

ARTE, ESTÉTICA E IMAGINÁRIO

DO PROFETA GENTILEZA AO AT.9+1.ED: O APORTE DO IMAGINÁRIO NO TRAJETO PROJETUAL DO DESIGN

“..É preciso um pouco de tudo para fazer um homem..”

Gilbert Durand

A minha porção pesquisadora é constituída por uma faceta humana e dionisíaca, mortal e imortal, sagrada e profana, com dendê.

PROBLEMA DA PESQUISA

A crise nos projetos de design perpassa pela homogeneização de padrões, soluções sem “alma”. A metodologia projetual não tem dado conta de algumas necessidades contemporâneas, faltam subsídios que atendam de forma respeitosa a diversidade cultural, as emoções, a natureza e as contradições da humanidade indicando a necessidade de atualizações e novas proposições.

QUESTÕES DE PARTIDA

- De que forma o imaginário pode ser um aporte relevante ao campo projetivo do design?
- Por que os projetos de design estão vazios de significado e sentido?
- De que forma o trajeto projetual pode atender algumas demandas do mundo complexo?
- Como se pode indicar um caminho possível no trajeto projetivo contemporâneo em um mundo onde as diferenças e particularidades são obliteradas?
- É possível subsidiar as tomadas de decisões projetuais privilegiando a dimensão simbólica?

MOTIVAÇÃO E JUSTIFICATIVA

- Perspectiva da violência, paradoxalmente, me fez aprender pelo prisma da gentileza. Diante da lacuna de reflexões que abordem essas diretrizes no

design, é que se propõem pontos de reflexão que ajudem a sugerir caminhos e recomendações que abarquem as necessidades contemporâneas.

– Precisa-se de espaço para a vida real, para o imaginário, considerando o duplo (ser e estar) e a experiência, pois a humanidade é instaurada e composta por muitas camadas, é necessário reconhecer as diversas dimensões e o Profeta Gentileza apresenta essa perspectiva para as articulações propostas nesta investigação.

OBJETIVO GERAL

Propor o método AT.9+1.ED (Teste Arquetipal de 9 elementos + 1 Elemento de Design), observando e analisando o aporte do imaginário no trajeto projetual do designer, a partir de uma reflexão que articula design, arte e imaginário em uma abordagem teórico-prática-metodológica.

HIPÓTESE

O AT.9+1.ED (Teste Arquetipal com 9 elementos + 1 Elemento de Design) – teste adaptado que utiliza o aporte da teoria do imaginário de Gilbert Durand ao trajeto projetual do design, privilegia uma nova dimensão no pensamento projetivo, mais flexível, agregador, ético, universal, sensível às questões humanas, históricas, sociais e culturais. Ratificando aspectos simbólicos, revelando valores e instigando condutas mais conscientes de produção, utilização e descarte frente às demandas da complexidade, abrindo caminho para uma ressignificação do trajeto projetivo, fornecendo auxílios teóricos e práticos, dotando as recomendações/sugestões/soluções de mais sentido e significado.

CAPÍTULO I

NOSSO LUGAR: DO DESIGN, DA ARTE E DO IMAGINÁRIO

Abordam-se esses três campos do conhecimento (figura 1) como tecnologias de fronteira (RANGEL, 2017), onde o conceito de fronteira aqui é dinâmico e designa uma frente de expansão e uma zona de inter-relações entre os diferentes campos do conhecimento. Através da narrativa visual simbólica do Profeta Gentileza examinou-se os aspectos do imaginário como organizador dos procedimentos da alma humana, ou seja, projetar com o imaginário (figura 2).

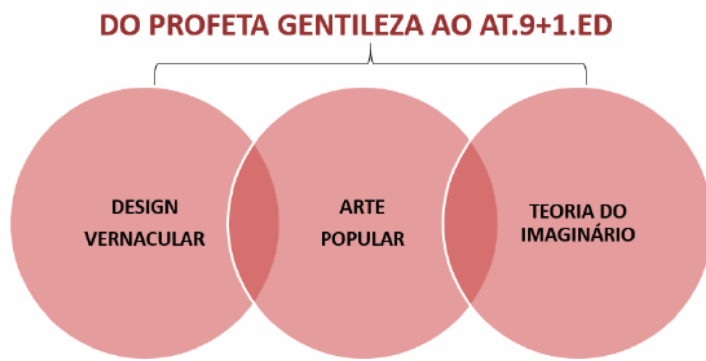


Figura 1: três campos do conhecimento (tecnologias de fronteira).

O imaginário como o “museu” de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a produzir, nas suas diferentes modalidades da sua produção, pelo homo sapiens (DURAND, 2004, p. 3), declarando que o seu projeto consiste em estudar o modo como as imagens se produzem, como se transmitem, bem como a sua recepção. Conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens (DURAND, 2002, p. 18).



Figura 2: Percurso para projetar com o aporte do imaginário.

Reflete-se sobre a produção da imagem como princípio da articulação de processos, ações, produções e pensamentos que se integram nos desdobramentos e construção do imaginário, que é a raiz de tudo aquilo que, para a humanidade existe lugar que abarca a experiência humana particular e coletiva, ou seja, o imaginário como aporte ao trajeto projetual do design.

CAPÍTULO II

DESAFIOS DO DESIGN NA CONTEMPORANEIDADE

Com o cenário de complexidade e transição, é necessário repensar o papel do design e dos designers. Sob esse ponto de vista necessita-se refletir sobre ativismo, ensino e novos valores para o design. A tarefa é desafiante e se dá em um campo fértil. Engendram-se incursões sobre os temas elencados para se lançar “sementes”.

PROPÓSITO DO DESIGN NA CONTEMPORANEIDADE

Propósito 1 – Empatia: Projetar para incluir. Propósito 2 – Gentileza: Projetar para inspirar. Propósito 3 – Sentido: Projetar para sentir.

CAPÍTULO III

GÊNESE DO AT.9+1.ED

O AT.9+1.ED é uma adaptação do teste AT.9 (Yves Durand, 1961). O AT.9+1.ED (Teste Arquetipal de 9 elementos + 1 Elemento de Design), é um teste aplicado ao processo projetivo (figura 3) que observa como o indivíduo percebe e reage ao problema de design e assim auxilia as tomadas de decisões no trajeto projetivo, com vistas a considerar as questões da dimensão simbólica identificadas no processo. Gerando soluções, sugestões e/ou recomendações.

PROTOCOLOS AT.9 + 1.ED

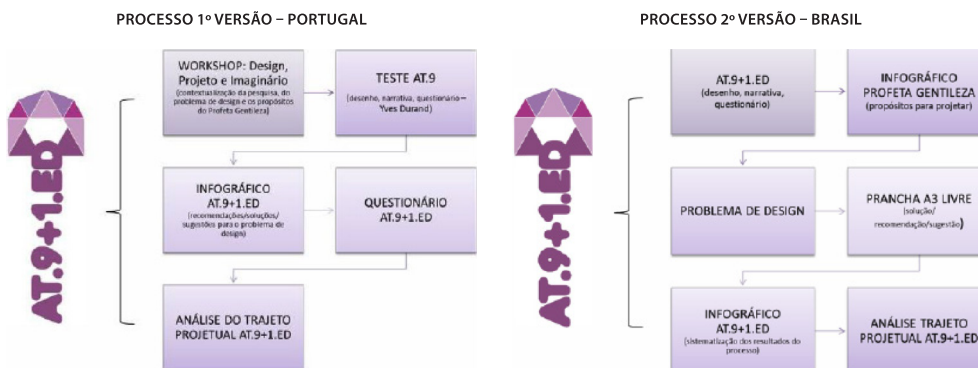


Figura 3: Protocolos método AT.9+1.ED – Portugal e Brasil.

Foram examinadas as recorrências durante o processo (figura 4) e também as indicações evidenciadas como relevantes para os sujeitos envolvidos, sobretudo as questões simbólicas que subsidiaram:

- Decisão projetual;
- Sensações/sentimentos ao pensar no problema projetual proposto;
- Solução/sugestão que inspirou as recomendações / sugestões / soluções;
- Propósitos para projetar (Empatia, Gentileza, Sentido).

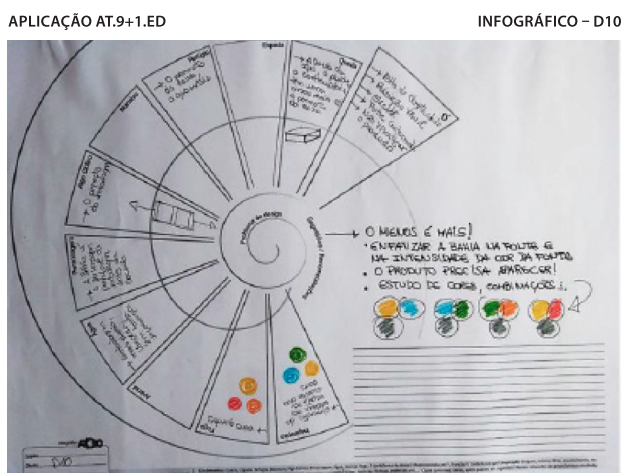
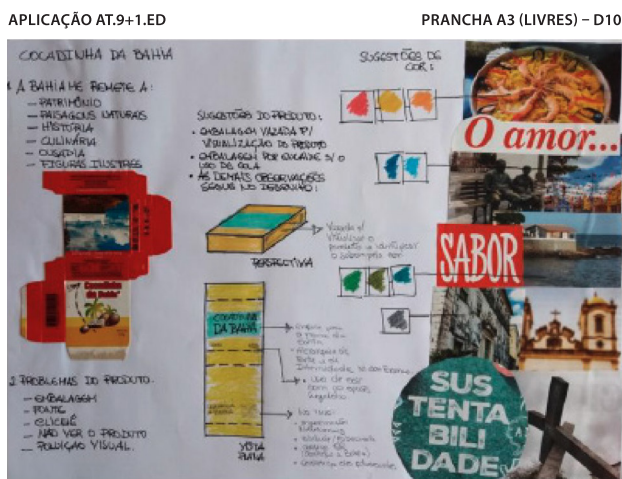


Figura 4: Aplicação e processo do método AT.9+1.ED

CONCLUSÕES

Assim como o Profeta Gentileza os sujeitos participantes deram pistas de um caminho projetivo que contempla a experiências, os símbolos, os mitos, a cultura. Isso que se quer retomar, um trajeto projetivo com significados que contempla a dimensão simbólica e do imaginário, que considere as demandas da humanidade e da natureza, com respeito, empatia e ética.

O objetivo foi alcançado por meio do método AT.9+1.ED que subsidiou e sistematizou as imagens que aparecem durante o trajeto projetivo e desta forma permitiu um olhar aprofundado das subjetividades, proporcionando uma atuação mais consciente que foi engendrada a partir do problema de design em uma abordagem teórico-prática- metodológica.

Como resultado apresentou-se o método AT.9+1.ED como um suporte para a observação de questões subjetivas relevantes, também como um coletor de dados do modus operandi que abarca a paisagem psicológica do indivíduo frente a um problema de design, possibilitando projetar com sentido hermenêutico e criativo.

Referências Bibliográficas:

- CARDOSO, Rafael Denis – Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000. CHEVALIER, Jean. Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números). 26ª Ed. – Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.
- DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral. SP: Martins Fontes, 2002.
- DURAND, Y. Une technique d'étude de l'imaginaire l'AT.9: L'Anthropologique Test à 9 éléments. GUELMAN, Leonardo. Univvrrsso Gentileza. Mundo das Ideias, 2008.
- MORIN, Edgar. Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. 2ª Ed. – São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.
- PITTA, Danielle Perin. A padronização do teste At-9. Recife, inédito, 1984. RANGEL, Sonia. Trajeto criativo. Solisluna Editora, Lauro de Freitas, BA, 2015.

NAIARA GOMES DE OLIVEIRA – Doutora em Arte e Design: Processos, Teoria e História - EBA/UFBA. Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade – UEFS. Especialista em Artes Visuais: Criação e Cultura - SENAC/BA. Bacharel em Educação Artística com ênfase em Computação Gráfica e habilitação em Desenho-UNIFACS. Neste momento fazendo pós-doutoramento em Design e Infocomunicação na Universidade de Aveiro – Portugal. Dedicou-se a pensar e fazer design com os propósitos da Gentileza, Empatia e Sentido. Designer, Docente e Pesquisadora nos campos do Design, da Arte e do Imaginário. Fez doutoramento sanduíche na UMinho – Portugal.

Participou de Intercâmbio Internacional, via convênio de cooperação acadêmica e científica, estabelecido entre o curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Évora (Portugal) e o Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana, desenvolvendo pesquisa sobre o objeto de estudo do mestrado. Como docente atua em diversas áreas de graduação e pós-graduação em universidade pública e privada. Também atuou como empreendedora/gestora nas áreas de design gráfico, web design, eventos, marketing e produção cultural.