serão comercializadas? Como isso funciona?

MATHEUS – Tá são alguns... A gente faz muita pesquisa no que está acontecendo né... no Brasil e também fora do Brasil, em vários campos, não só em decoração e no design de móveis, mas também nas artes plásticas, artes visuais, moda, na forma como o nosso cliente vive, como o nosso público vive e a partir dessa pesquisa a gente busca criadores que estão em sintonia com essas tendências e passa a comercializar esses produtos e essa experiência de comercialização ela gera muitos dados né, em e-commerce a gente consegue medir absolutamente tudo e gera uma quantidade de dados gigante, Diego que é o nosso sócio que cuida mais da parte da tecnologia, o mestrado dele é em análise de dados, então ele faz toda uma análise realmente dos dados que a gente consegue coletar. Então a gente consegue ver os produtos mais clicados, os mais abandonados no carrinho, as combinações mais feitas, as cores as fotos mais curtidas, enfim, a gente junta tudo isso né e essa pesquisa alimenta nossa busca por tendências, então quando a gente busca um produto e aceita um produto pra plataforma, a gente tá levando em conta toda a parte estética dele também mais o que a gente sente como necessidade do nosso cliente que a gente sabe que vai dar certo, é por isso que na grande maioria das vezes a gente cria cases de sucesso né de vendas com os designers e além disso, além da parte estética etc, a gente observa muito a qualidade né, é uma coisa que a gente preza bastante, a procedência dos materiais, então a gente sempre pergunta qual a procedência da madeira utilizada, da tinta que tinta é essa enfim. Então isso é uma coisa que a gente acha que é bem importante também em se levar em conta... ah, preço a gente ainda observa, mas a gente não se limita tanto a preço. A gente diz que na nossa concepção a gente pode ter um produto de cinco reais e outro produto de cinco mil reais tranquilamente no site, a gente tem mesa de jantar de duzentos reais, a gente tem mesa de jantar de dezessete mil reais. E a gente dá o mesmo destaque pra essas peças no site né a gente faz uma curadoria de peças que a gente acha que juntas contam uma história e que fazem sentido. Então é mais ou menos isso.

ADAILTON – Então em relação ao design assinado, essa busca, esse filtro que seu sócio faz, identifica...

MATHEUS – Isso, isso alimenta, mas não é só os dados, até porque... bom, a gente às vezes fica vendo que tem umas coisas que a gente considera que são feias e que tem um design não tão rico quanto outras peças e que a gente sabe que ia vender mas a gente opta por não vender, então, esse é um dos pilares, esses dados que a gente coleta é um dos pilares mas que a gente leva em conta também essa estética contemporânea né que a gente observa que enfim, que tá sendo tendência... É bem subjetivo esse trabalho né de trade ranking mas a gente dentro daqui da empresa não tem formação nisso nem nada mas a gente tenta fazer e a gente tem sentido que tem uma certa validação por estar dando super certo né, o projeto da MUMA tem dado super certo então a gente acha que tá indo no caminho certo e a gente procura continuar sempre assim.

ADAILTON – Acredito que essa próxima pergunta que farei você meio que já respondeu. Com relação a linguagem estética, qual seria o perfil do mobiliário MUMA?

MATHEUS – Tá... O nosso público ele tem entre vinte e cinco e quarenta e cinco anos, a maior parte é um público feminino, a grandessíssima parte tipo uns oitenta por cento... tem variado tá... já chegou a até noventa por cento... de uns tempos pra cá, de alguns meses pra cá, agora em 2017 a gente tem visto um público masculino crescer, então hoje tá em uns setenta e poucos por cento. Então considerando essa pesquisa que a gente faz de tendências, enfim, e o perfil do público a gente pode...

ADAILTON – Então me parece que não existe uma estética definida...

MATHEUS – Não, a gente na verdade tem pensado muito sobre isso né... se a gente quer ter uma estética que seja padrão ou se a gente quer realmente ser uma marca de curadoria, de coisas bacanas e de coisas que estão acontecendo e que sejam interessantes, ou se a gente quer seguir uma linha e acabar, a gente tem medo de tá com a cara sempre igual e acabar... sem conseguir se renovar mais pra frente... e também tem medo de ficar qualquer coisa... de abrir muito e ter de tudo, então essa é uma coisa que tá passando pela nossa cabeça muitas vezes ultimamente né, mas a gente ainda não tem um caminho cem por cento definido.

ADAILTON – Entendi. Matheus, na sua opinião como se apresenta o mercado para o design autoral de mobiliário hoje no Brasil?

MATHEUS – A gente... minha experiência com isso não é muito grande né, eu tô na MUMA no mercado... o projeto da MUMA tem cinco anos, mas a gente tá no mercado a três anos, três anos e meio, então... eu não sei se tenho experiência suficiente pra falar sobre isso, mas no meu ponto de vista eu entendo que a procura por design assinado tem aumentado né, e eu acho que a gente tem agora uma geração de novos designers de mobiliário no Brasil que a gente passou um tempo sem ter né? Eu acho que a gente teve lá aquele auge lá na época de Sérgio Rodrigues e tantos outros criadores e que a gente passou um tempo sem ter... teve um pessoal, algumas pessoas legais no caminho mas não teve um movimento, um grupo de pessoas produzindo mobiliário no Brasil. Então eu acho que isso tem acontecido de novo né e isso tem chamado a atenção do público que gosta de design que gosta de decoração e o design autoral tem começado a se valorizar mais, então, é um mercado que a gente considera que ainda é pequeno pra o que vai ser.

ADAILTON – Então você percebe que o público está muito atento a isso, não é? Quanto às novidades... Então sendo assim, você acredita que o consumidor adquire o móvel mais pela estética e o conforto? Ou o nome do designer que projetou fala mais alto? Ou seria a junção desses dois aspectos: Estética + Design assinado?

MATHEUS – A gente tem os dois tipos de público. Mas se a gente pegar a maioria, o geral, a gente generalizar, eu ainda acho que é a estética e o conforto tá... porque tem aquelas pessoas que são mais apaixonadas por design e que acompanham mais os criadores, sabe o nome de quem desenhou cada peça e tal, essas pessoas compram pela assinatura. Mas tem muita gente que é apaixonada por design, que tem a sensibilidade de saber que aquela peça é uma peça diferente e paga mais por isso mas ela não presta tanta atenção na assinatura, ela diz “Poxa aquela cadeira é linda, amei, Ah, quem desenhou foi “fulaninho”, legal! Mas se ela não fosse tão bonita eu não estaria comprando, sabe, então eu acho que a maioria ainda é pela estética.

ADAILTON – Uma última pergunta, vocês ficam sempre atentos a concursos e mostras? Tipo Museu da Casa Brasileira, eventos deste tipo que servem como vitrine para os designers?

MATHEUS – Sim claro, esse é o meu trabalho. A gente agora tava na Design Week em São Paulo né, teve a MADE (Mercado, Arte e Design) onde vários dos designers que a gente trabalha e vários outros novos estavam lançando coisas e... enfim, novos produtos de mobiliário e de decoração... a gente faz esse trabalho também constantemente via instagram e alguns sites que a gente segue... enfim, outras feiras... a gente tá sempre em São Paulo visitando ateliês, oficinas, escolas de design... hoje a gente já chegou, a MUMA já chegou num patamar ainda bem que a procura de designers pela MUMA é maior do que da MUMA pelos designers... então a gente recebe um volume grande de portfólios no email onde a gente pode ter acesso a eles de forma mais, até mais prática, mas eu entendo que eventos como a MADE, como exposições do Museu da Casa Brasileira são muito importantes pra fomentar e outras pessoas que tem cargos parecidos com o meu em outros canais de venda vejam e também conheçam.

ADAILTON – Quando você fala em portfólio, existe realmente esse caminho inverso? Do profissional enviar o seu portfólio para avaliação da MUMA?

MATHEUS – Tem, tem, muito, muito... Hoje muito... é... Eu acho que justamente pela observação deles da nossa valorização do nome de quem tá desenhando a peça. Às vezes eu tô vendendo uma marca que é super conhecida, a gente até pouco tempo vendi a MAGIS que é uma marca italiana, enfim, conhecida internacionalmente pela qualidade, pelo design, etc, mas a gente nunca falava da MAGIS em nosso site, a gente falava de quem criou aquela peça da MAGIS. Então eu acho que o designer vê isso e ele procura a MUMA não só pra comercializar mas como uma plataforma de divulgar o próprio nome. Então, tem sido muito positivo nesse sentido e a gente passou a receber mais portfólio do que buscar.

ADAILTON – Muito obrigado pela entrevista Matheus.

MATHEUS – Eu que agradeço.

AURESNEDE PIRES STEPHAN

Questionário respondido pelo profissional em 18/05/2017

1 Qual a sua formação e percurso profissional? Detalhe especialmente sua participação em comissões julgadoras e organização de prêmios e exposições.

Formado em Desenho Industrial pelo curso de Desenho Industrial da Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando Alvares Penteado, no ano de 1970 e simultaneamente no Curso de Propaganda da ESPM em 1970. Realizei também cursos de extensão na área de cinema no mesmo período. Posteriormente realizei meu mestrado na área de História, Educação e Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie no ano de 2008 e atualmente estou desenvolvendo meu doutorado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, prevendo o término no ano de 2019. Atuei como professor na área de design na FAAP, durante 46 anos, fui professor e coordenador do curso de design do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo durante 22 anos, professor de design da Universidade Presbiteriana Mackenzie, professor e chefe de departamento da Universidade de Guarulhos entre outros. Atualmente estou como professor de ergonomia no curso de design da ESPM de São Paulo e na FASM atuo desde 1975 até os dias de hoje: onde em 1987 implantamos o primeiro curso universitário de moda no Brasil. Com passagens mais breves na FIAM-FAAM e na PUC de Campinas. Paralelo aos cursos de graduação ministrei e ministrou aulas nos cursos de pós graduação latu-sensu no IED, FAAP, ESPM entre outros.

Mantenho a Made in Eddy, como empresa especializada na área de consultoria de design no âmbito estratégico e promocional de design.

Fui membro durante 8 anos do conselho administrativo do Museu da Casa Brasileira e da Comissão da ABECERAM Associação Brasileira de Cerâmica.

Minha primeira participação como membro de júri na área de design ocorreu em 1972, no concurso da Revista Transportes Modernos que realizava uma premiação nas pinturas de frotas de caminhões e ônibus...a partir daí ainda não contabilizei precisamente, mas creio que já ultrapassei o número de 400 participações em júris do Museu da Casa Brasileira desde 1987...até a última edição, Carnaval do Estado de São Paulo 4 vezes, 10 edições do prêmio Alcoa de Design do Alumínio, Movesp, Embanews, Embalagem Marca 10 edições, Prêmio de Sustentabilidade da Revista Casa Claudia, 8 edições, Presidente e curador de várias premiações da House Gift Fair.

Atuou como curador da Mostra dos Jovens Designers desde a primeira edição até a presente de número 6 que estamos desenvolvendo neste período.

Desenvolvo a curadoria técnica das edições do Prêmio TokStok desde a primeira até a presente de número 12.

Enfim, estou precisando ainda efetuar um levantamento mais cuidadoso, pois além dos citados existem inúmeros como da FENIT, do setor têxtil, da Renner além de premiações específicas e esporádicas que grande parte das vezes não tiveram desdobramentos e foram pontuais.

2 O que faz uma ideia ou produto ser criativo na sua opinião? Que elementos uma ideia ou produto precisa ter para ser criativo?

Bem, precisamos estabelecer inicialmente um critério para um conceito tão amplo e complexo “criativo”. Precisamos necessariamente conhecer com profundidade a história das invenções, das tecnologias e do design...pois infelizmente um volume relativamente grande de “projetos criativos” não passam de ideias “novidadeiros”.

A criatividade está intimamente ligada a ciência e seus desdobramentos ao longo do tempo. Veja bem, os aviões de Santos Dumont, utilizou a tecnologia oriental do bambu...a lâmpada de Tomás Edison tem também a sua origem a partir do bambu...pois é criatividade é uma soma de atributos onde exige do seu

idealizador uma boa dose de humildade do seu idealizador e a pesquisa constante. Os orientais constroem casas e estrutura de madeira sem utilizar pregos e outros componentes...enfim, uma ideia ou produto é a soma de inúmeros fatores do espaço, tempo, dos séculos...e mais do que nunca ao lado do avanço dos produtos digitais precisamos voltar ao passado urgentemente para avaliarmos como inúmeros projetos se perderam no tempo e poderiam ser extremamente contemporâneos. Vou aqui deixar para você uma referência de um livro que foi lançado agora no Brasil: A arte da criatividade de Rod Judkins da editora Rocco, lançado neste ano de 2017...vale a pena consultar..

Não podemos esquecer que a palavra “Criatividade” se restringe ao design...mas pode ser entendido em inúmeros campos das atividades humanas...inclusive o design.

3. Quais critérios são adotados quando se avalia uma ideia ou um produto?

Ah....os critérios!!!!...um projeto criativo... que atenda às necessidades dos usuários...que possibilite sua viabilidade construtiva...que seja viável em sua reprodução industrial...que sejam ergonômicos ..que sejam “sustentáveis”...ou seja, estas são geralmente as diretrizes nos regulamentos das premiações e concursos...esperamos sempre a genialidade dos participantes...e assim ao final das sessões dos jûris, ficamos geralmente frustrados pois possivelmente a resposta para todos os itens só encontro nos produtos naturais como o ovo, a laranja entre outros...geralmente na reunião dos jûris precisamos também atentar que estes critérios precisam ser adequados a cada categoria de produto: ou seja avaliar o segmento moveleiro é um universo, o têxtil exige outros pré-requisitos....o setor eletro eletrônico será possivelmente outro...o médico hospitalar outro , a mobilidade outro e assim sucessivamente...e precisamos grande parte das vezes consultar expertises de outras áreas do conhecimento para contemplarmos com uma premiação um determinado projeto.

4. A formação do designer contribui para a formação de sua criatividade? De que forma?

As boas instituições somada aos bons professores e orientadores e também os técnicos nas oficinas, podem abrir um universo bastante amplo no sentido de estimular e apresentar desafios os mais diversos para os jovens que são os “aprendizes de feiticeiros”...a nossa função é o de estimular e mostrar caminhos...como dizem “facilitadores”...induzi-los as experimentações...demonstrar possibilidades metodológicas, as mais diversas...enfim estimula-los desde projetos considerados de pequena complexidade ao universo dos sistemas...no entanto a força maior está exatamente no interior espiritual do jovem feiticeiro...não se produz designers no curso...”ele já é...” precisamos apenas estimula-los e outros gostam de design, falam em design....”mas não são designers” e alguns até acreditam....mas...existe no verdadeiro design uma palavra fundamental “inquietação interior”...a partir daí quem sabe estando no lugar certo, na hora certa, somado a visão do industrial empreendedor somada a política pública do comércio e promoção talvez depois de muita transpiração a formação se concretizará....nunca esquecendo que muitos serão chamados...e poucos serão escolhidos...contabilize só por curiosidade quantos designers existem “efetivamente existem no mundo”....enfim.

5. Como você avalia o cenário do design autoral de mobiliário hoje? Quais os principais nomes e referências?

Complexa a pergunta...mas poderemos enunciar inúmeros profissionais de domínio público...por sinal é um dos segmentos mais amplos de nomes expressivos...principalmente quando se trata de “cadeiras” ...ao que parece as pessoas são “vidradas em sentar” quando na vida o melhor é caminhar e ficar de pé..rsrsrsrs.

Mas citar um...Guilherme Bender...possivelmente no meu entender o que mais recebe royalties da TokStok...e pelo número extenso de produtos...pelo domínio técnico e conhecimento aliado a humildade de entender do chão de fábrica, pelo detalhamento do produto antes da produção industrial...e por fim entender de

design moveleiro industrial efetivamente ‘industrial’ o que é bem diferente de design artesanal de móveis (que entendo e respeito como autoral)...ou muitas vezes de acesso a um número limitado de um público de alto poder aquisitivo (que também é um nicho...mas)

Outra personalidade que atende a classe média e é um profundo conhecedor dos processos industriais do setor somado a sua visão comercial com suas lojas em São Paulo e Rio de Janeiro, que é o designer Fernando Jaeger.

ADÉLIA BORGES

ENTREVISTA EM 18/10/2017

ADAILTON – Bom Adélia, primeiramente gostaria que a senhora iniciasse falando de sua formação e percurso profissional. Também gostaria que a senhora comentasse sobre a sua participação em comissões julgadoras e organização de prêmios e exposições.

ADÉLIA BORGES – A minha formação é de jornalismo na escola de comunicação e arte da USP aqui em São Paulo, eu me formei no ano de 1973 e já no ano de 1972, trabalhando como repórter no Jornal Estado de São Paulo, tive o meu primeiro contato com o design, quando eu comecei a escrever sobre design urbano, que naquele momento começava a despontar mais em cidades como Curitiba e... participo de... não tenho mestrado nem doutorado, participei já de uma série de juris nacionais e internacionais, comissões de julgamento e tudo isso... agora, eu acho que essa parte, se possível, aí você pode usar até como aspas, você pode tira-la do meu site www.adeliaborges.com ... você vai na parte de perfil e você vai ver... alguns exemplos de juris que participei. Tem a aba palestras que você vai ver essa questão.

ADAILTON - Adélia, na sua opinião, o que faz uma ideia ou produto ser criativo? Que elementos uma ideia ou produto precisa ter para ser criativo?

ADÉLIA BORGES – Eu acho que... pra ser criativo, uma ideia ou produto, precisa tá muito atento as possibilidades que surgem de técnicas, de materiais, que estão no teu entorno, e dar uma resposta original a algum problema; então é por isso que eu acho que é... a gente pode encontrar esse mecanismo, a gente pode encontrar esse raciocínio, tanto num projeto de um designer famoso, formado e tudo quanto num... por exemplo, numa bancada de trabalho que um camelô projeta pra vender seus objetos na rua. Eu falei bastante até desse tópico quando eu fiz uma exposição aqui em São Paulo, acho que no ano de 2013 ou 2014 chamada Design da Periferia. Nesse caso, essa criatividade é uma criatividade movida pela necessidade, e aí a gente recupera uma noção que o Aloísio Magalhães trabalhou bastante quando ele fala da inventividade, ele fala da criatividade, mas ele usa muito também a palavra inventividade do brasileiro como estratégia de sobrevivência. Então são vários objetos que resultam de uma extrema funcionalidade pra atender determinadas demandas e problemas que aquela pessoa tá sentindo. E isso a gente encontra então por toda parte do Brasil, mas no Nordeste tem bastante, mas mesmo nas cidades grandes como São Paulo, Rio de Janeiro... a gente encontra bastante. E isso é algo que distingue um pouco o brasileiro, eu acho que também outros países do hemisfério sul de países mais desenvolvidos do hemisfério norte. Nesses países a prática é mais a prática do ofício, são ofícios aprendidos através de gerações e gerações que seguem em determinadas normas, determinados modos de fazer... e no Brasil há menos essa questão do ofício e há mais essa questão da criatividade como uma resposta a um problema, quer dizer, a gente tá encarando aqui bastante o design como uma resposta a um determinado problema.

ADAILTON – Adélia, quais critérios são adotados quando se avalia uma ideia ou um produto?

ADÉLIA BORGES – Olha, vou falar quando se avalia um produto. Eu participo bastante de júri desde meados dos anos 1980 e os critérios iniciais com as quais se trabalhava bastante e a maioria dos concursos e juris giravam em torno de funcionalidade, inovação, basicamente isso. E alguns deles mencionando a

questão da qualidade estética, isso porque... a qualidade técnica também. Isso porque era um momento em que não se enfatizava tanto essa questão da qualidade estética por ser um momento em que havia quase que um pudor, um problema em se falar da questão dos atributos formais do objeto, da sua beleza... é um tema banido dos manuais. É a partir dos anos... começo dos anos 1990, surgiu com muita força um outro critério que é o critério da sustentabilidade, que a princípio começou a ser visto de uma forma bastante simplista, mas a medida em que evoluíram os estudos sobre o que é sustentabilidade, qual a sua abrangência e em que se conseguiu dar mais... expandir um pouco o repertório relacionado à esse tema, saindo dos lugares comuns e das frases feitas ou dos pontos isolados pra olhar o objeto como um todo, então hoje esse critério é um critério bastante definidor que consta de qualquer concurso, e eu acho que também hoje... quando o movimento... não há mais esse pudor em falar em beleza, em falar em equilíbrio estético, em harmonia das formas ou em formas provocativas, formas que capturem a nossa emoção né? Então não é mais o design segue a função, mas o design que segue a emoção, que seguem outros pontos. Então são vários... agora dependendo do lugar que se está, algum critério é considerado de forma mais forte que outros, mas eu acredito também que mais importante do que cada critério isoladamente, o que conta numa avaliação é a soma de todos eles. Então não adianta você ter... ser um objeto super sustentável e com nada de inovação por exemplo ou anti funcional... então é mais ou menos por aí.

ADAILTON – A senhora acha que a formação do designer contribui para a formação de sua criatividade? De que forma?

ADÉLIA BORGES – Não consigo responder muito a essa pergunta porque não tenho acompanhado tanto as escolas... não posso falar tanto assim... não sei como se pega esse recém-formado, não tenho esse convívio com o recém-formado. Agora eu acho que algumas escolas com certeza estimulam mais... algumas escolas e alguns professores com certeza estimulam mais. Uma escola por exemplo que eu percebo que estimula muito a criatividade dos alunos baseada numa... também numa questão muito fincada na questão da sustentabilidade é a PUC do Rio de Janeiro. Eu acho assim, é muito frequente

eu ver alunos que saem designers que eu gosto, que eu acho que são designers que se destacam e quando eu vejo a formação são pessoas que passaram pela PUC onde há professores muito marcantes como a Ana Branco que marcou muito que já deve ter seus setenta anos de idade mas que marcou uma geração toda aí de designers cariocas que estão com bastante destaque no cenário nacional e internacional.

ADAILTON – Que características os indivíduos que compõem o corpo de jurados devem ter?

ADÉLIA BORGES – Eu acho que uma comissão julgadora ela deve ser composta não apenas por profissionais daquela área, mas por profissionais que interajam com aquela área. Isso qualquer comissão julgadora. Mas então no caso do design, eu acho que uma comissão julgadora boa tem representantes dos próprios designers, mas também devem ter representantes da sociedade civil, do usuário, em suma, do cidadão, do usuário que vai usar esse produto, do cidadão que consome isso, enfim, o design ele quer estar no dia a dia das pessoas comuns, não das pessoas especiais, das pessoas que tenham formação, de todo mundo. Por isso que esse representante do público digamos assim é muito importante, nesse caso se incluem as pessoas que analisam o design, os historiadores de design, os curadores, os jornalistas da área. E o terceiro eixo do design é o designer que projeta e uma empresa ou uma comunidade de artesãos que produz; esse também eu acho que é bom estarem presentes porque às vezes detalhes de fabricação e tudo podem prum olhar de um industrial de uma pessoa da área produtiva pode ser bem interessante. Agora eu acho que essa presença assim nos júris em que eu participei, eu participei nessa modalidade digamos assim de crítica de design, de pessoa que escreve sobre o design, estuda o design, mas não projeta. Eu acho que essa é uma visão importante, porque é uma visão de alguém que não tá comprometido com o fazer nem de um jeito nem de outro. Não adota uma linguagem no seu trabalho nem outra linguagem então por isso a gente consegue tá aberto a várias correntes e linguagens etc.

ADAILTON - Como a senhora avalia o cenário do design autoral de mobiliário hoje? Quais os principais nomes e referências?

ADÉLIA BORGES – Olha... é difícil esse negócio de “os principais nomes” sabe... eu não sou uma pessoa muito de ranking não, de falar ah os melhores são esses e tudo. Agora eu acho que tem... vou de toda forma citar alguns, mas, com essa ressalva de que não vou citar “os melhores”, eu vou falar alguns entre os designers cujas trajetórias eu admiro são: Claudia Moreira Salles... eu acho que ela tem uma linguagem de um concisão muito interessante, gosto muito da dupla da Ovo, que são Gerson e Luciana, aqui de São Paulo, que também tem essa concisão mas enquanto a Claudia trabalha mais basicamente com a madeira, eles trabalham com uma diversidade muito grande de materiais, inclusive com acrílico, vários tipos de materiais como metal, de uma forma bastante criativa, bastante com um peso autoral muito grande. Quando a gente fala de design autoral, em geral a gente tá falando de pequenas tiragens; no entanto uma pessoa, acho que um designer que mais consegue conjugar design autoral com produção em altas séries é o Jader Almeida que trabalha em Santa Catarina pra uma indústria e que é realmente um nome de destaque, um dos designers que tem feito... está tendo uma presença muito grande hoje no cenário internacional. Gosto bastante da marcenaria Baraúna, que tem uma visão mais, uma visão arquitetônica né, eles fazem projetos de arquitetura, e os projetos, os móveis nascem como projetos inseridos dentro da arquitetura projetada, mas tem vida além disso; gosto do Carlos Motta... é... tem uma, a Lattoog que é do Rio de Janeiro; Ivan Resende que é um arquiteto do Rio que eu acho que tem objetos, móveis muito bonitos também dentro dessa visão mais arquitetônica; Lia Siqueira... então eu acho que você vê que hoje a gente tem essa geração de pessoas que tão trabalhando a madeira de maneira muito interessante que eu já falei da Cláudia, agora falo da Lia Siqueira, falamos do Carlos Motta, e tem também uma novíssima geração aí, e cujo o maior representante eu acho que é o Rodrigo Calixto que é lá do Rio de Janeiro; também outro representante dessa nova geração é o pessoal do O Ebanista lá do Rio de Janeiro que também fazem um trabalho de forma muito bonita, a variedade cromática da madeira brasileira e projetos também que tangenciam que colocam o design tangenciando a arte.

*Nesse momento o entrevistador explica mais a fundo a respeito de sua tese e detalha o modelo de perspectivas de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi e a intenção em aplicá-la na área do design. Adélia Borges complementa:

ADÉLIA BORGES – Bom, agora que ouvi esse teu último comentário, me manda por email essa sua hipótese, essa sua proposta de trabalho que eu vou achar interessante conhecer melhor, que eu não conheço esse tema, e ele é bem instigante mesmo, uma coisa bem interessante de verificar. E gostaria de citar ainda duas pessoas que eu esqueci, uma é a Jaqueline Terpins que faz um mobiliário de vidro, um mobiliário de corian, com uma plasticidade muito grande e o Sérgio Matos que é um designer que tá realmente levando esse léxico mais, do local em que ele vive, Campina Grande na Paraíba né, ele tá levando esse léxico pro design de uma forma bastante autoral e bem sucedida. Mas então me manda um email e desejo um bom trabalho pra você. Um abraço!

APÊNDICE B - GRÁFICO COM A APLICAÇÃO DO MODELO DE PERSPECTIVAS DE SISTEMAS DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI

