

# Um caminho de investigação sobre as relações entre arte e design nos artefatos de edição única e limitada exibidos nos espaços de artes

*A way of inquiry on the relationships between art and design in single and limited edition artifacts displayed in arts spaces*

Desirée Paschoal de Melo<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta um caminho de investigação sobre as especificidades das relações entre arte e design em um conjunto de artefatos de edição única ou limitada apresentados nos espaços de artes, a partir do método de investigação peirciano. Nesta proposição, o princípio condutor apresentado é a teoria de investigação pragmática de Charles Peirce (uma lógica de investigação, realizada a partir do método científico, que visa investigar a dúvida e descobrir a verdade) nas dinâmicas e interdependentes relações com a Fenomenologia (uma área da filosofia cujo objetivo é elaborar um inventário das aparências do fenômeno), com a Semiótica (uma doutrina filosófica que consiste em investigar, por meio da observação, discriminação e generalização, os aspectos gerais de todo e qualquer signo) e com o Pragmatismo (uma doutrina filosófica que sustenta que o significado completo de um conceito precisa incluir os efeitos ou consequências práticas observados nos hábitos de conduta que nele estão implicados). Este olhar ampliado para a filosofia de Peirce permitiu analisar os objetos

---

<sup>1</sup> Artista visual e doutora em Artes pela USP, professora da Universidade Estadual do Centro-Oeste. ORCID ID: 0000-0002-8512-981X.

focais considerando a dinamicidade deste fenômeno em ação, nas suas diferentes relações com o contexto em que se encontram inseridos.

**Palavras-Chave:** Arte e design; Charles Sanders Peirce; Fenomenologia; Semiótica; Pragmatismo.

**Abstract:** *This article presents a way of inquiry on the specificities of the relations between art and design in a set of artifacts of unique or limited-edition presented in the arts spaces, using the Peircean research method. In this proposition, the guiding principle presented is Charles Peirce's pragmatic research theory (an investigation logic, carried out from the scientific method, which aims to investigate doubt and discover the truth) in the dynamic and interdependent relations with Phenomenology (an area philosophy whose objective is to elaborate an inventory of the phenomenon's appearances), with Semiotics (a philosophical doctrine that consists of investigating, through observation, discrimination and generalization, the general aspects of each and every sign) and with Pragmatism (a philosophical doctrine that holds that the full meaning of a concept must include the practical effects or consequences observed in the habits of conduct that are involved in it). This expanded look at Peirce's philosophy, allowed to analyze the focal objects considering the dynamics of this phenomenon in action, in its different relations with the context in which they are inserted.*

**Key words:** *Art and design. Charles Sanders Peirce. Phenomenology. Semiotic.; Pragmatism.*

## 1. Introdução

Conforme a lógica de pensamento do pragmatismo peirciano<sup>2</sup>, o significado de um conceito deve incluir os efeitos ou consequências práticas observados nos hábitos<sup>3</sup> de conduta que nele estão implicados. Nas palavras de Charles Peirce, “a totalidade do significado de uma concepção constitui-se na totalidade de suas consequências práticas concebíveis” (CP, 5.9). Neste entendimento, somente a observação das ações, pertinentes ao conceito, pode nos revelar a conformidade entre a conceituação e o curso real dos fatos conceituados. Na aderência entre o conceito e os fatos observáveis, instaura-se um estado de crença sobre a concepção dada e, no caso contrário, na

---

<sup>2</sup> Neste artigo foi adotada a escrita “peirciano” para o termo em inglês “peircean”, de acordo com o Centro de Estudos de Pragmatismo (CEP) da PUC-SP.

<sup>3</sup> Para Peirce, hábito é uma regra de ação, sua aquisição é dada quando um determinado modo de agir se torna regular no tempo. A ação, por sua vez, é derivada do modo como percebemos os fenômenos na experiência (CP, 5.401). Assim, um hábito de conduta é uma disposição de agir de modo regular, contínuo e geral, sendo identificável nas condutas humanas e não humanas, abertas à inspeção externa (EP2: 464 apud NÖTH, 2016, p. 36).

identificação de qualquer divergência, uma dúvida emerge sobre sua veracidade. Assim, a diferença entre o estado de dúvida e o estado de crença não é meramente de estado mental, mas de diferença prática (IBRI, 2015, p. 140-142).

Em termos gerais, obras de arte e artefatos de design são conceituados como coisas distintas. Na lógica do pensamento do pragmatismo peirciano, significa que o modo como esses objetos afetam nossa conduta são diferentes, o que nos leva a agir de maneira distinta quando estamos diante de um ou de outro objeto. De modo simplista, por acreditar-se que artefatos de design possuem um propósito de uso, diante de uma cadeira, a ação esperada é a de se sentar. Do mesmo modo, por entender-se que obras de arte provocam experiências estéticas-sensíveis, diante de uma escultura, a expectativa criada é a ação de contemplar. No entanto, este modo de agir se revela diferente em um tipo de design exibido nos espaços de artes que aparentemente se demonstra desinteressado de seguir os padrões almejados e esperados para um artefato de uso. Trata-se de propostas em que, no lugar da construção de sistemas e modelos que atendam de modo eficiente às demandas e necessidades previstas para um objeto de design, seus designers parecem deliberadamente explorarem o inverso: a indeterminação, a unicidade e a ambiguidade de processos e resultados que não apenas não atendem às expectativas criadas para um artefato de uso, como parecem intencionalmente questioná-las. Tais diferenças transformam o estado calmo e satisfatório de crença sobre o entendimento de arte e design em uma inquietação própria da dúvida, deixando os espectadores confusos sobre estarem diante de artefatos de design ou de obras de arte. O fato de essas peças serem exibidas no mundo das artes só faz aumentar essa confusão.

Nos discursos teóricos sobre os artefatos de design que aparentemente se revelam divergentes dos preceitos tradicionais de design e convergentes com os preceitos de arte, as afirmações são controversas. Há uma diversidade de correntes e posicionamentos, muitas vezes opostos entre si. Tais confusões e divergências desafiam nosso entendimento sobre o que são, de fato, essas

propostas e relações (entre arte e design). Para tal desafio, este artigo apresenta um caminho de investigação<sup>4</sup>.

O caminho proposto é o de iluminar as especificidades das relações entre arte e design em um conjunto de artefatos de edição única ou limitada apresentados nos espaços de artes, a partir do método de investigação peirciano. Nesta proposição, o princípio condutor sugerido é a teoria de investigação pragmática de Charles Peirce (uma lógica de investigação, realizada a partir do método científico, que visa investigar a dúvida e descobrir a verdade) nas dinâmicas e interdependentes relações com a Fenomenologia (uma área da filosofia cujo objetivo é elaborar um inventário das aparências do fenômeno), com a Semiótica (uma doutrina filosófica que consiste em investigar, por meio da observação, discriminação e generalização, os aspectos gerais de todo e qualquer signo) e com o Pragmatismo (uma doutrina filosófica que sustenta que o significado completo de um conceito precisa incluir os efeitos ou consequências práticas observados nos hábitos de conduta que nele estão implicados). Isto significa que propomos investigar a questão não a partir dos discursos teóricos, mas das ações incitadas por tais propostas na experiência. Assim, estabelecendo a realidade como nosso laboratório e fazendo dos fatos (mais do que as palavras e conceitos) instrumentos de nossos pensamentos, apresentaremos o método científico peirciano na busca de uma aproximação cuidadosa a esse fenômeno.

## **2. O método de investigação peirciano: o trabalhar com a experiência ao invés de palavras e conceitos**

Embora Peirce não tenha desenvolvido uma teoria de arte ou teoria de design, no interior de seu complexo sistema filosófico, é possível identificar diretrizes teóricas que possibilitam uma reflexão original sobre os processos dinâmicos de mediação estética (IBRI, 2016), especialmente esses

---

<sup>4</sup> Neste artigo, na intenção de focalizar as possibilidades investigativas do pensamento pragmático peirciano no campo da arte e do design, optou-se por não incluir as discussões teóricas sobre as relações entre arte e design. Um panorama da diversidade de correntes e posicionamentos sobre as relações entre arte e design pode ser encontrada em Melo (2020, p. 113-128).

desencadeados pelas propostas de design exibidas nos espaços de artes. Peirce é um pensador que propôs uma filosofia evolutiva<sup>5</sup> que considera a irregularidade, a dúvida e a imprevisibilidade como elementos vitais para o crescimento do conhecimento. Assim, Peirce se opõe a um tipo de pensamento mecanicista<sup>6</sup> que busca certezas, precisões e crenças absolutas. A partir da doutrina do Falibilismo, esse autor entende que a investigação científica nunca produz conhecimento absolutamente certo. Mesmo as crenças, leis e conceitos aparentemente inabaláveis, em algum momento, são revisados.

Segundo essa doutrina, o “nosso conhecimento nunca é absoluto, mas é como se sempre flutuasse em um *continuum* de incerteza e indeterminação” (CP, 1.171). Nessa concepção, todos resultados de pesquisa são considerados provisórios, ou seja, como verdade “por enquanto”, até que novas evidências provoquem dúvidas e coloquem as crenças novamente sob investigação. A impossibilidade de uma certeza absoluta referida por Peirce não é devido à inadequação das ferramentas e dos métodos de investigação, mas devido à incidência do acaso no universo (como elemento real e propulsor da evolução dos fenômenos, e não como um fator desconhecido por nossa ignorância quanto ao comportamento dos fatos); à dinamicidade do fenômeno em ação (que se transforma ao mesmo tempo em que é analisado); e ao modo como temos acesso à realidade (observada sempre por meio da mediação perceptiva, envolvendo a interpretação).

Nessa filosofia evolutiva, Peirce põe de lado o entendimento do conhecimento como produto ou *posse de verdades permanentes* (do saber com antecedência) para substituir essa visão estática do conhecimento por uma

---

<sup>5</sup> Peirce concebe sua filosofia como evolutiva, por considerar o pensamento, a aprendizagem e a construção do conhecimento ligada à ideia de crescimento num fluxo contínuo e corretivo imposto pela história dos sujeitos que a experiência produz (IBRI, 2015, p. 98). Para o autor, o termo evolução não significa outra coisa senão “crescimento no mais amplo sentido da palavra” (CP, 1.174 apud IBRI, 2015, p. 84).

<sup>6</sup> Grosso modo, a crítica do pensamento mecanicista realizado por Peirce faz referência à desaprovação da crença de que o mundo físico é suposto como uma grande máquina regida estritamente por leis mecânicas fixas, restando ao ser humano apenas desvelar tais leis. Grande parte da ciência pós-renascentista afirmou-se mecanicista, no sentido de uma fé na causalidade estrita, e esse pensamento permaneceu como modelo até o início do século XX (IBRI, 2015, p. 74).

concepção *aberta, dinâmica e em expansão* (do conhecer ao longo caminho). Para Peirce, mais importante do que os esforços de tentar solidificar o conhecimento em teorias completas, absolutas ou fechadas (algo impossível, em sua opinião), é elevar a visão do investigador para a experiência (COOKE, 2006, p. 1).

Peirce desenvolveu um modelo científico de investigação pautado nas transformações do estado de crença-dúvida-crença<sup>7</sup>, cuja transição de um para outro está sujeita a certas regras (CP, 5.394). Segundo o autor, a diferença entre a crença e a dúvida está na sensação de acreditar e duvidar, na prática de nossas ações. A crença é um estado calmo e satisfatório que guia e molda as nossas ações. A crença é um hábito de ação. Assim, podemos dizer que uma pessoa possui uma crença específica apenas se estiver disposta a agir de acordo com essa crença (COOKE, 2006, p. 21). Quanto à dúvida, esta é um estado de desconforto e insatisfação do qual lutamos para nos libertar, na intenção de alcançar novamente um estado de crença (CP, 5.394). A irritação da dúvida é o único motivo imediato para iniciar uma luta que deverá atingir novamente um estado de crença. A esse estado de luta é que Peirce chama de investigação. A dúvida ocorre quando algo no ambiente coloca um problema ao indivíduo, de tal forma que ele não sabe mais como proceder. Essa é a irritação da dúvida que resulta na suspensão do hábito de ação, anteriormente mantido pelo indivíduo. Como a dúvida é uma irritação e causa uma suspensão da ação, o indivíduo trabalha para se livrar dela através da investigação. A dúvida motiva a investigação e dá a ela um propósito. O objetivo específico de cada investigação é ditado pela dúvida específica que surgiu para o indivíduo. Quando a dúvida cessa, a ação mental sobre o assunto termina. A investigação é encerrada quando uma nova crença é estabelecida. Uma vez que uma crença é estabelecida, ela se manifesta em ações repetidas até se tornar novamente um hábito de ação. Mas esta será novamente colocada em questão quando na

---

<sup>7</sup> Embora crença e dúvida sejam palavras habitualmente empregadas a questões religiosas e outras de grande importância, Peirce as emprega para designar o início de qualquer questão, não importa quão grandes ou pequenas sejam elas ou a sua solução (CP, 5.394).



experiência forem observadas evidências que a contrariam, suscitando novas dúvidas e assim novas investigações, *ad infinitum* (COOKE, 2006, p. 22).

Tanto o entendimento sobre arte quanto o sobre o design são formados pela dinamicidade das relações entre os fatores identificados em seu sistema: o contexto no qual ela é desenvolvida (nas suas especificidades histórica, política, tecnológica, sociocultural e econômica), os agentes, as produções e as instituições. Como um sistema vivo, é a dinamicidade dos diálogos entre esses fatores que determinam o modo (ou, os modos) como entendemos arte e design nos dias de hoje. Neste sentido, não é nenhuma surpresa para o campo das artes e para o campo do design que as classificações e os conceitos que definem estas áreas de conhecimento estejam em constante transformação.

Exatamente porque essas áreas possuem a transformação como princípio norteador, é que é de fundamental importância a escolha de suportes teóricos-metodológicos que deem conta desta dinamicidade. Assim, nos parece uma sensata escolha analisar as imprecisões de nossos objetos focais de estudo (artefatos de edição única ou limitada apresentados nos espaços de artes, identificados na zona limítrofe entre arte e design, cujas propriedades se revelam diferentes das esperadas para o design, por serem irregulares) a partir de um suporte teórico-metodológico que possui como maior preocupação entender as transformações e a dinamicidade do conhecimento.

Diante da diversidade de tipos de artefatos apresentados no campo de design, foi necessário delimitar o universo de estudo a um subgrupo deste fenômeno: os assentos (cadeiras, poltronas, bancos, banquetas e chaises). A decisão de limitar como objeto de estudo a classe específica dos assentos foi feita por três razões. A primeira é por se tratar de uma peça que possui uma finalidade elementar e clara de uso: oferecer um suporte para um corpo na postura sentada. A segunda razão é por ser uma peça tão comum e trivial em nosso cotidiano que o modo convencional de seu uso é conhecido por todos. E por fim, como se trata de uma peça presente em toda a história dos artefatos, faz-se possível reconhecer as transformações das características do seu design por meio de seu estudo. Assim, a partir da clareza de sua finalidade, da

familiaridade de seu modo de uso e da sua ampla presença na história do design, acreditamos que os assentos são peças estratégicas para analisar as relações entre arte e design na atualidade. Isto não significa que essas relações sejam restritas a este tipo de artefato, mas sim que didaticamente podem ser mais facilmente reconhecíveis nestes objetos.

A crença que está sendo colocada em questão nesta pesquisa é, de modo geral, a diferença entre os objetos de arte e de design, que nos leva a agir de forma distinta quando estamos diante de um ou de outro. Deste modo, as características identificadas nos artefatos de edição única e limitada exibidas nos espaços de artes parecem não seguir o consenso sobre as características gerais esperadas para um assento de design, colocando nosso estado de crença (sobre as diferenças entre arte e design) em dúvida. Isto é, transformando o estado calmo e satisfatório, que guiava e moldava as nossas ações diante de uma cadeira, em um estado de desconforto e insatisfação, mudando nossos antigos hábitos diante de tais objetos (de cadeiras para sentar a cadeiras para questionar).

Para investigar a dúvida, confrontando a crença, é necessário considerar o fenômeno na experiência. Peirce defende que as investigações de todo e qualquer fenômeno devem consistir em levar a mente do investigador para o laboratório e fazer da experiência instrumento do pensamento. Levar a mente para o laboratório oferece uma concepção do ato de raciocinar como algo que deve ser feito com os olhos abertos, pela manipulação de coisas reais ao invés de palavras e conceitos (PEIRCE, 1877, p. 3). Segundo Peirce, “Em filosofia, a experiência é o inteiro resultado cognitivo do viver” (CP, 7.527 *apud* IBRI, 2015, p. 23). Ainda, “Experiência é o curso da vida” (CP, 1.426 *apud* IBRI, 2015, p. 23) que “fá-la supor capaz de semear conceitos que moldam a conduta humana” (IBRI, 2015, p. 23). “E o que a experiência gradualmente faz é, e por uma espécie de fracionamento, precipitar e filtrar as falsas ideias, eliminando-as e deixando a verdade verter em sua corrente vigorosa” (CP, 5.50 *apud* IBRI, 2015, p. 23). Segundo Peirce, os assuntos não práticos, distantes da contínua verificação da experiência, podem levar a uma tendência de pensamento falacioso. Somente o efeito da alteridade desencadeado pela experiência é capaz de contrariar nossas



crenças a ponto de provocar dúvidas. Onde a crença não é continuamente confrontada com a experiência, é provável que o otimismo diante de sua veracidade seja extravagante (PEIRCE, 1877, p. 4).

Considerando a dinamicidade e a temporalidade do fenômeno observado, bem como as imprecisões que envolvem o seu atual entendimento, optamos em seguir as recomendações dos métodos peircianos de investigação. Assim, no lugar de restringir a investigação aos debates teóricos e conceituais sobre o fenômeno, optamos em fazer das evidências e dos fatos os principais instrumentos de nosso pensamento, analisados na experiência.

Trata-se de um processo que se inicia pela observação do fenômeno, por meio do pensamento abduutivo que gera conjecturas e que elabora uma sugestão explicativa, cujas consequências precisam ser formalmente rastreadas por meio do pensamento dedutivo, e verificadas experimentalmente pelo pensamento indutivo em um teste de aderência. Se houver reconhecimento da plausibilidade da hipótese, ela se transforma em conceito (BALLABIO, 2016, p. 83-84). E qualquer indivíduo que possuir suficiente experiência e raciocinar sobre o assunto também será conduzido à tal conclusão (PEIRCE, 1877, p. 15-16), ainda que dentro do escopo da falibilidade e da revisão da ciência.

Assim, a escolha pelo pensamento de Charles Peirce como suporte teórico-metodológico nesta pesquisa é ampliada à sua compreensão da construção do conhecimento como um processo formado pela dinamicidade e interdependência das relações entre crença (estado calmo e satisfatório da mente, que de modo consciente reconhece a verdade de uma proposição), dúvida (estado irritado e insatisfatório da mente, que de modo consciente não reconhece a verdade de uma proposição, no qual não se consegue escolher entre dois cursos de ação), e investigação (esforço para colocar fim à dúvida e restabelecer um estado de crença). Este olhar ampliado para a filosofia de Peirce permitirá analisar os objetos focais considerando a dinamicidade deste fenômeno em ação, nas suas diferentes relações com o contexto em que se encontram inseridos.

## 2.1 O estudo exploratório

Na intenção de analisar as características do modo como o fenômeno desta investigação é percebido pela experiência, inicialmente, foi realizado um estudo exploratório para encontrar exemplos representativos do problema de pesquisa: a identificação de artefatos de design que não apenas ocupam os espaços tradicionais do campo de arte, mas que também possuem propriedades diferentes das esperadas para objetos de uso, e perceptivamente parecidas com as qualidades de objetos artísticos.

Frente a uma diversidade de espaços de arte que exibem assentos de design, foi definido que o estudo exploratório se limitaria aos museus, galerias e feiras, selecionados segundo critérios de representatividade (instituições internacionalmente reconhecidas no campo de arte) e de organização curatorial (instituições com curadorias preocupadas em organizar exposições de design em diálogo com as propostas de arte). A partir desses critérios foram selecionados cinco museus internacionais de arte<sup>8</sup>; dezesseis galerias internacionais de arte contemporânea e de arte-design<sup>9</sup> e três feiras internacionais de arte-design<sup>10</sup>. Essas instituições apresentam uma diversidade de designers e artistas de diferentes partes do mundo, como Londres, Nova York, Miami, Basel, Beirute, Cidade do Cabo, Paris, Genebra, Milão, Amsterdã, Dubai, Zurique, Hong Kong, Xangai, Seul, Cingapura, Tóquio e São Paulo.

Perante a quantidade e pluralidade de obras localizadas nestes espaços, para o estudo exploratório foi adotada a consulta aos bancos de dados online das instituições selecionadas<sup>11</sup>. Também foi realizada a visita a algumas galerias, feiras e museus<sup>12</sup>, mas foram os bancos de dados das coleções destas

---

<sup>8</sup> O Museu de Arte Moderna e o Museu Metropolitan de Arte em Nova York; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e o Museu Victoria e Albert em Londres.

<sup>9</sup> Galerias R & Company, The Future Perfect, Carpenters Workshop, Themes & Variations, David Gill, Gallery All, Southern Guild, Seomi International, Carwan, Todd Merrill, Gagosian, Salon 94, Friedman Benda, Fumi, BSL e Ammann.

<sup>10</sup> Design Miami / Basel em Miami, Salon Art + Design em Nova York e SP-Arte em São Paulo.

<sup>11</sup> Os bancos de dados das coleções pesquisadas estão disponíveis na rede Internet, nos websites oficiais dos museus, galerias e feiras consultados. As pesquisas foram realizadas entre os meses de outubro de 2019 e fevereiro de 2020.

<sup>12</sup> Foram visitados em 2018: a feira SP-ARTE em São Paulo; em 2019, o Salon Art+Design e o Museu de Arte Moderna em Nova York; Vitra Design Museum em Weil am Rhein; o Museu

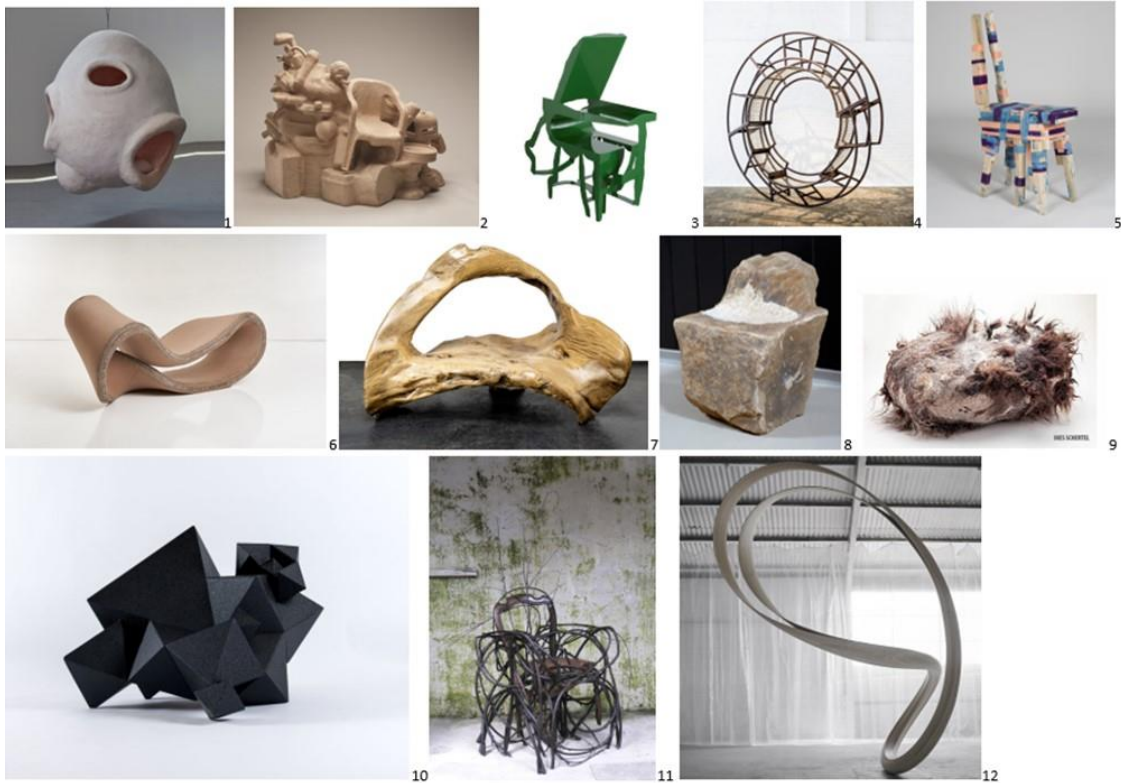
instituições que se mostraram fundamentais. Organizados sob diferentes classificações (como ano de produção, ano de exibição, autoria, título e categoria da peça, país, material, etc.), os bancos de dados ofereceram um sistema de busca abrangente e refinado, permitindo o acesso não apenas às coleções em exposição, mas a todo o acervo digital das instituições, ampliando a abrangência da pesquisa exploratória.

Na intenção de refinar o universo de estudo segundo os interesses da pesquisa, foram selecionadas apenas as propostas que atenderam aos seguintes critérios: 1. peças produzidas na atualidade, especificamente no século XXI (recorte temporal onde o problema de pesquisa foi identificado de modo aparente e crescente); 2. peças exibidas nos principais museus, galerias e feiras internacionais de arte (recorte espacial onde o problema de pesquisa foi identificado no mundo das artes); 3. peças que não se assemelham a um assento (característica que evidencia o problema de pesquisa: quanto menos semelhante a um assento, tanto maior sua indistinção das obras de arte); 4. peças de edição única ou limitada (edição máxima de 12 peças); e 5. peças produzidas pessoalmente pelo designer (assim como o critério anterior, este apresenta modos de produção que parecem mais “artísticos” do que “industriais”, por gerarem objetos únicos). Ao término da seleção, 65 peças foram definidas para compor o universo de pesquisa. Para ilustrar este artigo, selecionamos 12 assentos representativos das peças analisadas (Figura 1):

---

Triennale di Milano em Milão; o Centro Georges Pompidou e o Museu de Artes Decorativas em Paris; e, em 2020, o Museu Metropolitan de Arte, o Museu Cooper Hewitt, as galerias R & Company, The Future Perfect e Carpenters Workshop em Nova York.

**Figura 1 – Grupo de assentos representativos do problema**



**Fonte e dados técnicos sobre os assentos:**

1. *Hermaphroditee*, 2019 de Rogan Gregory (nascido nos Estados Unidos em 1972). Gesso. 142.2 x 121.9 x 157.5 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.r-and-company.com/works/hermaphroditee-sitting-environment-by-rogan-gregory-ch1152/>
2. *Savage Chair* de Jay Sae Jung Oh (nascida na Coreia do Sul em 1982). 116,84 x 96,52 x 104,14 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.saejungoh.com/savage-series/y22ra0snn095t2h60fk9reop7kmy64>
3. *Slipova Sculptural Chair*, 2019 de Serban Ionescu (nascido na Romênia em 1984). Aço com revestimento em pó. 106.68 x 38.1 x 86.36 cm.  
Fonte: [https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f\\_16516822/6](https://www.1stdibs.com/furniture/seating/chairs/slipova-sculptural-chair-serban-ionescu-2019/id-f_16516822/6)
4. *Jeppestown Play Bench*, 2017 de David Krynauw (nascido na África do Sul em 1984). Madeira de wengué, tiras de couro cru. 304 x 48 x 304 cm Edição limitada de 5  
Fonte: [https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw\\_Jeppestown-Play-Bench\\_Seating.7.jpg](https://southernguild.co.za/wp-content/uploads/2019/05/David-Krynauw_Jeppestown-Play-Bench_Seating.7.jpg)
5. *The Thread Wrapping Machine Chair 170415*, 2015 de Anton Alvarez (nascido no Chile). 88.9 x 50.8 x 24.1 cm. Peça única.  
Fonte: <https://salon94.com/shop/the-thread-wrapping-machine-chair-170415>
6. *Möbius*, 2019 de Sebastian Brajkovic (nascido na Holanda em 1975). Bronze cinza, lã bege bordada a ouro. 83 x 185 x 70 cm. David Gill Gallery. Edição limitada de 8.  
Fonte: <https://www.davidgillgallery.com/sb-mobius-2019-1>
7. *Chaise Amandaba*, 2001 de Hugo França (nascido no Brasil em 1954). Madeira (Pequi). 120 x 180 x 102 cm. Peça única.  
Fonte: <http://www.hugofranca.com.br/produtos/relaxar/chaise-amandaba/>
8. *Ladycross Sandstone Chair*, 2007 de Max Lamb (nascido no Reino Unido, 1980). Bloco de arenito. Peça única.  
Fonte: <http://maxlamb.org/037-ladycross-sandstone-chair/>
9. *Pedra Munaia*, 2015 de Ines Schertel (nascida no Brasil). Lã de ovelha. Peça única  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/-3ZSr3yiyO/>
10. *Low Chair Primitives Series*, 2010 de Aranda/Lasch (fundado nos Estados Unidos em 2003). Espuma EPS de alta densidade para corte a fio CNC, linex. 104.9 x 90.9 x 75.9 cm. Edição limitada de 8.  
Fonte: <http://gallery-all.com/works/ibggCfGGH>
11. *Buisson*, 2007 de Vincent Dubourg (nascido na França em 1977). Madeira. 95 x 76 x 60 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/chairs/buisson-wood/>
12. *Enignum Locus Chatsworth Chair I*, 2015 de Joseph Walsh (nascido na Irlanda em 1979). Cinzas europeias (*Fraxinus Excelsior*) e couro de cordeiro - madeira branqueada e acabamento com óleo branco. 76.8 x 55.9 x 72.4 cm. Peça única.  
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821020>

Por meio da investigação fenomenológica, semiótica e pragmática foi observado o modo como as qualidades das propostas analisadas vão além da trivialidade das cadeiras, modificando nosso modo de percebê-las, de interpretá-las e de agir diante delas. Também analisamos como essas novas formas de percepção, de interpretação e de ação são próximas às que temos diante de um objeto artístico.

Em certo sentido, a investigação fenomenológica envolve uma descontextualização radical do objeto que está sendo observado e descrito, pois ela considera esses objetos como fenômenos em si mesmos, separados de seus usos habituais (ou inovadores). De outro modo, ela considera seus objetos no contexto da aparência, naquilo em que eles simplesmente se mostram como são. Por sua vez, quando se passa da análise fenomenológica para a semiótica, há essa transposição da ordem das aparências para os contextos de significação, em que os objetos analisados estão ligados por meio de processos de semiose, isto é, de cadeias comunicativas em ação. Por fim, quando da compreensão dos processos de significação se busca a análise de suas consequências práticas no mundo, opera-se no campo do pragmatismo. Em outras palavras, procura-se compreender os hábitos de ação relacionados a tais objetos, e assim os detalhes de seus contextos também devem aparecer de modo mais explícito e detalhado.

## **2.2. A investigação fenomenológica**

Segundo o método de investigação peircianos, o estudo fenomenológico deve ser realizado com observações e descrições sobre a natureza física dos fenômenos, cujos dados são recebidos por meio dos sentidos. Trata-se de percepção, mas há de se reconhecer que esta é sempre interpretativa (EP2: 229 *apud* COOKE, 2005, p. 50). Por serem interpretações, e não relatórios diretos do mundo real, Peirce propõe um estudo e um método de análise do modo como os fenômenos aparecem à mente. Assim, sua Fenomenologia propõe uma investigação que busca capturar as características essenciais e imperecíveis do modo como se manifestam os fenômenos em nossa percepção, antes de serem submetidos a conceitos gerais ou lógicos (BALLABIO, 2016, p. 21). A fenomenologia de Peirce também é conhecida como Doutrina das Categorias,

cujos princípios descrevem a estrutura do nosso relacionamento com a realidade<sup>13</sup>, e cujo objetivo é a enumeração de categorias universais do fenômeno presentes na experiência, tornando visíveis as características invisíveis e universais da natureza do fenômeno apreendido (BALLABIO, 2016, p. 22).

Para realizar uma observação sincera e honesta da aparência do fenômeno (CP, 1.287), a fenomenologia requer três faculdades ou capacidades, segundo Peirce. Ele identifica a primeira faculdade como “o poder observacional do artista” (CP, 5.42). O traço característico dessa faculdade ou poder, segundo Peirce, é que ele observa o fenômeno tal como é, sem fazer nenhum julgamento em relação a alguma ideia ou teoria. A segunda faculdade é a “discriminação resolvida” (CP, 5.42). O que caracteriza essa faculdade é que ela permite ao observador concentrar sua atenção com determinação no fenômeno específico que está sendo observado. Por causa do foco e da observação atenta, ele se torna capaz de detectar a aparência, ou fenômeno em questão, em todas as suas várias manifestações. A terceira faculdade para a investigação fenomenológica, de acordo com Peirce, é “o poder generalizador do matemático” (CP, 5.42), necessário para tornar generalizada a informação coletada por meio de “discriminação resolvida”. Essa generalização é “a fórmula abstrata que compreende a própria essência do elemento em exame” (CP, 5.42).

Durante a aplicação dessas três faculdades à investigação fenomenológica, nenhuma questão deve ser levantada quanto à verdade ou realidade de suas descobertas. Neste momento, o que deve ser feito, diz Peirce, é “simplesmente examinar as aparências diretas e tentar combinar precisão minuciosa com a generalização mais ampla possível” (CP, 1.287).

Por meio da investigação fenomenológica, descobrimos que a aparência dos assentos de edição única e limitada revela dinâmicas e interdependentes

---

<sup>13</sup> Peirce extrai sua concepção de realidade do escolástico Duns Scotus que a compreende como “aquele modo de ser em virtude do qual a coisa real é como ela é, sem consideração do que qualquer mente ou qualquer coleção definida de mentes possam representá-la ser.” (CP, 5.565 apud IBRI, 2015, p. 49). “O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dele pensar.” (CP, 8.12 apud IBRI, 2015, p. 49-50).



relações entre os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e a inteligibilidade das funções. Observamos que a unicidade dos elementos expressivos desses artefatos e a não convencionalidade de sua aparência despertam a consciência do usuário para as qualidades em si mesmas e, também, que a irregularidade dos vestígios da ação criativa desperta a consciência do usuário para a imprevisibilidade e a alteridade das ações-reações de sua configuração compositiva. Além disso, a irregularidade dos elementos expressivos em si mesmos e dos vestígios da ação criativa desperta a consciência do usuário para o processo de pensamento na busca pelo entendimento de suas diferentes funções. Por fim, vimos que esses três componentes (qualidades dos elementos em si mesmos, vestígios da ação criativa e inteligibilidade das funções), embora sejam possíveis de serem distinguidos analiticamente nessas observações, eles não são separados, mas se revelam integrados. São componentes vívidos inseridos em um complexo de mediações. Esse complexo de mediações é marcado ao mesmo tempo por singularidades e alteridades. Essas singularidades e alteridades se revelam em dinâmicas relações.

A partir das características da aparência dos assentos percebemos que as propriedades comumente usadas para diferenciar arte e design não se apresentam precisas nessas propostas. Embora comumente obras de arte sejam diferenciadas de artefatos de design por seu modo de reprodução (sendo o design compreendido no seu sentido tradicional<sup>14</sup> e por isso associado à produção mecânica e seriada), no inventário das qualidades, vimos que nenhum destes objetos objetivam a seriação. Estes assentos, se não únicos, são limitados a edições numeradas de no máximo 12 peças produzidas, em maior ou menor medida, por processos manuais realizados diretamente pelo designer. Além disso, embora no design comumente a função estética seja associada à função prática (como um elemento estratégico para facilitar o uso e persuadir a

---

<sup>14</sup> O sentido tradicional de design se refere ao entendimento desta atividade dentro de um sistema de produção industrial. Neste entendimento, o principal objetivo do design é o de atender a padronização e a produção seriada, cuja concepção e planejamento do objeto são separados de sua execução.

venda), observamos nessas propostas que a função estética, em menor e maior medida, não contribui no esclarecimento da função prática. Pelo contrário, a função estética nessas peças ou alteram a convencional função prática de descansar o corpo sobre uma superfície ou suspendem esta ação (ao desencadear processos de reflexão) ou a ampliam (ao oferecer novas formas perceptivas de descobrir o uso do objeto). Por fim, que a função simbólica nestas peças comumente é associada aos valores simbólicos da arte, como elementos de mediação sensível entre o indivíduo, a representação e o mundo, desmistificando as convencionais diferenças ressaltadas entre assentos e as obras de arte.

Por se tratar de peças únicas e de edição limitada, observamos que a despreocupação com a uniformidade da reprodução seriada (convencionalmente pautada em modelos, normas e padrões) e a preocupação com a exploração de processos personalizados de criação, estimulam a diversidade no modo como aparecem os elementos expressivos em si mesmos, os vestígios da ação criativa e as funções das peças observadas.

### **2.3 A investigação semiótica**

Diante dos níveis de interpretabilidade dos dados observados pela percepção no exercício da fenomenologia, Peirce afirma que a continuidade da investigação é com os estudos da construção de significado do fenômeno percebido. Essa posição é derivada de sua convicção de que o pensamento é realizado por meio de signos (CP, 2.302) e de que somente temos acesso à realidade através das mediações criadas pelos signos. Para Peirce, a semiótica é a ciência das condições necessárias para se atingir a verdade. A semiótica não estuda os fenômenos como aparecem, porque esta é a função da fenomenologia, mas busca entender em que medida eles agem sobre os indivíduos, e os indivíduos sobre eles. No sentido mais amplo, a semiótica é a ciência das leis necessárias do pensamento que trata não apenas da verdade, mas também das condições gerais dos signos, necessárias para a transmissão de significado de uma mente para outra, e de um estado mental para outro (CP, 1.444). Por meio de um estudo metódico, Peirce propõe uma teoria semiótica

que explique o signo em si, as relações entre o signo e o objeto representado, bem como entre o signo e os efeitos interpretativos produzidos na mente.

Por meio da investigação semiótica, passando do contexto da aparência para o processo de significação, descobrimos que os assentos de edição única e limitada possuem características físicas que desencadeiam, em maior ou menor medida, estados de percepção, e que a ampliação desses estados se dá conforme a intensidade e originalidade dos elementos expressivos envolvidos. Além disso, vimos que estes estados estimulam processos de significação de sensibilidade e sensorialidade, como a emoção, sensação e sentimento.

Nos assentos de edição única e limitada, descobrimos que os estados de percepção são provocados pelas qualidades dos elementos expressivos que se revelam diferentes do esperado para um assento convencional, e que evidenciam não o hábito de ação do signo, mas suas qualidades em si mesmas. Também, que as diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional despertam, em diferentes níveis, a consciência do usuário para as potencialidades expressivas e perceptivas dos assentos em si mesmos: na unicidade dos elementos expressivos em si, na irregularidade dos vestígios da ação criativa e/ou na indefinição de sua função.

Constatamos que as características das relações entre o fundamento do signo e o objeto representado revelam, em menor ou maior medida, estados de provocação, desafiando o usuário a compor novas esferas de ação. Neste contexto, a ampliação dos estados de provocação é dada conforme a revelação de vestígios contrários ao esperado, ou que passivamente tomávamos como certos. Tais estados de provocação, a partir da sensação de resistência e de esforço, provoca-nos a entender o assento apreendido de maneira diferente do habitual, mudando nossas relações com ele, entre o descanso ao despertar do corpo. Também, que as diferenças nas qualidades, notadas anteriormente, despertam a consciência do usuário para o desejo de investigá-las: na simples observação das peças em diferentes ângulos, no toque das peças para a descoberta de uma nova materialidade e/ou no uso do corpo para a experimentação de diferentes posturas.

Por fim, que as características das relações entre o fundamento do signo e os efeitos interpretativos desencadeados na mente são tomados por estados de interrogação. Isto é, a intensidade e originalidade das qualidades dos artefatos e a revelação de vestígios contrários ao esperado, ou que passivamente tomávamos como certos, estimulam o aquecimento do processo de semiose na realização de uma multiplicidade de interpretação, entre o conforto da crença e a inquietação da dúvida. Também, que as diferenças nas qualidades esperadas para um assento convencional, e as novas descobertas, despertam a consciência do usuário para o processo de pensamento, na criação de conjecturas sobre a aparência; o uso e a significação.

## **2.4 A investigação pragmática**

Um dos princípios pragmatistas de Peirce implica considerar a conduta como evidência de que houve, ou não, mudança de crença. O agir se faz segundo as crenças, posto que o modo exterior de ser revela a estrutura do modo interior de crer. Assim, para Peirce, o significado de um conceito é pautado por uma crença. A crença é refletida em nossos hábitos. O hábito é a repetição do modo como agimos. O agir é afetado pelo modo como percebemos (CP, 5.401). Aqui, observamos como as mudanças na aparência dos artefatos de design contemporâneo afetam o modo de perceber, de agir e, por fim, de conceituar o que são esses objetos, a partir da identificação e análise de seus hábitos.

Por meio da investigação pragmática, quando passamos do contexto do processo de significação para os hábitos de conduta provocados pelas propostas do design contemporâneo, vimos que as propriedades que se repetem no conjunto de assentos de edição única e limitada analisado, que se revelaram regulares e possíveis de serem categorizadas são: a unicidade da aparência (características únicas, das quais não existem outras iguais), a ambiguidade da significação (modo como a unicidade da aparência de cada proposta desencadeia diferentes níveis de referencialidade, muitas vezes divergentes do que esperávamos para um assento convencional), e a abertura dos seus hábitos de conduta (modo como a unicidade da aparência de cada peça, e a

ambiguidade de sua significação, provocam ações-reações diferentes das esperadas e similares às poéticas artísticas).

### 3. Considerações finais

Após o estudo das dinâmicas e interdependentes relações entre a investigação fenomenológica, a investigação semiótica e o pragmatismo peirciano, a identificação de um subgrupo no design contemporâneo (preocupado em buscar e a experimentar propostas com pouco ou nada a ver com funcionalidade ou praticidade e apresentado como peças únicas em espaços de artes) revelam uma tendência a descontinuidade. Estas peças de design, ao criarem condições que mobilizam/despertam/possibilitam a expansão da autonomia e das inovações do pensamento, como brechas que quebram a normalização, a partir do surgimento de desvios/disrupções/modificações nas estruturas já conhecidas, favorecem a agitação/turbulência da mente, aquecendo-a. A este respeito, o design se move em direção ao que antes era privilégio da arte, ou seja, a criação de objetos que possivelmente não servem a outro propósito além de um compromisso estético ou contemplativo. Enquanto o design tradicional opera dentro dos limites da praticidade (por exemplo, criando uma cadeira projetada para sentar e, além disso, com a necessidade de ser confortável e atraente), alguns designers de hoje estão focados em produzir objetos, até mesmo “cadeiras”, longe de serem móveis úteis.

Esta pesquisa foi uma tentativa de explorar o desenvolvimento empolgante da presença dos artefatos de design na cena artística contemporânea, a partir da análise de propostas que, em maior ou menor grau de irregularidades, de indeterminações e de ambiguidades, diferenciam-se de projetos ordinários de design, e se aproximam dos projetos artísticos, rediscutindo os limites entre os campos de arte e design.

A partir do contato com estes assentos de edição única e limitada, é possível constatar que essas propostas não se encaixam nos preceitos tradicionais de design que definem o que *deve ser* um artefato de uso. A classificação como *assento* muitas vezes não dá conta das especificidades,

muito menos da riqueza que cada proposta oferece. De fato, diante de nós, impõem-se uma abundância de coisas desconstruídas e até assustadoramente variadas, impossibilitando que rótulos prévios controlem e induzam o entendimento e o reconhecimento de um assento, de maneira confortável.

Tais propostas parecem que, assim como as produções artísticas de vanguarda, abrem o terreno do design para experimentos, em que seus criadores se desprendem do controle sobre o projeto, tornando possível o alargamento dos conceitos. Assim, diante destas propostas, a relevância de qualificar o design e, portanto, o resultado do trabalho nesse campo, como área oposta ou divergente das formas artísticas, nos parece que se fundamenta em bases que não abarcam uma observação direta de como os processos de compreensão e apreensão dos atuais artefatos de edição única e limitada se apresentam na experiência, o que possibilita outra forma de leitura de design.

Ao término da pesquisa, pudemos perceber que mais do que uma resposta fechada para o problema desta pesquisa, este estudo mostra que as propostas analisadas não revelam uma clara definição, mas a abertura a um mundo de investigação formado por relações; não um resultado, mas um processo que conduz à auto-interrogação. Desta forma, a partir das indagações incitadas, os assentos aqui tratados abrem novas portas no campo de arte e de design. Abrem o próprio mundo – pelo menos, fenômenos em suas inúmeras formas, em seus contextos numerosos – à mente investigadora.

#### 4. Referências

BALLABIO, Alessandro. *Experiencia y Creatividad en C. S. Peirce y M. Merleau-Ponty*. Bogotá: Editorial Aula de Humanidades, 2016.

COOKE, E. F. *Peirce's Pragmatic Theory of Inquiry: Fallibilism and Indeterminacy*. London: Continuum, 2006.

IBRI, Ivo. Desenvolvendo una semilla peirceana: el arte y las cosas sin nombre. In: *C. S. Peirce, ciencia, filosofía y verdade*. San Miguel de Tucumán: La Monteagudo Ediciones, 2016.



\_\_\_\_\_. *Kosmos Noetós: A arquitetura metafísica de Charles Sanders Peirce*. São Paulo: Paulus, 2015.

\_\_\_\_\_. Sobre a incerteza. In: *Trans/Form/Ação*, n. 23, p. 97–104, 2000.

MELO, Desirée Paschoal de. *Abertura dos Assentos de Edição Única e Limitada à Contemplação, Disrupção e Mudança de Hábitos: Uma Investigação Peirciana sobre as Relações entre Arte e Design*. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020. 339 p.

NÖTH, Winfried. Habits, Habit Change, And the Habit of Habit Change According to Peirce. In: WEST, Donna E. West e ANDERSONE, Myrdene (Ed.) *Consensus on Peirce's Concept of Habit: Before and Beyond Consciousness*. Springer, 2016. p. 35 -64.

PEIRCE, Charles Sanders. *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Electronic edition. Virginia: Past Masters, 1994. (Citado como CP, seguido do volume e página)

\_\_\_\_\_. The fixation of belief. In: *Popular Science Monthly* 12, p. 1-15, nov. 1877.