

Leandro Miletto Tonetto
Fabrício Farias Tarouco
Mônica Greggianin



DESIGN PARA ESTÍMULO A
EXPERIÊNCIAS TERRITORIAIS
COM A ARTE

166

pós-

RESUMO

Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul, promove-se como um destino cultural para a comunidade local e para os visitantes. Alguns projetos conhecidos são o *Porto Alegre em Cena*, *Porto Verão Alegre* e *Serenata Iluminada*, além da Bienal de Artes Visuais do Mercosul, que teve sua 9ª edição no ano de 2013. Nesse contexto, a pesquisa desenvolvida visou compreender como projetar estímulos que facilitem a criação de vínculos dos cidadãos com a arte, na cidade de Porto Alegre, partindo da experiência da 9ª Bienal do Mercosul. Foi realizada uma pesquisa de natureza exploratória, sobre a experiência de pessoas que têm recorrência na visitação da Bienal, por meio de vinte entrevistas em profundidade. Os resultados foram discutidos a partir de suas potencialidades para fomentar projetos de design aplicado ao território, e ratificaram o potencial que o espaço da cidade tem para estimular a conexão entre pessoas e arte, o que pode ser trabalhado por instituições diversas, a partir de intervenções planejadas. Além disso, observou-se que o território, como objeto projetual no design, pode oferecer não apenas um espaço adequado para as pessoas, mas também facilitar a dinâmica social que nele acontece. Nesse cenário, o fator interação que se estabelece entre o território, a arte e as pessoas facilita o desenvolvimento do vínculo emocional entre a Bienal e os habitantes da cidade. Porto Alegre, como metrópole permeada pela arte no período da Bienal, é um fenômeno único, a ser observado. As conclusões apontam que, apesar de alguns elementos parecerem independentes da cidade, outros, como o uso de seus espaços característicos, são circunscritos a aspectos marcadamente locais.

PALAVRAS-CHAVE

Design territorial. Arte na cidade. Bienal do Mercosul.

EL DISEÑO PARA ESTÍMULO A EXPERIENCIAS TERRITORIALES CON EL ARTE

DESIGN TO STIMULATE TERRITORIAL EXPERIENCES WITH ART

RESUMEN

Porto Alegre, capital de Rio Grande do Sul, se promueve como un destino cultural para la comunidad local y para los visitantes. Algunos de sus proyectos conocidos son *Porto Alegre em Cena*, *Porto Verão Alegre* y *Serenata Iluminada*, además de la Bienal de Artes Visuales del Mercosur, que tuvo su 9ª edición el año de 2013. En ese contexto, la investigación desarrollada visó comprender cómo proyectar estímulos que faciliten a creación de vínculos de los ciudadanos con el arte, en la ciudad de Porto Alegre, partiendo de la experiencia de la 9ª Bienal del Mercosur. Se realizó una investigación de naturaleza exploratória, sobre la experiencia de personas que tienen recurrencia en visitación a la Bienal, por medio de veinte entrevistas en profundidad. Los resultados fueron discutidos a partir de sus potencialidades para fomentar proyectos de diseño aplicado al territorio y ratificaron el potencial que el espacio de la ciudad tiene para estimular la conexión entre personas y arte, lo que puede ser trabajado por instituciones diversas, a partir de intervenciones planeadas. Además de eso, se observó que el territorio, como objeto proyectual de diseño, puede ofrecer no sólo un espacio adecuado para las personas, sino también facilitar la dinámica social que acontece en él. En ese escenario, el factor interacción que se establece entre el territorio, el arte y las personas facilita el desarrollo del vínculo emocional entre la Bienal y los habitantes de la ciudad. La ciudad, como metrópoli permeada por el arte en el periodo de la Bienal, es un fenómeno único, a ser observado. Las conclusiones apuntan que, aunque algunos elementos parecen ser independientes de la ciudad, otros, como el uso de sus espacios característicos, son circunscritos a aspectos marcadamente locales.

PALABRAS CLAVE

Diseño territorial. Arte en la ciudad. Bienal del Mercosur.

ABSTRACT

Porto Alegre, capital city of the state of Rio Grande do Sul, promotes itself as cultural destination for the local community, as well as for visitors. Some of its most popular projects are *Porto Alegre em Cena*, *Porto Verão Alegre*, *Serenata Iluminada*, and the *Mercosul Biennial of Visual Arts*, which had its ninth edition in 2013. In this context, this study investigates how we can design stimuli that encourage citizens to establish connections with art in the city of Porto Alegre, building on the experience of the 9th Mercosul Biennial. We have made use of 20 in-depth exploratory interviews with individuals who had visited the Mercosul Biennial several times. We have discussed the findings based on their potential to foster territorial design projects able to ratify the city's potential to stimulate the connection between people and art, which can be developed by various institutions through planned interventions. Moreover, we have observed that the territory, as a design object, can provide not only a suitable place for people to dwell, but also facilitate social dynamics that happen in that territory. In this setting, the interaction between territory, art, and people encourages the strengthening of emotional bonds between the Mercosul Biennial and the city. As a metropolis permeated with art during the period of the Mercosul Biennial, Porto Alegre represents a unique noteworthy phenomenon. The conclusion suggests that in spite of the fact that some elements appear to be independent of the city, others, such as the use of the city's characteristic areas, are clearly circumscribed to local aspects.

KEYWORDS

Territorial design. Art in the city. Mercosul Biennial.

I INTRODUÇÃO

A forma de organização da sociedade atual está intrinsecamente relacionada ao conceito contemporâneo de cidade. Essa estrutura integrada e mutante, que absorve pessoas, serviços, Urbanismo, tecnologias e interações, permite visualizar e compreender as principais transformações culturais que o mundo vive. Le Corbusier lembra que uma cidade não é um simples aglomerado de ruas, praças e edifícios organizados para diferentes funções. Para ele, uma cidade é uma ideia. Interpretada por Reis (2010), a cidade é um projeto permanente e aberto, uma ideia de futuro permeado por passados que nela se atualizam, sentindo diariamente interferências internas e externas, mas que se transforma, especialmente, pela intervenção humana.

Nesse contexto, o conceito de cidades criativas passa a ser pesquisado por Câmara¹, especialmente com as crescentes demandas que os lugares passaram a ter, conceito este que resultou da emergência das novas tecnologias e de um novo tipo de economia, assente na criatividade e inovação. A relação entre criatividade e promoção do desenvolvimento urbano pode ser estruturada a partir da necessidade de introduzir soluções criativas, como instrumentos para o desenvolvimento urbano. Introduce-se aí a necessidade de atrair as competências criativas, ou seja, recursos humanos criativos, e torna-se importante compreender de que forma o território pode estimular relações duradouras com a arte.

É evidente que, para além da necessidade das cidades, as discutidas relações entre educação, cultura e arte já justificariam, apenas elas, a existência de um estudo como o que é apresentado no presente artigo. Com a emergência da discussão sobre cidades criativas, o design, em suas aplicações ao território, pode ser considerado como uma área que se ocuparia da projeção de espaços (incluindo serviços e eventos) que potencialmente estimulem, por exemplo, o vínculo dos habitantes de uma cidade com a arte. O foco da pesquisa apresentada neste artigo é discutir o potencial de projeção de estímulos, por meio do design, que fortaleçam o vínculo entre pessoas e arte.

Nessa direção, a cidade de Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul, programa ações que podem promovê-la como um destino turístico culturalmente atrativo e criativo, tanto para sua comunidade, como para seus visitantes. Citam-se, como ações bem sucedidas, os projetos culturais *Porto Alegre em Cena*, *Porto Verão Alegre*, *Serenata Iluminada*, entre outros, além do projeto Bienal de Artes Visuais do Mercosul.

A Bienal do Mercosul, que teve sua 9ª edição no ano de 2013, consiste em uma exposição de arte contemporânea que inclui performances e eventos, apresentados em diversos locais da cidade. É organizada pela Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, uma instituição sem fins lucrativos, em Porto Alegre, com a missão de desenvolver projetos de artes visuais educacionais e culturais, favorecendo o diálogo com a comunidade (FUNDAÇÃO, 2014).

Dados da Fundação (FUNDAÇÃO, 2014) revelam que foram realizadas nove edições da Bienal, até 2014, somando 570 dias de exposições abertas ao público, 65 diferentes exposições, 5.014.707 visitas, 1.229.460 visitas por agendamentos de escolas, 202.058 m² de espaços expositivos, diversas áreas e edifícios revitalizados, 3.951 obras e 16 obras monumentais, 185

¹ Palestra - "Cidades e vilas criativas" - realizada na Universidade Nova de Lisboa por António Câmara, em 25 de outubro de 2007.

patrocinadores e apoiadores, 1.425 artistas, mais de mil empregos por edição, além de seminários, palestras, oficinas e cursos, e de trabalho para 1.680 mediadores.

Tomou-se como base o caso da Fundação Bienal do Mercosul, a fim de compreender o problema de pesquisa proposto: De que forma o design pode potencializar os vínculos entre os habitantes de uma cidade e a arte? O objetivo geral da pesquisa foi compreender de que forma o design pode estimular, em projetos aplicados ao território, o vínculo entre os cidadãos de uma cidade e a arte. Para tanto, os objetivos específicos foram compreender como pessoas que têm recorrência na visita à Bienal desenvolveram vínculos com a arte, bem como entender de que forma o território pode estimular tal vinculação. Vale ressaltar que o termo vínculo, nesta pesquisa, refere apenas à recorrência da visita das pessoas à Bienal, não implicando na discussão psicológica sobre o conceito de forma mais abrangente.

A fim de compreender, em nível teórico, os motivos da associação entre design e território, o presente artigo segue com uma revisão da literatura sobre o tema e, posteriormente, apresenta o método de pesquisa, resultados e discussão.

2 O DESIGN NA PROJETAÇÃO DO TERRITÓRIO

Desde sua origem, tanto etimológica quanto histórica, o design parte da ambiguidade entre o aspecto abstrato de projetar e o aspecto mais concreto de configurar. É na junção desses dois níveis, concebendo forma a conceitos intelectuais, que opera o design, tratando-se, então, de uma atividade que gera projetos, objetivando planos, esboços e modelos. Os projetos são a concretização da ideia e do conceito, em produtos (ou sistemas de produtos) que sejam passíveis de ser produzidos em série (CARDOSO, 2000; LÖBACH, 2001).

O design se aproxima tanto de áreas ditas projetuais técnicas, como Arquitetura e engenharia, pela afinidade de também projetar artefatos, como de áreas ditas artísticas, como artes plásticas e artesanato, pela afinidade com as questões estéticas. Inclusive, pode-se ver o design como a ligação entre esses dois ramos, o ramo, mais quantificável e técnico, da engenharia e o ramo mais estético e qualificador das artes, tornando possível uma nova forma de cultura (FLUSSER, 2007). É inegável que as atividades são limítrofes e que, na prática, por vezes, chegam a se misturar, mas a questão da produção em série, como distinção entre o design e outras áreas ditas próximas, como artes plásticas e artesanato, já citados, pode ser trazida como uma das características da atividade e até como um marco histórico (BONSIEPE, 2011; CARDOSO, 2000; LÖBACH, 2001). Se tratarmos o design pela definição da elaboração de projetos por meio mecânico e para produção em série, a diferença estaria não no projetar, na maneira de se conceber a ideia e nos conceitos da obra/produto a ser realizado, mas em sua execução. O designer se limitaria a projetar o objeto a ser fabricado, de preferência por meios mecânicos.

A fabricação por meio mecânico, além do aumento da produção, trouxe a padronização do produto final (CARDOSO, 2000; LÖBACH, 2001). Esse momento de transição entre a produção manual e mecânica não ocorre de maneira simples e linear, mas passa pelos tipos móveis e pela imprensa, na

Europa do século 15. A mecanização da produção e a busca pelo aperfeiçoamento na padronização fizeram que o trabalho ficasse cada vez mais dividido e distribuído entre pessoas, para a produção de um só objeto.

É devido a essa divisão, que, no século 17, é registrada pela primeira vez a palavra designer, mas é apenas no início do século 19, com a Revolução Industrial e com a confecção de padronagens para a indústria têxtil, que o design passou a ser uma etapa específica do processo produtivo, com um trabalhador dedicado a esse sistema industrial de fabricação. Esses designers tinham a incumbência de controlar a concepção dos produtos de maneira separada da fabricação propriamente dita, podendo gerar projetos de maneira a utilizar sua experiência e habilidade no processo produtivo, mas sem participar da mão de obra (CARDOSO, 2000).

Além de a própria palavra design carregar consigo a tarefa de resolver um problema, suprir uma necessidade, já esclarecendo uma das funções da atividade, a variedade de terminologias condizentes com ela realmente pode dar margem a confusões e ambiguidades relativas à área. Essas ambiguidades se justificam, também, pela profusão de diferentes áreas que o design abrange: produto, gráfico, moda, de ambientes (BONSIEPE, 2011; LÖBACH, 2001).

Assim sendo, o design não se explica por um conceito fechado ou uma denominação etimológica fixa, justamente por ser uma atividade que engloba outras áreas, por uma correspondência entre complexidade temática e metodológica. Porém entendê-lo como um solucionador das necessidades físicas e psíquicas do homem de maneira inteligente, por meio de projetos, é um início para sua compreensão. Para tanto, torna-se fundamental compreender, também, quais são as necessidades do homem, e quais as funções do design para supri-las (BONSIEPE, 2011; LÖBACH, 2001).

Como salientado por Ferrara (2011), neste periódico, é essencial, no entanto, que se diferencie desenho industrial de design, já que o primeiro reflete e ideologia modernista do século 19 como um expoente da sociedade de consumo, em articulação com a questão da produção em série. Por seu lado, o segundo representa um desafio para uma sociedade pós-industrial, em face da necessidade de atenção ao resgate de uma dimensão social, e consequente reinvenção do valor de troca.

Aquilo que os aproxima é o desenho de um espaço que, contrário à fragmentação do espaço funcional, agora é contínuo e amplo, impedindo a correlação sistêmica anterior; o design abandona a série que constituiu a base da industrialização e volta a ser único, como um exemplar artesanal a indiciar, não mais a função, mas a qualidade projetiva. O design surge como unicidade que, mais forma do que função, exibe a qualidade icônica contra o índice de uma função institucionalizada. O design icônico explora a materialidade que o formaliza, sem, entretanto, perenizar seu efeito ou sua fórmula (p. 76).

O papel do design, nesse contexto, é fundamental e permeará a construção dos conhecimentos abordados nesta pesquisa. Dessa forma, a arte compartilha cultura com a sociedade, e o design contribui, com seus métodos e instrumentos de projeto, bem como com as soluções já desenvolvidas e em uso na sociedade atual. O território é tratado, aqui, portanto, como objeto de projeto para o design.

A relação entre o espaço projetado e os habitantes é objeto de pesquisa e projeto, também já explorado nesta revista, incluindo a investigação de modos para contribuir em projetos de espaços públicos que sejam, ao mesmo tempo, adequados à vida das pessoas e à dinâmica social na qual estão inseridos (ex. SANDEVILLE, 2006). Assim, compreende-se o objeto-território como projetável pelo design; os “objetos contemporâneos” são delineados, além dos aspectos técnicos, a partir de interatividade, já que estabelecem vínculos emocionais com os usuários. Seus ambientes, psicológico e simbólico, superam a funcionalidade, em função do simbolismo que carregam, por meio deles mesmos ou das intervenções propostas por eles (DANTAS, 2008).

Na relação da arte com o espaço urbano, muitas são as intervenções, espontâneas ou planejadas, que ganham destaque aos olhos de um observador comum. Tomar posse de uma esquina, uma praça, um viaduto, de maneira pacífica, responsável e, de preferência, artística, pode ser um convite aberto a toda a comunidade, para quebrar a rotina e voltar a atenção para as belezas da paisagem de concreto. Nesse contexto, o já referido conceito de cidades criativas (CÂMARA, 2007) pauta a emergência da economia baseada na criatividade e na inovação.

A ascensão da criatividade como fator determinante da vida econômica é o que impulsiona as grandes transformações em curso (FLORIDA, 2011). Para o pesquisador, a criatividade passou a ser valorizada, e os sistemas evoluíram a fim de encorajá-la e aproveitá-la, pois novas tecnologias, novos setores, novos recursos e outros fatores econômicos positivos derivam dela. Configura-se, dessa forma, a “Era Criativa”, uma época em que a criatividade vem se tornando, de forma generalizada e contínua, o bem mais estimado da economia.

Sabe-se hoje que certas cidades, em diferentes escalas, têm a capacidade de atrair e reter empresas e pessoas criativas e inovadoras. Esse potencial está relacionado com a emergência da indústria criativa, um dos mais representativos fenômenos da mudança da estrutura econômica das regiões e dos países. De acordo com Florida (2011), a sociedade da informação e do conhecimento desenvolve-se paralelamente à valorização da criatividade, como fator de sucesso e competitividade. Mas, se informação é um recurso abundante, o verdadeiro talento reside na capacidade de valorização econômica das ideias e do conhecimento: arte, significado, conteúdo, estilo, histórias, conceitos, design, moda, tendências, tecnologia – pedaços de significado que as pessoas entendem, identificam, usam, valorizam são o produto das indústrias criativas.

Zukin (1982) transpõe esta tendência nas cidades para uma nova dinâmica urbana, na qual a cultura gera e revitaliza a economia. No campo do design, as evidências no território são mais projetuais e, neste caso, têm uma finalidade não apenas visual, mas também funcional, buscando proporcionar novas experiências a seus usuários. Destacam-se projetos de mobiliário urbano, serviços, comunicação e identidade, entre outros. Projetar para o território significa qualificar o espaço público. Como foi salientado anteriormente, a 9ª edição da Bienal do Mercosul é um exemplo de intervenção realizada no espaço urbano, e foi investigada em suas associações com os visitantes, seguindo o método descrito na seção seguinte.

3 MÉTODO

O método da pesquisa, de caráter exploratório/qualitativo, justifica-se pelo objetivo do estudo, que tratou de compreender como dadas pessoas desenvolveram vínculos com a arte, bem como de que forma o território pode estimular tal vinculação. Nessa direção, foram realizadas 20 entrevistas em profundidade, sendo, dez delas, com profissionais ligados às artes e/ou ao design, e outras dez, com pessoas não relacionadas a esse universo. Todas elas, como critério de participação na pesquisa, deveriam ter participado de, no mínimo, três edições da Bienal. Como o objetivo está relacionado a compreender motivos do vínculo entre os habitantes da cidade de Porto Alegre e a arte, foi fundamental estabelecer o critério de recorrência nas visitas.

Os participantes foram distribuídos uniformemente entre os sexos masculino e feminino, com idades entre 24 e 47 anos. As ocupações mais comuns dos profissionais não ligados à arte e ao design foram: estudante de ensino superior, professor(a), músico(a) e publicitário(a).

A técnica de coleta de informações foi a entrevista em profundidade. As entrevistas seguiram um roteiro semiestruturado e tiveram duração de 45 minutos a uma hora, contando com registro em áudio, para posterior transcrição e análise. O material, após transcrito literalmente, foi analisado de acordo com a técnica de Análise de Conteúdo. A análise seguiu os tópicos explorados no roteiro das entrevistas: “O que as pessoas com recorrência de visita às Bienais mais apreciam nelas?”, “Que significados percebem nas visitas realizadas?” e “Interações com a arte: Quem são as pessoas que se vincularam à Bienal? Quais suas atividades, interesses e opiniões, em relação à arte e à cidade?”.

Os resultados, após analisados (Capítulo 4, a seguir), foram discutidos em suas relações com o universo do design (Capítulo 5), a fim de responder ao objetivo geral da pesquisa, que foi compreender de que forma o design pode estimular, em projetos aplicados ao território, o vínculo entre os cidadãos de uma cidade e a arte.

4 RESULTADOS: QUEM DESENVOLVEU VÍNCULO COM A BIENAL DO MERCOSUL?

4.1 O que mais apreciam?

Ao descrever o que mais apreciam na Bienal do Mercosul, os participantes referiram a interação, tópico amplamente discutido pelos entrevistados, em diferentes níveis, como pode ser observado na fala seguir: “*A interação de tudo! Das pessoas, das obras, das pessoas com as obras, das pessoas com as pessoas, das obras com as obras*”. Pode-se entender o quesito interação a partir de quatro diferentes perspectivas: artista/ tema, obra/ tema, espaço/ obra e obra/ espectador.

A interação artista/ tema refere-se à sintonia entre os artistas e o tema da Bienal. Os participantes observaram que percebem uma conexão que os artistas estabelecem com o evento, por produzirem obras baseadas na mesma temática. Assim, a convergência mostrou-se como um elemento influenciador

do apreciar arte contemporânea na Bienal. Na mesma linha de raciocínio, a conexão proposta entre os elementos obra/ tema reforçou a caracterização dos motivos do gosto pela Bienal.

Extrapolando essa relação para o território, a interação espaço/obra mostrou-se um elemento que auxilia a delinear o gosto pela Bienal. Essa faceta do elemento “conexão” pode ser exemplificada pela fala a seguir: “[*Me fascina*] a relação do lugar com as obras e de como as pessoas circulam lá e convivem com as obras... de como as obras cabem naquele espaço”. A fala ratifica a importância do elemento territorial para o evento, como mais um elemento potencialmente provocador do vínculo pessoa/ arte/ Bienal.

Ainda no que se refere ao território, intervenções e instalações foram referidas como elementos que auxiliam a delinear o gosto pela Bienal, justamente em função dos elementos de conexão espaço/obra. Outros elementos que reforçam o mesmo quesito foram a identidade visual do evento, espalhada pela cidade, e o uso de espaços característicos da cidade de Porto Alegre, como o cais do porto.

A interação obra/espectador refere-se, ainda, especificamente às obras em que a pessoa interage com ela. Em consonância com o conceito de Eco (1971) de *obra aberta*, se é o artista quem imprime uma série de significados a seu trabalho e à obra que o porta e exhibe, é no espectador que ela finalmente se fecha. É apenas assim, no contato com o ser humano, que o universo de significados e possibilidades criado pelo artista adquire sentido, e é a esse tipo de interação que os entrevistados se referem.

Vale dar destaque à quebra de paradigma, como um elemento que valoriza o gosto dos participantes pela Bienal. Independente dos elementos de conexão obra/ artista/ tema/ espaço, o potencial de “fazer pensar” das obras foi amplamente valorizado, como uma contribuição que a arte pode trazer para a vida na cidade.

4.2 Os significados das visitas à Bienal

Ao caracterizar o significado das visitas à Bienal, os entrevistados fizeram relações com seus contextos pessoais, o que pode ser exemplificado na fala a seguir: “a arte é o que traz sentido para minha vida, mas sentido fazendo pensar contestando. Arte não é pra ser de mão beijada, como a vida não é pra ser também”. Dentre os significados percebidos pelos entrevistados nas visitas, podem-se apontar: aprendizado, diversão, cultura, aproximação com a arte, estimular a criatividade, incremento da bagagem cultural e quebra de modelos mentais.

Em relação ao aprendizado, para os entrevistados, visitar a Bienal significa aprender com as obras, com os artistas e com a temática que o evento propõe. O evento proporciona formas de aquisição de conhecimento não acessíveis em outros momentos. Somando-se ao aprendizado, parte dos entrevistados o associa, por um lado, à diversão e ao entretenimento e, por outro, à cultura.

Os três elementos supracitados – aprendizado, diversão, cultura – estão relacionados a uma aproximação com a Arte. Para alguns entrevistados, a Bienal significa um momento ímpar de aproximação da população com a arte, pois dá a impressão de que “a arte vai até as pessoas”.

A Bienal é, ainda, um estímulo à criatividade, uma forma de ampliar a bagagem cultural das pessoas e, ao mesmo tempo, de quebrar modelos mentais. A estimulação da criatividade foi referida como uma ótima influência a projetos dos entrevistados, o que ocorre justamente por meio da expansão de referências culturais. Tais referências estimulam o pensar, quebrando modelos mentais.

4.3 Interações com a arte: Quem são as pessoas que se vincularam à Bienal?

Em primeiro lugar, as pessoas entrevistadas que se vincularam à Bienal de modo a frequentá-la sistematicamente, não referiram envolvimento com a arte apenas no período da Bienal. Estimular experiências territoriais com a arte, portanto, parte dessa compreensão, pois os entrevistados referiram íntimas relações com cursos e exposições de arte, cinema, literatura, música, teatro e/ou dança. Cabe ressaltar, no entanto, que essa realidade foi evidenciada apenas nas entrevistas de pessoas com alguma relação profissional com o universo da arte, já que, entre os demais entrevistados, foi possível observar uma relação mais pontual com a arte fora das Bienais. De modo geral, os maiores interesses dos entrevistados foram artes, artes aplicadas, cultura, gastronomia, política/história e educação (estudos formais, como aqueles realizados em ambientes acadêmicos).

Quando questionados em relação a “Arte para quê?”, uma grande diversidade de perspectivas foram descritas. A arte foi referida como forma de estimular o pensamento; fonte de busca de referências para a profissão (resposta relacionada aos entrevistados com algum vínculo com arte); estímulo à abstração; forma de expressão; fonte de diversão; facilitadora do “abrir perspectivas” (“quebrar barreiras” e “libertar amarras”); fonte de conhecimento; fonte de prazer hedônico (prazer, divertimento e apreciação da beleza da arte); estímulo a questionar a realidade; estímulo a mudanças; provocadora de sensações; e estimuladora de criatividade.

Questionados sobre a importância da arte para a cidade, os entrevistados ratificaram uma série de pontos aqui abordados anteriormente. A arte e os eventos afins foram referidos como possibilidades de atrair turismo para a cidade. A atratividade, tanto para o turismo como para os cidadãos, poderia ser compreendida pela percepção dos entrevistados de que a arte potencializa o embelezamento da metrópole, por meio de sua aproximação com o dia a dia das pessoas, por meio das intervenções e da consequente criação de oportunidades de contato com manifestações artísticas não existentes em outros contextos.

Em uma perspectiva maior, a arte foi citada como fonte de “*vida para a cidade*”, proporcionando quebrar sua estagnação e rotina, segundo os entrevistados. Somado a isso, os entrevistados acreditam que há uma espécie de “*mapa das artes*”: “*existe um mapa mundi das cidades que contemplam a arte contemporânea, por exemplo. A nossa está, graças a Deus!*” Trata-se, segundo os entrevistados, de uma forma de criar uma marca característica para a cidade.

Por fim, foram discutidos, na opinião dos entrevistados, os motivos percebidos de seu gosto pela arte. Para esta categoria, foram relacionados oito pontos principais: (a) o gosto pela inovação, relacionado às propostas diferenciadas e

fora de padrão, características da arte contemporânea; (b) a criatividade, ligada às inspirações e referências propostas pela arte; (c) o caráter inexplicável da arte, que diz respeito a possibilitar “explicar o inexplicável”; (d) o aspecto lúdico que a arte pode utilizar em sua poética; (e) a postura de observador adotada em relação ao caráter contestador da arte; (f) a postura de “curioso”, relacionada à abrangência dos tipos e conceitos de arte; (g) o caráter metódico de técnicas muitas vezes perfeccionistas, segundo os entrevistados, que a arte possui; (h) a predisposição à experiência, relacionada ao gosto pelas artes, devido às multimídias possíveis da arte.

Foi possível, por meio da pesquisa empírica, compreender um pouco dos motivos pelos quais algumas pessoas desenvolveram vínculos com a Bienal. A partir de uma síntese dos resultados, exposta no Quadro 1, apresenta-se, na próxima seção, uma discussão sobre formas potenciais de se estimular tal vínculo, tendo a cidade como ponto de partida.

Tópico	Categoria de Resposta	Detalhamento
O que mais apreciam?	a) Interação artista/ tema	Sintonia dos artistas com um tema único (convergência).
	b) Interação obra/ tema	
	c) Interação espaço/ obra	Conexão com o espaço; Intervenções e instalações; Identidade visual do evento na cidade; Uso dos espaços característicos da cidade.
	d) Interação obra/ espectador	Quaisquer formas de arte que possibilitem interação entre as pessoas e as obras.
	e) Quebra de paradigma	Potencial de “fazer pensar”.
Significados das visitas à Bienal	f) Aprendizado	Aprender algo não acessível em outros momentos, a partir das obras;
	g) Diversão	Aprendizado proporciona diversão e cultura.
	h) Cultura	
	i) Aproximação com a arte	A arte vai às pessoas.
	j) Estimular a criatividade	Proporciona inputs para projetos dos entrevistados;
Interações com a arte	k) Bagagem cultural	Expansão de referências;
	l) Quebra de modelos mentais	<i>Insights</i> a partir de novas questões.
	m) Envolvimento com a arte fora da Bienal	Cursos e exposições de arte, cinema, literatura, música, teatro e/ou dança; Interesses: artes, artes aplicadas, cultura, gastronomia, política/história e educação.
	n) Arte para quê?	Forma de estimular o pensamento; Fonte de busca de referências para a profissão; Estímulo à abstração; Forma de expressão; Fonte de diversão; Facilitadora do “abrir perspectivas”; Fonte de conhecimento; Fonte de prazer hedônico; Estímulo a questionar a realidade; Estímulo a mudanças; Provocadora de sensações; Estimuladora de criatividade.
	o) Arte para a Cidade	Atrai turismo; Coloca a cidade no “mapa da arte contemporânea”; Embeleza a metrópole.
	p) Diversidade de motivos do gosto pela arte	Gosto pela inovação (propostas diferenciadas); Criatividade ligada a inspirações e referências; Caráter inexplicável da arte (explicar o inexplicável); Aspecto lúdico utilizado na poética da arte; Postura de observador relacionada ao caráter contestador da arte; Postura adotada de “curioso”; Caráter metódico de técnicas perfeccionistas da arte; Predisposição à experiência devida às multimídias.

Quadro 1: Síntese dos Resultados
Fonte: Elaborado pelos autores.

5 DISCUSSÃO: PROJETANDO A INTERAÇÃO ENTRE O TERRITÓRIO, A ARTE E AS PESSOAS

O território, como objeto de projeto, pode contribuir com a vida das pessoas, oferecendo espaços adequados a suas vidas e à dinâmica social estabelecida (SANDEVILLE, 2006). Nesse contexto, a interatividade território-habitante facilita o estabelecimento de vínculos emocionais entre as partes (DANTAS, 2008), motivo pelo qual projetos que visem estimular tais conexões devem partir da compreensão da experiência das pessoas.

Conforme é possível observar, na síntese dos resultados do Quadro 1, ao mesmo tempo em que diversos elementos parecem relativamente independentes de contexto (ex: “*Aprendizado proporciona diversão e cultura*”), podendo ser observados em quaisquer espaços territoriais, outros são marcadamente influenciados por aspectos da cultura e da geografia locais, tais como o “*Uso dos espaços característicos da cidade*”. Nesse contexto, Porto Alegre e sua conexão com os habitantes podem ser compreendidas como um universo único. Os resultados aqui descritos, portanto, só fazem sentido para a compreensão da realidade porto-alegrense, já que os elementos conectores cidade-arte-habitantes sugerem ser intimamente circunscritos à cultura local.

A arte na cidade, como um fenômeno único a ser observado, por fazer sentido apenas de forma inscrita na cultura local, não é privilégio de Porto Alegre. Wynwood, em Miami, por exemplo, é um bairro que foi revitalizado, contando, para tanto, com obras de *street art* de grafiteiros. Os cinco quarteirões e um estacionamento, que originaram 50 galerias, quatro museus, entre outros, refletem a cultura e os interesses locais (EVENTO, 2014).

Considerando o imperativo da interatividade (DANTAS, 2008) para o estabelecimento de vínculo emocional entre as pessoas e arte, e como ela é trazida pela Bienal para os cidadãos, é interessante observar os resultados sobre o que os entrevistados mais apreciam (letras “a” a “d” do Quadro 1), já que todos se referem a formas de interação artistas/ tema/ obra/ espaço/ espectador. Assim, seria importante a definição, para as exposições, de temas que valorizem o território de Porto Alegre, permitindo intervenções urbanas que reforcem ainda mais tais formas de interação, incluindo exposições com temáticas que englobem questões locais, em locações relacionadas a elas, como a Usina do Gasômetro.

Vale ressaltar, ainda, que o design, que tem se ocupado também de pensar a experiência do usuário com o território (ZUNKIN, 1982), possui, nesse ponto (itens “a” a “d”), um vasto campo para criar projetos de experiências que possam ser desenvolvidos em conjunto com os artistas. Um exemplo que pode ser referido é o projeto “Porto – É, Sim – Alegre”, no qual grafiteiros estrangeiros e brasileiros pintaram os muros do Túnel da Conceição, localizado em uma cinzenta área do centro de Porto Alegre.

É interessante destacar que a interação espaço/ obra pode ocorrer, assim, de forma espalhada pela cidade, ou mesmo de modo itinerante. Deixa, assim, legados para o espaço urbano (letras “c” e “i”) que geram contato entre as pessoas e a arte, em uma perspectiva temporal longitudinal mais longa que a Bienal em si, contexto em que a arte urbana pode ser citada. Um exemplo a ser referido como ocupação inteligente de espaços urbanos é a iniciativa da

Prefeitura de Amsterdã que desenvolveu projetos para estimular o compartilhamento de livros, jornais e revistas, em praças e parques da cidade.

A busca da criatividade (letra “j”) remonta à emergência das cidades criativas, inclusive na perspectiva do cidadão, para a transformação da cidade em um laboratório a céu aberto. A quebra de paradigmas, apontada como atrativo (letra “e”), segue a linha de raciocínio que traz a necessidade de “fazer pensar”. Assim, projetos de design que sigam a temática da interatividade tendem a incentivar o vínculo das pessoas com a arte, como, por exemplo, a projeção de estruturas expositivas itinerantes (como contêineres e ônibus), que levem a arte a uma diversidade de espaços urbanos, bem como de eventos nos quais as obras sejam debatidas pelos artistas com a população.

Percebe-se, no entanto, que o simples “fazer pensar” não é suficiente, pois a análise dos significados percebidos na visita à Bienal indica que existe uma demanda por aprendizado, cultura e aproximação com a arte, por um lado (letras “f”, “g” e “i”), e, por outro, a necessidade de diversão e estímulo à

Figura 1: Projeto “Porto – É, Sim – Alegre”. Fonte: Evento (2014).
Foto: João Laud/RBS TV.



Figura 2: Iniciativa da Prefeitura de Amsterdã para o compartilhamento de livros. Fonte: Dietzsch (2014).



onde o original se encontra. Nessa direção, a cidade assume uma nova dinâmica urbana, como salientado por Zukin (1982), já que a cultura tende a incentivar e impulsionar diversos outros aspectos do espaço.

Por mais que o foco desse estudo não seja discutir aspectos turísticos envolvidos na cidade e suas relações com a arte, a “*arte para a cidade*” (letra “o”) foi referida, ainda, como um estímulo ao turismo. Na perspectiva da criação de espaços de interesse, vale destacar a possibilidade de estabelecer pontos turísticos, referindo, como exemplo, a Library Parking Garage de Kansas, que teve sua fachada modificada com imagens de livros gigantes.

Por fim, o gosto pela arte (letra “p”) foi relacionado a uma diversidade de motivos. Devido ao caráter exploratório dessa pesquisa, não é possível afirmar que os motivos citados pelos entrevistados são generalizáveis. Pelo contrário, são referentes apenas ao grupo de vinte entrevistados. Mesmo em face da impossibilidade de generalização, é possível observar, na descrição dos motivos, que aspectos como inovação, criatividade, curiosidade, caráter contestador, lúdico e metódico da arte e as multimídias podem ser gatilhos para o interesse e o gosto pela arte, de modo que deverão permear as propostas projetuais aqui discutidas.

Pode-se observar, neste ponto da discussão, que todos os resultados da pesquisa sobre a experiência de usuários com recorrência na visitação da Bienal podem ser úteis para o processo de projeto. O território pode ser projetado, a fim de que as pessoas tenham experiências desejadas e desejáveis com a arte, no contexto da cidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vale retomar, neste ponto, a articulação entre design e território, a fim de que se possa responder ao problema de pesquisa proposto. Por mais que o design, inicialmente associado à concepção de desenho industrial, tenha sido relacionado à produção em série (CARDOSO, 2000; LÖBACH, 2001), é possível, no cenário contemporâneo, conectá-lo a “objetos projetuais” únicos, como a cidade, a fim de proporcionar o já referido resgate de sua dimensão social e dos valores de troca dos artefatos projetados (FERRARA, 2011).

Considera-se, portanto, que o objetivo de compreender como projetar estímulos que facilitem a que os cidadãos desenvolvam vínculos com a arte, na cidade de Porto Alegre, partindo da experiência da 9ª Bienal do Mercosul, foi atingido. O resultado foi representativo, não apenas por sua dimensão aplicada, discutida na seção 5 do artigo. Viu-se que o fenômeno cidade, projetável pelo design em diversos aspectos, entra no que Ferrara (2011) descreve como uma perspectiva icônica, já que lida com a materialidade da formalização do projeto, apesar de não imortalizar seu produto final. A cidade, assim, pode ser representada como um objeto projetual aberto e contínuo, que pode ser transformado pela intervenção humana (REIS, 2010).

Os *insights* trazidos pela pesquisa relatada neste artigo ratificam o potencial do território em dois sentidos: (a) como objeto de projeto para o design; e (b) como interface para estimular a relação entre seus habitantes e a arte, principalmente por meio da interatividade.

Merece destaque o fato de que, enquanto diversos resultados da pesquisa com usuários podem ser projetados ou manipulados diretamente pelo design, muitos outros necessitam de um “mediador”, que também pode ser objeto de projeto. Por exemplo, a aprendizagem e o estímulo à criatividade (letras “a” e “e”) não podem ser projetados diretamente. Eles exigem que se projete algo que tenha potencial de despertá-los. Por outro lado, pode-se projetar diretamente formas de arte ir até as pessoas (letra “d”). Perceba-se, neste ponto, dois focos projetuais distintos: de um lado, os artefatos concretos e, de outro, experiências intangíveis, que exigem a projeção de interfaces que possam facilitá-las. Nesse ponto fica claro que, para as segundas, o design tem um alcance mais limitado. Experiências não podem ser projetadas diretamente. Artefatos podem. A partir de resultados de pesquisas como esta, o que se pode afirmar é que a projeção deles, se bem compreendida, com base na experiência dos usuários e da cidade em análise, pode potencializar a ocorrência de tais experiências.

Como limitação do estudo, vale ressaltar que se analisou a experiência de pessoas que já desenvolveram um vínculo com a Bienal. Sugere-se, em estudos futuros, que se busque compreender os motivos pelos quais as pessoas podem não estabelecer tal tipo de relação. Certamente, essa compreensão auxiliaria o design a projetar formas de interação com a arte na cidade que se mostrassem ainda mais instigantes e estimulantes para as pessoas.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, J. Conheça o bairro de Miami que é um museu de street art a céu aberto. **Hypeness**: Inovação e criatividade para todos. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2013/04/conheca-o-bairro-de-miami-que-e-um-museu-de-street-art-a-ceu-aberto/>>. Acesso em: 7 maio 2014.
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Edgard Blucher, 2011. 282 p.
- CÂMARA, A. **Cidades e vilas criativas**. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2007. (Palestra)
- CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. 3 ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 240 p.
- CREST, R. Kansas city library parking garage transformed into giant books. **Beautiful/Decay**. Disponível em: <<http://beautifuldecay.com/2012/07/06/kansas-city-library-parking-garage-transformed-into-giant-books/>>. Acesso em: 7 maio 2014.
- DANTAS, D. O cenário pós-industrial: modificações no ambiente do objeto na sociedade contemporânea e seus novos paradigmas. **Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, São Paulo, n. 22, p. 122-140, 2008. DOI
- DIETZSCH, A. Prefeitura de Amsterdã estimula o compartilhamento de livros, jornais e revistas em praças e parques da cidade. **Catraca livre**: A cidade na sua mão. Disponível em: <<http://catracalivre.com.br/geral/cidadania/indicacao/prefeitura-de-amsterda-estimula-o-compartilhamento-de-livros-jornais-e-revistas-em-pracas-e-parques-da-cidade/>>. Acesso em: 7 maio 2014.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1971. 277 p.
- EVENTO de grafite pinta um dos principais túneis de Porto Alegre. **Globo.com**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2014/03/evento-de-grafite-pinta-um-dos-principais-tuneis-de-porto-alegre.html>>. Acesso em: 7 maio 2014.
- FERRARA, L. D. Desenho industrial: da transmissão à tradução. **Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, São Paulo, v. 18, n. 29, p. 68-78, 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-2762.v18i29p68-78>
- FLORIDA, R. **A ascensão da classe criativa**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011. 452 p.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222 p.

FUNDAÇÃO Biental. Quem somos. **Fundação Biental do Mercosul**. Disponível em: <<http://www.fundacaobiental.art.br/site/fundacao-biental/quem-somos>>. Acesso em: 9 abr. 2014.

LOBACH, B. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001. 206 p.

REIS, A. C. F. (Org). **Cidades criativas, soluções inventivas**: o papel da Copa, das Olimpíadas e dos museus internacionais. São Paulo: Garimpo de Soluções; Recife: FUNDARPE, 2010. 235 p.

SANDEVILLE, E. Por uma gestão dos espaços públicos de uso coletivo: desenho e apropriação. **Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, São Paulo, n. 19, p. 60-73, 2006. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-2762.v0i19p60-73>

ZUKIN, S. **Loft living**: culture and capital in urban change. New Brunswick, 1982. 232 p.

Nota do Editor

Data de submissão: Maio 2014

Aprovação: Dezembro 2014

Leandro Miletto Tonetto

Bacharel, mestre e doutor em Psicologia (PUCRS), pós doutorado em Design pela Delft University of Technology (Holanda), coordenador do Bacharelado em Design da Unisinos e docente do Programa de Pós-Graduação em Design da Unisinos.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos)

Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744

90470-280y - Porto Alegre, RS, Brasil

+55 (51) 3591.1122

ltonetto@gmail.com

Fabrcio Farias Tarouco

Graduado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel), mestre em Design Estratégico pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

Doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos), coordenador do Bacharelado em Design da Unisinos.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744

90470-280y - Porto Alegre, RS, Brasil

+55 (51) 3591.1122

ftarouco@unisinos.br

Mônica Greggianin

Graduada em Design de Produto pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), Especialista em História da Arte Moderna e Contemporânea (Escola de Música e Belas Artes do Paraná) e Mestranda em Design na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744

90470-280y - Porto Alegre, RS, Brasil

+55 (51) 3591.1122

monicagreggianin@gmail.com