



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

**NIEDJA ESPÍNOLA FONSECA**

***Me conta que eu faço de conta: contribuição da história na concepção do  
processo criativo do designer***

**GUARABIRA/PB**

**2017**

**NIEDJA ESPÍNOLA FONSECA**

***Me conta que eu faço de conta: contribuição da história na concepção do processo criativo do designer***

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em História, do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba (CH – UEPB), como Trabalho de Conclusão de Curso – TCC e requisito para a obtenção do título de *Graduada* em História.

**Áreas de concentração:** História cultural; memória.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup> Ma. Jorilene Barros da Silva Gomes

**GUARABIRA/PB  
2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do Trabalho de Conclusão de Curso.

F676m Fonseca, Niedja Espinola.

Me conta que eu faço de conta: [manuscrito] : contribuição da história na concepção do processo criativo do designer / Niedja Espinola Fonseca. - 2017

28 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Jorilene Barros da Silva Gomes, Coordenação do Curso de História - CH."

1. Design. 2. Processos criativos. 3. Metodologia da criação artística. 4. Memória. 5. História Cultural.

21. ed. CDD 707.4

NIEDJA ESPÍNOLA FONSECA

*Me conta que eu faço de conta: contribuição da história na concepção do processo criativo do Designer*

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em História, do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba (CH – UEPB), como Trabalho de Conclusão de Curso – TCC e requisito para a obtenção do título de *Graduada* em História.

Área de concentração: História Cultural; memória.

Orientadora: Profª Ma. Jorilene Barros da Silva Gomes

Aprovada em: 21/11/2017

BANCA EXAMINADORA

Jorilene Barros da Silva Gomes  
Profª. Ma. Jorilene Barros da Silva Gomes (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Edna Maria Nóbrega Araújo  
Profª. Dra. Edna Maria Nóbrega Araújo  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Joedna Reis de Menezes  
Profª. Dra. Joedna Reis de Menezes  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia, minha mãe Luzinete Gonçalves Espínola Fonseca, ao meu pai Ednaldo Fonseca (em memória), as minhas irmãs e todos que contribuíram para que este trabalho fosse concluído.

## AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me sustentado até aqui.

Aos meus pais pelo amor, apoio incondicional e por toda dedicação à minha educação.

A minha família pelo apoio e incentivo, em especial minhas irmãs Nadja, Natália e aos meus cunhados Valmir e Isaias; meus sobrinhos Micael, Kadja, Isaac e Cora, que nos momentos de minha ausência dedicados aos estudos, sempre fizeram entender que o futuro é feito a partir da constante dedicação no presente.

A meu noivo Bruno Sarmiento Ferreira por todo carinho, compreensão, dedicação e contribuição que conjuntamente com meu cunhado Esdras Sarmiento Ferreira se mostraram sempre solícitos, participativos e discursivos, dispostos a me apresentarem o mundo com uma visão crítica e filosófica.

A minha cunhada Rachel pelos conselhos e força nos momentos de “desespero”.

A Dandara, minha pet “birutinha” que tanto me alegra e me faz rir nos momentos de estresse.

A minha orientadora Jorilene Barros da Silva Gomes, o meu muito obrigada pela disponibilidade, esclarecimentos e orientações dadas.

Aos demais membros da banca, as professoras Joedna Meneses e Edna Nóbrega, pela atenção e profissionalismo a esse trabalho dedicados.

Aos funcionários da Coordenação do Curso de História, em especial Lutécia de Paiva que com todo seu carinho, atenção e ética profissional me socorria nos “desesperos” de discente acadêmico.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada.

“Estamos todos condenados à autobiografia”.

Gerard Vincent

História da Vida Privada

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>07</b>
<b>2. DA CRIAÇÃO DA HISTÓRIA À HISTÓRIA DA CRIAÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>3. HISTÓRIA E <i>DESIGN</i> .....</b>	<b>13</b>
<b>4. ME CONTA QUE EU FAÇO DE CONTA.....</b>	<b>17</b>
4.1. O convite .....	18
4.2. Da História/história ao conceito no design/design.....	19
4.3. Do processo criativo ao fazer historiográfico .....	22
4.4. O resultado .....	23
<b>5. CONCLUSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>

***Me conta que eu faço de conta: contribuição da história na concepção do processo criativo do Designer***

Niedja Espínola Fonseca\*

**Resumo:**

Neste artigo apresentamos uma experiência historiográfica. Esta, surge da busca pela utilização de uma perspectiva teórica presente no campo da História contemporânea, como meio para o auto aperfeiçoamento no que tange ao processo criativo do trabalho de *designer*. Tal processo, resultou na criação de um *Kit* que traz um conjunto de produtos utilizados como suporte físico para embalar o resultado prático do trabalho de conclusão de curso intitulado *Me conta que eu faço de conta: relatório de produção musical*, do produtor musical, compositor e etnomusicólogo Esdras Sarmiento, naquele momento, concluinte do curso de bacharelado em Música da Universidade Federal de Campina Grande. No referido *Kit*, estão os estojos de embalagem do CD e DVD que trazem, respectivamente, a trilha sonora e o registro em vídeo do espetáculo de teatro intitulado *Me conta que eu faço de conta* (2012), além de um caderno monográfico impresso em folhas de tamanho A4 e com capa idêntica à dos registros de áudio e vídeo desta peça. Esta obra, foi desenvolvida pelo Grupo Cênico Recreio Dramático, oriundo da cidade de Areia – PB, e traz como enredo, o encontro de cinco personagens pré-adolescentes que, por meio de uma brincadeira de “contação de histórias”, narram fatos relevantes à história do teatro, como o nascimento da comédia, o absolutismo do Rei Sol, entre outros; além de trazer reflexões a respeito do fazer teatral na contemporaneidade e de, por meio de sua trilha sonora, expor vários gêneros da música popular da Paraíba. Aqui, pretendemos expor a possibilidade de utilização de uma concepção do fazer historiográfico fundamentada na construção da própria história, e mostrar que o campo dos processos criativos no *Design*, pode se beneficiar com a sua associação à História cultural a partir da auto escrita do *designer* no âmbito de suas criações artísticas. Assim, além de toda a concepção teórica envolvida, também iremos descrever o processo prático e o resultado final do trabalho de elaboração dos produtos, contribuindo para uma adaptação desta proposta no registro de novos processos.

Palavras-chave: História. *Design*. Processos criativos. Metodologia da criação artística. Memória. História Cultural.

---

\*Aluna de Graduação em História na Universidade Estadual da Paraíba – Campus III.  
Email: niedjaespnlafonseca@yahoo.com.br

## 1. INTRODUÇÃO

A história é um campo dinâmico das ciências humanas que se aprimora a cada momento, abrigando, em sua gama de perspectivas teóricas, diferentes formas de ler a realidade e conhecer melhor a relação entre o homem e a sociedade ao longo do tempo. Assim, todos nós fazemos história a partir do momento que vivenciamos nossas experiências. Desta forma, tudo o que se produz e se fabrica no cotidiano tornar-se-á um documento histórico.

Neste sentido, sabemos que:

[...] Antigamente a ideia de um documento histórico era a de “papéis velhos”, referentes a “pessoas importantes (reis, imperadores, generais, grandes nomes das artes ou das religiões, etc.) as quais eram vistas como os condutores da história. Atualmente, têm-se consciência de que, entre outros exemplos, uma caderneta de despesas de uma dona de casa, um programa de teatro, um cardápio de restaurante, um folheto de propaganda são documentos históricos significativos e reveladores de seu momento (BORGES, 1993, p.61).

Considerando a possibilidade oferecida pela perspectiva histórica de encarar um elemento qualquer da realidade cotidiana como um registro no tempo, esta mesma forma de ver a ação documental, na nossa concepção, pode também ser útil à outras áreas do conhecimento.

Sendo a história um campo do conhecimento abrangente e que traz à reflexão crítica, a possibilidade de desenvolver-se a partir da experiência, é inegável o potencial que a mesma possui no que se refere ao enriquecimento do processo criativo. Acreditamos que é por meio do campo metodológico que a história pode contribuir de maneira incomensurável em contextos que envolvem outras áreas do conhecimento e, no bojo de sua complexidade, é por meio da história cultural<sup>1</sup>, como perspectiva do fazer historiográfico, que o artista pode tomar consciência de sua atividade criativa como ato de produção histórica.

Nesta perspectiva, é necessário compreender que os métodos existem para a facilitação e otimização temporal do trabalho artístico, mas nota-se a necessidade de (re)avaliação e (re)construção dos mesmos para que a arte possa libertar-se das amarras que muitas vezes cria a si própria e, também, para que seja possível uma maior compreensão das concepções criativas do artista por parte da sociedade.

---

<sup>1</sup>Para uma compreensão detalhada acerca da história cultural consultar a obra *A história cultural: entre práticas e representações* (1988) de Roger Chartier.

Com este olhar, observamos um foco historiográfico na “prática” – discussão presente de maneira forte na história cultural –, como uma ceara de possibilidades para o enriquecimento do fazer histórico do artista. De acordo com Peter Burke:

[...] a história das práticas é uma das áreas dos escritos históricos recentes mais afetados pela teoria social e cultural. Na perspectiva das práticas, Norbert Elias, cujo interesse pela história das maneiras à mesa parecia excêntrico a pouco tempo, agora está solidamente inserido na corrente principal das ideias. O trabalho de Bourdieu sobre a distinção inspirou muitos estudos a respeito da história do consumo, enquanto a ideia de Foucault sobre uma sociedade disciplinar em que eram adotadas novas práticas para reforçar a obediência foi adaptada para estudar outras partes do mundo (BURKE, 2005, p. 79).

A partir deste ponto de vista – focar, necessariamente, na prática artística –, faz-se necessário uma maior observação ao registro do processo de criação artística, de forma que esta observação abranja diferentes abordagens e possa contribuir para a possibilidade de aprimoramento e utilização, por outros artistas, do processo de criação documentado. O artista sabe que, na prática, nada parte do vácuo, ou seja, é necessário que se tenha em mãos, alguma matéria prima para que a criação artística possa acontecer.

Nesta perspectiva, é na concepção foucaultiana da “cultura de si”, que encontramos um fundamento para a produção historiográfica do artista no que se refere ao registro do seu próprio processo criativo. Registrar a sua criação é cuidar de si e de sua própria existência artística.

Foucault afirma:

Ora, é esse tema do cuidado de si, consagrado por Sócrates, que a filosofia ulterior retomou, e que ela acabou situando no cerne dessa “arte da existência” que ela pretende ser. É esse tema que, extravasando do seu quadro de origem e se desligando de suas significações filosóficas primeiras, adquiriu progressivamente as dimensões e as formas de uma verdadeira “cultura de si”. Por essa expressão é preciso entender que o princípio do cuidado de si adquiriu um alcance bastante geral: o preceito segundo o qual convém ocupar-se consigo mesmo é em todo caso um imperativo que circula entre numerosas doutrinas diferentes; ele também tomou a forma de uma atitude, de uma maneira de se comportar, impregnou formas de viver; desenvolveu-se em procedimentos, em práticas e em receitas que eram refletidas, desenvolvidas, aperfeiçoadas e ensinadas; ele constitui assim uma prática social, dando lugar a relações interindividuais, a trocas e comunicações e até mesmo a instituições; ele proporcionou, enfim, um certo modo de conhecimento e a elaboração de um saber (FOUCAULT, 2005, p. 50).

É também neste sentido que a história pode contribuir de maneira particular para arte, tanto no que se refere à possibilidade de registro do processo criativo de maneira que este possa ser novamente interpretado pelo(a) artista em ocasiões diferentes, quanto para a facilitação do próprio fazer artístico, visto que por meio do conhecimento histórico – inclusive a respeito de si próprio –, é possível realizar leituras mais aprofundadas a respeito das experiências de criação artística já vivenciadas.

## 2. DA CRIAÇÃO DA HISTÓRIA À HISTÓRIA DA CRIAÇÃO

Pensamos que ao levantar-se<sup>2</sup> uma proposta para a construção de uma narrativa histórica, é fundamental que se explicita, antes de tudo, o entendimento que temos a respeito do próprio conceito de história, do fazer histórico e de sua relação com o homem. “Diz-se algumas vezes: “A história é a ciência do passado.” É [no meu modo de ver] falar errado” (BLOCH, 2001, p. 52). Não entendemos história como, tão somente, a escrita do passado, pois a história precisa levar em consideração os fatos verdadeiros e, na nossa concepção, parece paradoxal em um trabalho que busque clareza da veracidade, utilizar-se unicamente do passado para interpretar no presente aquilo que já passou.

Nesta forma de observar a relação entre a história e o tempo, notamos que “[...] mesmo o registro do passado se modifica à luz da história subsequente [...]” (HOBSBAWM, 1995, p. 109). Os registros realizados no presente – sendo estes feitos com uma intenção historiográfica ou não –, podem a partir de uma série de “acontecimentos” (FOUCAULT, 2009 p.55) posteriores, contribuir para a constituição de uma historiografia.

Sabemos que as “verdades” são construídas<sup>3</sup> e que o homem é cercado e influenciado pelo presente, sendo que este se reflete diretamente nas interpretações que pode dar a respeito de qualquer fenômeno. A partir desta visão, não podemos nos apoiar, unicamente, na materialização (seja escrita ou em qualquer forma de registro) dos fatos, para interpretar a relação entre estes e o contexto no presente, considerando-se que não podemos nos distanciar de nós mesmos ao ponto de nos tornarmos totalmente neutros<sup>4</sup>.

Não estamos aqui buscando criticar pensadores que se fundamentam unicamente na memória (mais a frente falaremos melhor sobre este ponto) e no registro como forma de construção narrativa, pois que acreditamos que toda forma de encarar a ciência pode ser benéfica e/ou maléfica no que se refere ao relativismo<sup>5</sup> de sua usabilidade. “O campo da

<sup>2</sup>Saliente-se que não temos pretensão alguma de impor nossa visão a respeito da história como a verdade absoluta para outros pesquisadores, mas apenas estamos fazendo a história como acreditamos que deve ser feita e da maneira que mais se adequa às nossas necessidades.

<sup>3</sup>A criação da verdade é tema de profundas discussões no campo da história e não caberia neste trabalhomanha reflexão. Para maiores aprofundamentos a respeito do assunto, consultar a perspectiva de Erick Hobsbawm e Terence Ranger em *A invenção das tradições* (1997).

<sup>4</sup>Ver Tourinho (2010).

<sup>5</sup>Apesar de também entendermos que o próprio relativismo deve ser observado com cuidado (tendo em vista a natural transformação do costume), no que se refere especificamente à utilização da ciência para o fazer prático das ações humanas, ainda acreditamos que a relativização é um ponto de vista positivo.

história é, pois, inteiramente indeterminado, com uma única exceção: é preciso que tudo o que nele se inclua tenha, realmente, acontecido [...]” (VEYNE, 1995, p. 11).

Entendemos que no presente, é possível termos uma maior proximidade com a verdade (pelo menos a nossa) do fato, e que uma visão altamente positiva a respeito de um objeto<sup>6</sup>, é a visão do próprio objeto. De maneira mais clara, ao tentar fazer uma história no seu próprio tempo, o historiador possui a regalia de vivenciar a experiência sobre a qual escreve a respeito.

Isto pode parecer um ponto de vista individualista no que se refere à observação da realidade por parte do historiador, entretanto,

[...] a própria frase “de seu próprio tempo” aponta para uma questão importante. Ela supõe que uma experiência de vida individual é também coletiva. De certa forma, isto é obviamente verdadeiro, ainda que seja paradoxal. Se a maioria de nós reconhece os marcos mais importantes da história mundial ou nacional em nossa vida, não o fazemos por que todos nós os vivenciamos, mesmo que isso possa ter ocorrido realmente com alguns de nós, ou que alguns de nós os tenha percebido como marcos [...] (HOBSBAWN, 1995, p. 104).

Mesmo considerando a questão da inevitabilidade do caráter coletivo na vida do historiador, é muito importante observarmos que, “[...] cada historiador tem sua própria vida, um lugar privado a partir do qual inspeciona o mundo [...]” (HOBSBAWN, 1995, p. 104). A partir daí, podemos considerar - reconhecendo a limitação da individualidade humana - a necessidade de recorte do tempo, para que, partindo do território<sup>7</sup> temporal recortado, seja possível contextualizar o fato e compreendê-lo em seus múltiplos aspectos.

Sabemos que:

“[...] a história interessa-se por acontecimentos individualizados, dos quais nenhum apresenta dupla função, mas não é sua própria individualidade que a interessa, ela procura compreendê-los, isto é, encontrar neles uma espécie de generalidade ou, mais precisamente, de especificidade [...]” (VEYNE, 1995, p. 28).

Cabe assim ao próprio historiador e a ninguém mais optar a forma que melhor se adequa à sua necessidade, definindo a maneira com que irá generalizar ou descrever a especificidade de um fato por ele contextualizado. Para isto, notamos ser de suma importância o diálogo com os pensamentos de outros historiadores e/ou intelectuais de diferentes áreas do

---

<sup>6</sup>Aqui nos referimos à palavra objeto no sentido usado dentro do campo da metodologia.

<sup>7</sup>O conceito de território é denso, e merece muitas páginas para explicação dada, sua presença em diferentes campos do conhecimento e que cada um possui sua interpretação. Para maiores esclarecimentos a respeito do tema, consultar *Território: Globalização e fragmentação* (SANTOS *et al.*, 1994).

conhecimento, o que pode, muitas vezes, trazer ao historiador a necessidade de vincular diferentes perspectivas a respeito de seu próprio ponto de vista.

Não enxergamos nenhum problema em comungar das perspectivas de diferentes pensadores sob determinado assunto, ainda que os mesmos, em uma visão panorâmica, venham a divergir em ideologia. Acreditamos que por menor que seja a convergência de pensamento trazida pelo cruzamento de diferentes olhares, esta precisa ser considerada, respeitada, e exposta, considerando uma visão dialética do conhecimento.

Por meio do estabelecimento de relações entre sua forma de encarar a realidade e as diferentes óticas de pensadores variados (independente das correntes às quais defendam), o historiador pode colocar-se de maneira interdisciplinar em meio aos mais distintos espaços do saber científico, religioso, artístico, etc.

A utilização da história como elemento primordial para a compreensão de qualquer campo do conhecimento humano, apresenta-se, de maneira a justificar uma utilização desta ciência como veículo de entendimento de nossa própria existência. Até certo ponto, concordamos com Thompson quando vem a afirmar que,

[...] a história deve ser reconduzida a seu trono como a rainha das humanidades, mesmo que se tenha mostrado por vezes, bastante surda a alguns de seus súditos (especialmente a antropologia), e crédula em relação a cortesãos favoritos (como a econometria) [...] (THOMPSON, 1978, p. 83).

Não estamos aqui, de maneira nenhuma, tentando de forma reducionista limitar a produção intelectual de toda a sociedade a uma ótica singular, mas estamos, na realidade, buscando apresentar a história como uma disciplina que, em sua essência, possui a capacidade de julgar os fatos tendo como ponto de partida estes próprios fatos, bem como suas relações com os contextos que lhes envolvem.

Esta forma de encarar a produção de história nos leva a entender que:

[...] a ação de escrever a história envolve necessariamente um processo de seleção de fatos e de avaliação de sua importância. Existe frequentemente uma superabundância de fontes e relatos sobre um acontecimento qualquer e cabe ao historiador a tarefa altamente delicada de interpreta-los e construir sua versão (CARDOSO, 2000, p. 13).

No que se refere ao processo de criação artística, o fazer historiográfico pode contribuir de maneira altamente significativa para a inovação e reconhecimento do mesmo dentro do próprio campo da arte. Esta foi uma das premissas principais que nos fizeram lançar mão da história para, a partir dela, apresentar uma perspectiva histórica de registro do processo de criação.

Mas porque acreditamos tanto na necessidade de registro do processo para o avanço em qualquer campo do conhecimento que lide diretamente com a criação? A resposta é óbvia: para aprendermos com os erros e com os enganados. É indubitável o fato de que, “[...] qualquer que seja nossa reação, a descoberta de que estávamos enganados, de que talvez não tenhamos entendido algo direito, deve ser o ponto de partida de nossas reflexões sobre a história de nosso tempo” (HOBSBAWN, 1995, p. 112). A formação do artista é algo atualizável e dinâmico que precisa ser reinventado cotidianamente a partir das experiências vivenciadas.

Nesta perspectiva, a construção de uma história viva, realizada no presente, é, para nós, simplesmente a possibilidade de perceber o quanto estamos envolvidos com nossas ações e qual a intensidade de nossas reflexões a respeito do ser e do existir dentro de diferentes contextos de criação. O “[...] bom historiador sempre se esforça ao máximo para interpretar as informações a partir do contexto em que foram geradas, ou seja, para situar o material em termos históricos [...]” (CARDOSO, 2000, p. 14). Seguimos, assim, a concepção de que: ninguém melhor do que nós mesmos para contar nossa própria história.

Isto, para o artista criador - que ao criar se coloca em uma posição constantemente experimentalista<sup>8</sup> -, é algo antes de tudo inevitável, mesmo que este registro não aconteça de maneira formal, por meio da escrita ou qualquer outra forma material de transmissão de conhecimento. O que percebemos, na prática, é que o pragmatismo<sup>9</sup> na arte é extremamente vinculado à experiência, a qual por meio da memória, acumula na cognição do artista todo o aparato instrumental necessário para suas novas criações.

O que podemos entender por memória, é “[...] a possibilidade de dispor dos conhecimentos passados. Por conhecimentos passados é preciso entender os conhecimentos que, de qualquer modo, já estiveram disponíveis [...]” (ABBAGNANO, 2007, p. 657). Assim, a memória coloca-se simplesmente como algo indispensável à criação, carregando consigo a inevitável necessidade de conhecer o passado para que possa haver a transformação da ideia no processo criativo.

É justamente a partir da consciência de inevitabilidade da memória no acúmulo de experiências do processo criativo que propomos a utilização da história como forma de registro e compreensão de todo este arcabouço intelectual intrínseco ao processo de criação

---

<sup>8</sup>Mesmo havendo um planejamento rigoroso no que se refere aos procedimentos tomados no processo criativo, acreditamos que fazer arte é experimentar, sendo a criação sempre uma surpresa para o próprio criador.

<sup>9</sup>Referimo-nos aqui à ideia de que a verdade não passa de uma coesa relação entre os fatos e aquilo em que acreditamos. Para maiores aprofundamentos sobre pragmatismo consultar Peirce (1990).

artística. A “[...] memória está nos próprios alicerces da História, confundindo-se com o documento, com o monumento e com a oralidade [...]” (SILVA e SILVA, 2006, p. 275). Observamos que: é também por meio da memória, que o artista constrói seus próprios processos criativos e, conseqüentemente, por ela que faz sua própria história.

Mas o que de fato é a criação, a qual entendemos está umbilicalmente relacionada com a memória? De acordo com os filósofos Hilton Japiassú e Danilo Marcondes:

A ideia de criação está ligada à de autor, de uma dependência da obra criada relativamente a seu criador, de uma novidade, que pode ser absoluta ou relativa. A concepção metafísico-teológica admite que o mundo não é eterno, mas que começa no tempo. Chama-se criação o fato de ter ele adquirido sua existência. Assim, a ideia de criação está vinculada à ideia de começo no tempo e do tempo (JAPIASSÚ e MARCONDES, 2001, p. 45).

Mas, o que seria, então, um autor? “[...] O autor é, sem dúvida, aquele a quem pode se atribuir o que foi dito ou escrito. Mas a atribuição – mesmo quando se trata de um autor conhecido – é o resultado de operações críticas complexas e raramente justificadas. As incertezas do *opus*” (FOUCAULT, 1992, p. 2). O artista, nesta concepção, é o autor de sua obra – considerando que é a ele a quem a obra é atribuída -, mas a obra, é, também, produto de todo um contexto de acontecimentos históricos que envolve a produção do discurso artístico.

### 3. HISTÓRIA E *DESIGN*

A observação do *Design* sob um ponto de vista fundamentado na história não é algo impossível ou mesmo complicado observando-se que “escrever história é uma atividade intelectual [...]” (VEYNE, 1995, p. 32) e, conseqüentemente, exige acima de tudo, reflexão e muita prática.

Sabemos que tudo possui história desde que possua existência e que haja também um expectador que tenha paralelamente o desejo de narrar e entender a relação entre a variável observada e a realidade referida, ainda que este observador, seja o próprio sujeito que a esteja construindo.

Apesar disto, “o estudo da história do *Design* é um fenômeno relativamente recente. Os primeiros ensaios datam da década de 1920, mas pode-se dizer que a área só começou a atingir a sua maturidade acadêmica nos últimos vinte anos” (CARDOSO, 2000, p. 14 *apud* DENIS, 1998, p. 318-322). Este fato, ao desfavorecer o historiador/*designer* no sentido de não haver um grande ferramental teórico no que tange a uma historiografia própria do *Design*, o favorece à utilização de recursos historiográficos contemporâneos para a constituição deste ramo nascente da História.

Com esta consciência, assumimos a premissa de que,

A história do *design* deve ter como prioridade não a transmissão de dogmas que restrinjam a atuação do designer, mas a abertura de novas possibilidades que ampliem os horizontes, sugerindo a partir da riqueza de exemplos do passado formas criativas e conscientes de se proceder no presente [...] (CARDOSO, 2000, p. 15).

Caso fosse nosso interesse lançar, aqui, uma nova proposta historiográfica para o campo do *design*, seria necessário apresentar um recorte temporal de sua história em um âmbito nacional e também internacional. Entretanto, não faremos isto, pois não é nossa intenção, neste trabalho, discutir a respeito de novas perspectivas na história do *design*, mas, simplesmente, expor a experiência historiográfica por nós vivenciada.

Uma outra possibilidade de observação à história do *Design*, é uma perspectiva dialética. Esta abordagem metodológica define uma concepção bastante relevante para o fazer intelectual seja ele na História, no *Design*, ou em qualquer outra área de realização humana. O aspecto dialético do saber acompanha a produção do conhecimento desde os tempos em que passou a ter registro e consequentemente visibilidade para as gerações posteriores.

Segundo o pesquisador paraibano Bruno Sarmento:

A origem do termo dialética remete-nos à Grécia antiga, significando inicialmente a arte do diálogo. A acepção moderna da palavra, entendida como o estudo das contradições da realidade, bem como sua permanente transformação, deve-se a um filósofo grego denominado Heráclito, o qual entendia que a vida seria um fluxo constante e que o impulso deste fluxo seria a luta de forças contrárias (SARMENTO, 2014, p. 3).

Nesta perspectiva, o vínculo entre História e *Design* no que se refere ao momento do processo criativo, pode, também, ser encarado a partir das contradições que cercam os processos de criação. Apesar relevância da perspectiva dialética para o fazer historiográfico, não nos concentraremos nela neste trabalho, embora, acreditemos que seja necessário destacar possibilidade de utilização desta concepção metodológica como caminho para a abordagem do processo criativo.

Para nós, a relação existente entre história e *design* é notavelmente contextual, pois nota-se em diversos movimentos artísticos a correspondência entre as tendências do *Design* e seus respectivos períodos históricos. Podemos observar, por exemplo, que durante a era clássica, encontramos registros que refletem a atenção voltada ao homem material. Neste sentido, podemos observar a existência de estátuas que carregam riquezas de detalhes quanto aos corpos esculpidos de maneira “realista”, refletindo, assim, a atenção que os agentes artísticos da era clássica davam ao homem como ser concreto, material, belo, forte, podendo a

arte evoluir livremente, pois diferente da arte egípcia, as estátuas não tinham uma função religiosa. Neste contexto, podemos perceber que:

O escultor grego do período arcaico, assim como o escultor egípcio, apreciava a simetria natural do corpo humano. Para deixar clara ao observador essa simetria, o artista esculpia figuras masculinas nuas, eretas, em rigorosa posição frontal e com o peso do corpo igualmente distribuído sobre as duas pernas. Esse tipo de estátua é chamadakouros, palavra grega que significa *homem jovem* (PROENÇA, 1994, p. 28)

No medievo, no entanto, o movimento artístico já sinalizava para outro paradigma existencial: o do homem espiritualizado. A beleza era divina, a força advinha de Deus, o concreto era destrutível, bem como o homem material não era senão o templo do Criador. Observamos neste período, uma arte voltada, principalmente, para o pensamento hegemônico da época, que era o da fé. A arte gótica, por exemplo, expressava através da altura de suas linhas arquitetônicas, a tentativa de aproximação do homem ao seu motivo de existir, que era o divino. “O resultado era a sensação de verticalismo, de luz, de grandiosidade, mas sobretudo de leveza. Fica nítido o objetivo de uma obra voltada para o misticismo e para a ascensão a Deus” (VIG, 2014). Com isso, nota-se o movimento e a mudança paradigmática existencial, em que a dinâmica da história mostra-se refletida em suas expressões artísticas e arquitetônicas.

Esse mesmo processo observado durante as eras clássica e medieval vai se refletindo na sociedade conforme há movimentos de mudanças na realidade social deste mesmo homem. A título de exemplo, notamos o paradoxo do contorcido homem barroco, refletindo sua crise existencial. Detectamos também a presença das fortes luzes da razão na arte do período iluminista e, sem a pretensão de pular etapas da cronologia histórica, a representação cientificista da arte durante a revolução industrial.

Finalmente, na era contemporânea nos deparamos com um *design* que acompanha a realidade material da hegemonia político-econômica capitalista. De acordo com (LANDIM, 2010, p. 11), o *Design* de um ponto de vista global envolve a concepção e o planejamento de todos os produtos elaborados pelo homem como forma de melhorar sua qualidade de vida. Simultâneo a isso, observa-se o interesse do homem em transformar esses produtos em negócios lucrativos e criar produtos competitivos, o que conduziu à evolução e diversidade do *Design*. Desta forma, surgiu um *Design* voltado não mais para o antropocentrismo, nem para o teocentrismo, mas voltado desde seu nascedouro, e durante a formação educacional de seus profissionais, para o mercado.

Através dos anos, muito se tenta e pouco ou nada se obtém de concreto e esclarecedor para a verdadeira origem do conceito de *Design* enquanto um campo das artes.

Sendo na língua inglesa a raiz mais próxima da palavra, que se refere tanto a plano, desígnio, quanto à configuração, estrutura. De acordo com Rafael Cardoso: “a origem mais antiga vem do termo em latim *designare*, verbo este que abarca sentido ambíguo: o de designar e de desenhar, trazendo em sua etimologia, a dinâmica tanto no aspecto abstrato de conceber/projetar, quanto no concreto de registrar/ formar” (CARDOSO, 2004, p.14).

O certo, é que *Design*, arte e artesanato tem muito em comum, pois ao tentar dar forma material ao conceito, os *designers*, em sua maioria, sentem a necessidade de resgatar as antigas relações com o fazer manual. A transição de um tipo de produção, em que o mesmo indivíduo projeta e fabrica o artefato para outro – podendo ser notada uma separação clara entre conceber e produzir - estabelece um dos marcos fundamentais para o desenvolvimento da história do *Design*. A tradição nos mostra que é justamente no fato do *designer* se limitar a projetar o produto para ser fabricado pelas mãos de outra(s) pessoa(s) - geralmente com o auxílio de meios mecânicos - que o diferencia do artesão. Na realidade, não se sabe ao certo quando ocorreu essa transição: “[...] é difícil precisar a data em que teve início a separação entre projeto e execução [...]” (CARDOSO, 2004, p. 16), de forma que apenas após a percepção de uma inevitável atuação prática, o *designer* passou a não mais supervalorizar a concepção conceitual, mas também a ação materializadora dos projetos.

Com o advento da Revolução Industrial e a necessidade de uma produção seriada cada vez mais padronizada, e também com o objetivo de incrementar os lucros, o trabalho passou a ser dividido em estágios onde cada artesão atuava em um. Na concepção da História do *Design*, é a partir daí que se tem, efetivamente, o surgimento de um profissional especializado nessa atividade. Evidente que como qualquer acontecimento histórico, isso não se deu de forma brusca, universal e decisiva. Embora suas raízes estejam na tradição artesanal, o surgimento do *Design* não se deu simplesmente por uma evolução linear do trabalho manual à produção mecânica, mas, ao contrário, através de uma constante diversificação, abrangendo uma variedade cada vez maior de novos fatores e influências. Os primeiros *designers* autônomos a surgirem, são os operários mais experientes ou habilidosos à uma posição de controle e concepção, em relação às outras etapas da divisão de trabalho, dentro do processo produtivo.

A transformação dessa figura de origens operárias em um profissional liberal, divorciado da experiência produtiva de uma indústria específica e habilitado a gerar projetos de maneira genérica corresponde a um longo processo evolutivo que teve seu início na organização das primeiras escolas de design no século 19 [...] (CARDOSO, 2004, p. 16).

O início desse processo se deu através dos primeiros ambientes de discussão ou as primeiras escolas de *design*, como o Arts and Crafts, o Werkbund e a Bauhaus, no final do século XIX e início do século XX. Mas foi após a Grande Depressão<sup>10</sup> que se configurou os moldes do que a profissão se tornou atualmente. O *designer*, nessa época, passa a ser um profissional consolidado e de grande importância para as novas empresas que surgiram: as grandes multinacionais.

A partir da década de 1960, o *Design* se viu mergulhado em uma grande quantidade de movimentos vanguardistas que propunham novas atitudes, chamados de movimentos de contracultura. Na perspectiva de Cardoso: “[...] é fato notório que os anos sessenta trouxeram novas atitudes e novas formas de comportamento, passando pela ideia de formação de uma contracultura (termo cunhado na época) que colocasse em questão os valores da cultura vigente [...]” (CARDOSO, 2004, p. 179), o que fomentou o aparecimento de movimentos que lutavam contra a hegemonia econômica a exemplo do nacional-popular<sup>11</sup>, o qual é fortemente influenciado pelas ideias do pensador italiano Antônio Gramsci (1891-1937).

A partir de agora, iremos expor os resultados práticos de nosso experimento, tendo como justificativa para esta necessidade, o fato de que “[...] seria um contra-senso [...] falar de *design* sem mostrar os objetos que gera [...]” (CARDOSO, 2000, p. 15). Com esta forma de ver, consideramos que é também por meio da produção escrita que podemos dar nossa pequena contribuição científica tanto para o *Design* quanto para a História.

#### 4. ME CONTA QUE EU FAÇO DE CONTA

O espetáculo de teatro intitulado *Me conta que eu faço de conta* (2013) foi montado e estreado pelo Grupo Cênico Recreio Dramático da cidade de Areia-PB. Teve como escritora do texto dramaturgicamente a atriz, dramaturga e diretora teatral Ana Maria Nunes e como produtor

---

<sup>10</sup>Foi uma crise econômica associada principalmente aos Estados Unidos a partir de 1929 e que só foi vencida pelas transações comerciais do país em meio à Segunda Guerra Mundial. É considerada a maior dificuldade financeira enfrentada no século XX, tendo impactado grande parte do planeta.

<sup>11</sup>O conceito de nacional-popular teve muito impacto na arte no século XX. “Para começar a discussão conceitual, é importante pontuar o contexto no qual Gramsci desenvolveu suas reflexões sobre o tema, como forma de compreender a construção de um “conceito” de nacional-popular como tentativa de contra hegemonia. Isto porque, um “conceito” de nacional-popular não é claramente esboçado pelo intelectual em seus escritos – como é mais claramente, por exemplo, o de intelectual –, mas pode ser inferido da forma como o problema é colocado no caso italiano. Gramsci desenvolveu o debate a partir da crítica feita pelos periódicos italianos a respeito dos temas relacionados à arte e literatura popular e seu desenvolvimento “nacional” na Itália e sua relação com a literatura divulgada entre as classes populares” (COSTARD, 2013, p. 2).

musical o compositor Esdras Sarmiento<sup>12</sup>, que, por sua vez, também realizou, com este espetáculo, o seu Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Música da Universidade Federal de Campina Grande.

Desta forma, tudo que diz respeito à produção musical do espetáculo desde o trabalho de aprimoramento das habilidades musicais do elenco até a gravação do Cd e do DVD, pode ser encontrado na monografia *Me conta que eu faço de conta: relatório de produção musical* (2013), escrita pelo próprio compositor.

Como integrantes do elenco, a peça possui três homens: Hermano Júnior (Inácio), Tarciano Tangran (Eleninha), Iran José (Luiz); e duas mulheres: Ana Rachel Cavalcante (Dália) e Cinthya Daniele (Jô). Todos os atores e atrizes citados são membros do grupo e, além de suas profissões, mantêm o vínculo com o mesmo produzindo e estreando trabalhos inéditos que transitam entre diferentes formas de expressão artística abrangendo, dentro de um contexto teatral, a música, a poesia, a dança, etc.

A trama consiste do encontro de cinco crianças em um porão após o período de férias. Neste local, as mesmas descobrem uma série de objetos antigos (roupas, brinquedos, um baú, etc.) e, a partir da realidade e experiência de vida de cada um, vão construindo diferentes narrativas ao longo do espetáculo.

A peça traz consigo informações históricas, melodias originadas na cultura de tradição oral, danças populares, práticas da arte nordestina, instruções às crianças quanto à forma de proceder em determinadas situações, entre outras temáticas relevantes para a área de educação e para o conhecimento histórico do Teatro.

#### **4.1. O convite**

Surgindo a necessidade de criar um conteúdo gráfico (encartes, capas e caixa) para a finalização do Cd e do DVD, peças fundamentais para compor seu TCC, o músico Esdras Sarmiento convidou-me como *designer* para a elaboração deste material, e foi daí, que surgiu o envolvimento no projeto.

---

<sup>12</sup>O músico, após a realização deste trabalho, iniciou o mestrado no Programa de Pós-Graduação em Música – área de etnomusicologia - na Universidade Federal da Paraíba onde escreveu a dissertação *Cantata pra Alagamar: do conflito à produção musical* (2017). Atualmente, realiza o curso de doutorado, investigando o campo da produção musical para teatro.

O músico apenas colocou como *briefing*<sup>13</sup>, a conveniência de se elaborar um produto simples, tendo em vista, a pouca disponibilidade de tempo que o mesmo tinha para finalizar seu trabalho de conclusão de curso. Com isto fiquei totalmente livre para desenvolver minha própria metodologia de criação e para elaborar da maneira que melhor o servisse.

A primeira atitude foi assistir ao espetáculo para ter em mente o contexto artístico e histórico (teatral, musical, coreográfico, narrativo, etc.) e a partir daí, realizar a elaboração de procedimentos que pudessem facilitar a chegada em um resultado rápido, econômico e satisfatório. A seguir, descreveremos estes procedimentos.

#### **4.2. Da História/história ao conceito no *Design/design***

Considerando-se que naquele momento, a entrada no curso de *Design* da Universidade Federal de Campina Grande ainda era recente e que a primeira formação acadêmica foi feita na área de história, era simplesmente inevitável a utilização dos conhecimentos já obtidos anteriormente frente aos novos desafios. Assim, ao surgir a proposta para desenvolver o encarte do produto final do TCC, do músico Esdras Sarmiento, houve uma inevitável utilização daquilo que já se sabia, no que se refere à historiografia, para que o trabalho pudesse ser realizado com sucesso.

Um dos primeiros procedimentos que se aprende na área de *Design* é a necessidade de levantamento do conceito para que a partir dele, se possa projetar, desenhar e confeccionar o produto desejado. Com isto, façamos uma breve explanação a respeito do conceito.

Para Japiassu:

Em seu sentido geral, o conceito é uma noção abstrata ou ideia geral designando seja um objeto suposto único (ex.: o conceito de Deus), seja uma classe de objetos (ex.: o conceito de cão). Do ponto de vista lógico, o conceito é caracterizado por sua extensão e por sua compreensão (JAPIASSU, 2001, p. 39).

Desta forma, o conceito no campo do *Design* diz respeito ao levantamento de todos os dados necessários para a concepção, visualização e verificação da possibilidade de confecção do produto (CELASCHI *apud* MORAES 2008, p13). O resultado final, não é por acaso. Ele é fruto de um processo que o previu e procurou dominar. É nesse processo que selecionamos formas, cores, materiais para estabelecer a forma de alguma coisa a ser feita. Sendo assim considerados aspectos que interferem no resultado. A partir do conhecimento

---

<sup>13</sup>Termo técnico utilizado no Design e na comunicação para se referir às instruções dadas com o intuito de facilitar o processo de criação do produto.

sobre o caso, são criadas propostas para a mudança da situação no sentido desejado. Como afirma Celaschi, [...] os designers de igual forma tendem a promover a síntese e os conceitos teóricos, bem como transferi-los como resposta formal de satisfação, desejo ou necessidade (CELASCHI apud MORAES 2008, p13).

Havendo então a inevitabilidade que a criação do conceito apresentava naquele momento, recorreremos a um recurso de investigação aprendido no curso de história: o paradigma indiciário<sup>14</sup>. Por meio dele, foi possível enfrentar o problema trazido pela situação, de forma que, neste sentido, a história foi fundamental para a solução daquele desafio.

Este modo de proceder nos foi extremamente útil para a solução do problema quando, naquele momento inicial do curso de *Design*, foi preciso criar um conceito para a elaboração do produto. Esta concepção só foi possível devido à experiência com a História, pois “[...] o conhecedor de arte é comparável ao detetive que descobre o autor do crime (do quadro) baseado em indícios imperceptíveis para a memória [...]” (GINZBURG, 1989, p. 145). Assim, os indícios percebidos por meio da pesquisa histórica, serviram como material de trabalho do(a) *designer*.

Utilizamos, de uma maneira associativa, a concepção de paradigma indiciário, que aprendemos no curso de História, como um caminho para a construção do conceito exigido para o desenvolvimento do produto. É preciso, então, expor como realizamos uma associação entre esta concepção teórica da historiografia, e o processo de criação no *Design*.

Na historiografia, se denomina de paradigma indiciário, o levantamento de todos os indícios encontrados a respeito de algo e que levam à determinada conclusão sobre o elemento observado. É um conjugado de princípios e métodos centrado nos detalhes, nos dados que se encontram à margem do foco principal, nos resquícios tomados enquanto pistas, sinais, vestígios.

É preciso compreender que “[...] se a realidade é opaca, existem zonas privilegiadas – sinais, indícios – que permitem decifrá-la” (GINZBURG, 1989, p. 177) e foi com esta forma de ver, que utilizamos, de forma associativa, de um recurso historiográfico, para a construção do processo criativo.

Podemos citar como exemplo típico de uso do paradigma indiciário, o caso do historiador Giovanni Morelli (1816-1891) e seu método de avaliar obras em museus e, a partir daí, devolver cada quadro ao seu autor. Afirmava ser difícil estar frente às obras não

---

<sup>14</sup> Método desenvolvido pelo crítico de arte italiano Giovanni Morelli. (GINZBURG, 1989)

assinaladas, às vezes repintadas, ou até mesmo em mau estado de conservação, e, ainda assim, ter que conseguir distinguir os originais das cópias. Para tanto, não se apegava às características facilmente copiáveis, mas aos detalhes despercebidos. Ginzburg precisa a visão de Morelli:

[...] é preciso não se basear, como normalmente se faz, em características mais vistosas, portanto mais facilmente imitáveis, dos quadros [...] Pelo contrário, é necessário examinar os pormenores mais negligenciáveis, e menos influenciados pelas características da escola a que o pintor pertencia. (GINZBURG, 1989, P. 144).

O método Morelliano influenciou Sherlock Holmes (Arthur Conan Doyle (1859-1930)) e Sigmund Freud (1856-1931) com a exposição de um paradigma. Nos três casos, pistas de extrema pequenez permitem apreciar uma realidade mais densa, de forma que não se poderia atingir este fim, sem um olhar aguçador metodologicamente pensado e teoricamente fundamentado. Mas o que há em comum em trabalhos tão de pesquisadores tão distintos? O uso de pistas –mais precisamente, indícios (no caso de Sherlock Holmes), signos pictóricos (no caso de Morelli) e sintomas (no caso de Freud) -. <sup>15</sup>, para chegar à compreensão de uma sequência de acontecimentos que configuraram um determinado contexto histórico.

A utilização associativa deste paradigma foi indispensável para a viabilidade prática de nosso trabalho e a economia de tempo no que se refere ao levantamento de dados para a criação do produto encomendado. Foi a partir do uso de indícios acerca da o desenvolvimento da peça, que pudemos estabelecer o conceito de criação de nosso produto.

Considerando que “o paradigma indiciário valoriza a aproximação emocional do observador com o seu objeto, os traços e o conhecimento individuais em detrimento à generalização [...]” (RODRIGUES, 2005, p. 6), a participação como público na apresentação do espetáculo, foi fundamental para que fossem levantadas pistas que nos levassem à compreensão do contexto histórico de desenvolvimento da peça e, conseqüentemente, para a seleção de recursos visuais – fotografias, falas, gestos, etc –, que pudessem servir como material de criação do produto, satisfazendo minha necessidade como *designer*, e, também, a veracidade no que tange ao contexto histórico de elaboração do espetáculo.

Na busca destes indícios, foram utilizados dois questionamentos:

1. A narrativa do espetáculo segue que direção a respeito dos acontecimentos históricos abordados nas falas das personagens?
2. Qual o público alvo do espetáculo?

---

<sup>15</sup>Consultar GINZBURG (1989, p. 150).

A partir destas duas questões, foi feito um levantamento de todos os indícios que poderiam servir para chegar às respostas de ambas e, conseqüentemente, a um conjunto de informações que seriam a base do conceito o qual, posteriormente, iria ser utilizado para a projeção do primeiro protótipo do produto. Entre os indícios levantados estavam as palavras teatro, cortinas, fotografias, cores, crianças, mensagens para os pais.

Partindo destes indícios, foi criada uma estrutura visual que organizasse de maneira coerente as ideias que cada um destes indícios representava. Apesar da aparente abstração na construção da estrutura visual citada, este procedimento foi muito eficiente no momento de projeção do produto. Portanto, a partir dos indícios apresentados na peça foi possível compreender as representações que eram feitas acerca da sociedade, como também refletir sobre conceitos oriundos da mesma, ou seja, a arte representava em alguns momentos constituições históricas e características de um povo. Neste sentido, o processo de criação dos encartes foi baseado na compreensão das representações constituídas a partir dos indícios apresentados pela peça teatral.

#### **4.3. Do processo criativo ao fazer historiográfico**

Ao longo do processo de desenvolvimento do *Kit* que embalaria os produtos desenvolvidos com a criação da peça *Me conta que eu faço de conta*, percebi que poderia também utilizar do fazer historiográfico como forma de registro deste processo, podendo assim, dar uma contribuição para possíveis utilizações posteriores. Tendo em vista que “[...] tudo tem uma história [...]” (BURKE, 1992, p. 11), parti deste princípio para aprimorar o processo criativo no *Design*, de maneira que o próprio *designer* pode atuar como agente do fazer histórico. Nesta perspectiva, por meio da recorrência a conceitos típicos da historiografia, é possível aperfeiçoar os procedimentos utilizados para criação de produtos.

Peter Burke afirmou: “[...] a nova história vai servir-se de todas aquelas descobertas que estão sendo feitas sobre a humanidade pelos antropólogos, economistas, psicólogos e sociólogos [...]” (BURKE, 1992, p. 18). Considerando a inevitável necessidade de diluir as fronteiras entre as áreas do conhecimento no contexto da contemporaneidade, poderíamos entender que a recíproca da afirmação de Burke também é verdadeira. Assim, percebemos que no mundo contemporâneo, não só a História se serve de outros campos científicos, como também estes outros campos se beneficiam dela e, na lista de profissionais que utilizam da História como caminho para o auto aprimoramento em suas áreas, podemos incluir *designers* e artistas no geral.

Há, principalmente nas áreas de artes como o teatro e a dança -, publicações acadêmicas onde o(a) pesquisador(a)/artista reflete acerca do próprio processo criativo como acontecimento científico. A título de exemplo, podemos citar a dissertação *Eles não usam Black-Tie: uma leitura das micro relações de poder em cena* (2017) de Ana Rachel da Silva Cavalcante. A pesquisadora/atriz traz uma proposta de (re)leitura da obra *Eles não usam Black-Tie* (1958) de Gianfrancesco Guarnieri a partir da perspectiva foucaultiana de micropoder, construindo cenas a partir das análises que fez do texto de Guarnieri. O trabalho de Cavalcante, embora tenha uma perspectiva metodológica particular, dialoga com o nosso no sentido da artista ter realizado uma escrita reflexiva do seu próprio processo criativo. A partir desta concepção, apresentaremos, agora, o resultado prático da nossa experiência criativa no *Design*.

#### 4.4. O resultado

Após a finalização do trabalho, tive como resultado um encarte (frente e verso) para ser utilizado no Cd e no Dvd, uma capa para o relatório final do trabalho (texto escrito pelo produtor musical do espetáculo) e uma caixa projetada, a qual tinha como objetivo, guardar o Cd e o Dvd de maneira segura e esteticamente atraente.

Tanto nos encartes como na capa, foram utilizados como plano de fundo, a cor preta, de maneira que pudesse dar um maior destaque para as cores que faziam parte da fotografia utilizada na capa. A partir do levantamento indiciário das cores do figurino, selecionei a cor rosa para o nome do grupo, buscando assim, um diálogo com as demais cores pois, estas eram extremamente vivas e haviam sido realçadas pelo plano de fundo preto.

No verso do encarte foram colocadas quatro fotografias, com o objetivo de expor o caráter lúdico e musical do espetáculo. A utilização destas fotos visava não só a atração visual de quem olhasse, mas também a ocupação do espaço disponível. Era preciso evidenciar que o produto tratava do resultado de um trabalho final de graduação e por isso, foi colocado na lateral do Dvd, o nome Trabalho de Conclusão de Curso.

A fonte **Jokerman**, para o título do trabalho na capa, foi escolhida por conta de indícios que levantamos sobre a peça, os quais estavam relacionados a características da cultura nordestina como movimento do cangaço, sol do Sertão e da própria prática do grupo em utilizar esta fonte para divulgação de trabalhos realizados anteriormente.

A projeção da caixa foi construída a partir de um indício retirado da própria narrativa da peça. Tratava-se de um baú que no espetáculo, possui uma notável centralidade para o

desenvolvimento das histórias que são contadas ao longo da trama. A caixa foi construída com cartão Paraná considerando-se sua adequação estética à proposta, sua gramatura e sua maleabilidade no uso de peças artesanais.



Figura 1: *Contra Capa*

*Capa*

Foto: Bruno Vinele – Arquivo: Do Grupo Cênico Recreio Dramático



Figura 2: *Verso do Encarte*

*Frente do Encarte*

Foto: Bruno Vinele - Arquivo: Do Grupo Cênico Recreio Dramático

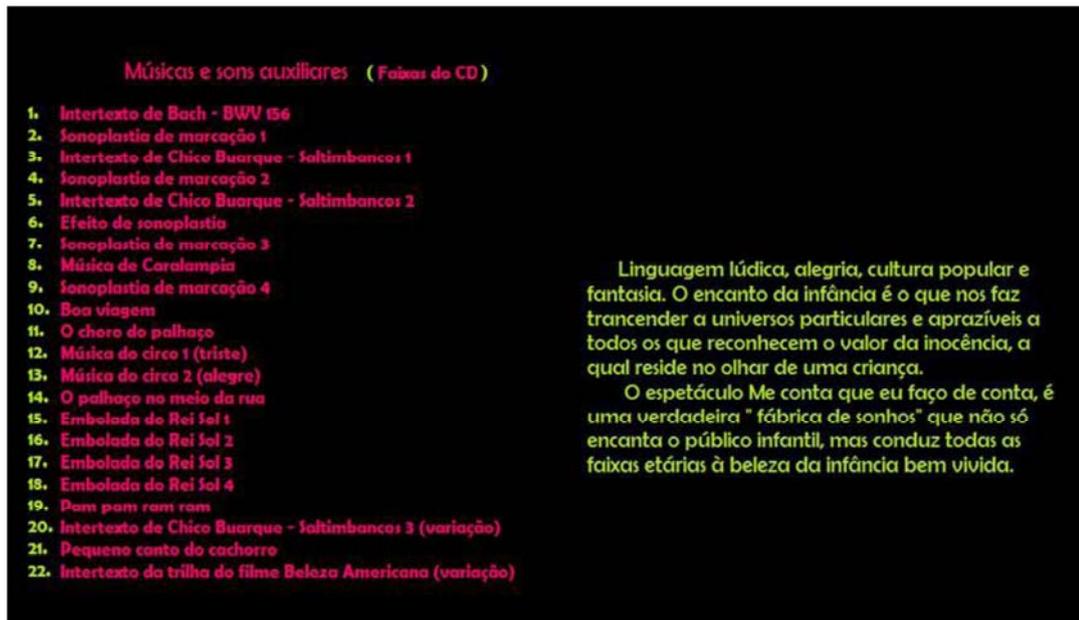


Figura 3: Interior Esquerdo do Encarte

Interior Direito do Encarte

## 5. CONCLUSÃO

Neste trabalho expusemos um pouco da nossa visão a respeito da possibilidade de estabelecimento da relação entre História e *Design*, principalmente no que se refere ao desenvolvimento e registro do processo criativo. Apresentamos também a exemplificação de tal perspectiva a partir da descrição da experiência com a produção do referido espetáculo, estando nesta descrição, todo o meu envolvimento com o espetáculo enquanto *designer*. Mostramos que é possível historiografar o processo criativo, tendo como direcionamento a escrita de si e a história cultural.

Com isto, desejamos poder exibir mais uma possibilidade para o aperfeiçoamento da metodologia de criação do *designer*, de maneira que a utilização de conceitos vindos da história mostre-se como uma valiosa alternativa para este objetivo. Aqui, exemplificamos a aplicabilidade desta proposta por meio da criação da arte gráfica da peça de teatro *Me conta que eu faço de conta*, escrita, montada e encenada pelo Grupo Cênico Recreio Dramático da cidade de Areia – PB. Esperamos, por meio deste trabalho, dar nossa singela contribuição também para a área do *Design*, a partir do conhecimento obtido no curso de História.

**Abstract:**

In this article we present a historiographic experience. This emerges from the search for the use of a theoretical perspective present in the field of contemporary history, as a means for self improvement in what concerns the creative process of the designer's work. This process resulted in the creation of a Kit that brings a set of products used as physical support to pack the practical result of the course completion work. Tell me what I do: musical production report, music producer, composer and ethnomusicologist Esdras Sarmiento, at that moment, completing the bachelor's degree in Music of the Federal University of Campina Grande. In the Kit, there are the CD and DVD packaging cases that contain, respectively, the soundtrack and the video recording of the theater show titled Tell Me What I Do (2012), in addition to a monographic booklet printed on sheets of A4 size and with the same cover as the audio and video records of this part. This play was developed by the Scenic Recreio Scenic Group, based in the city of Areia - PB, and brings as a plot, the encounter of five pre-teen characters who, through a "storytelling" game, narrate facts relevant to the history of the theater, as the birth of comedy, the absolutism of the Sun King, among others; besides bringing reflections about the theatrical performance in contemporary times and, through its soundtrack, exposing various genres of popular music from Paraíba. Here, we intend to expose the possibility of using a conception of historiographic making based on writing of the self-history, and show that the field of creative processes in Design can benefit from its association with cultural history from of the designer's self-writing in the scope of his artistic creations. Thus, in addition to all the theoretical conception involved, we will also describe the practical process and the final result of the product elaboration work, contributing to an adaptation of this proposal in the registry of new processes.

**Keywords:** History; Design; Creative processes, methodology of artistic creation. Memory. Cultural history.

**REFERÊNCIAS**

BLOCH, MARC. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BORGES, Vavy Pacheco. **O que é História**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BURKE, Peter (org.). **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992.

BURKE, P. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.

CAVALCANTE, Ana Rachel da Silva. *Eles não usam Black-Tie*. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal. Natal, 2017.

CHARTIER, R. *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1988.

COSTARD, Larissa. *O nacional-popular e o marxismo: apontamentos teóricos acerca da arte, intelectuais e povo no Brasil dos anos 1960*. ANPUH, Natal – RN. 22 a 26 de junho de 2013.

FOUCAULT, M. *O que é um autor?* Vega: Passagens, 1992. Tradução de Antonio F. Cascais e Edmundo Cordeiro.

FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. Aula Inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 19.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009a.

FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade, III: O Cuidado de Si*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

GINZBURG, C. *Sinais: raízes de um paradigma indiciário* In: Mitos, Emblemas e Sinais: morfologia e história. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

HOBBSAWM, E. *O presente como História: escrever a história de seu próprio tempo*. Tradução de Heloísa Buarque de Almeida. Novos Estudos, São Paulo, CEBRAP, n. 43, nov. 1995, p. 103-112.

\_\_\_\_\_, RANGER, T. *A invenção das tradições*. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de filosofia*. 3<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

LANDIM, Paula da Cruz. **Design, empresa, sociedade**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

MORAES, Dijon de. Pós-graduação em design do Brasil: cenários e perspectivas. **Estudos em Design**, v. 22, n. 3, p. 01 – 12, 2004. Disponível em: <goo.gl/VGOFcG.> Acesso em: 26 set. 2016.

PEIRCE, Charles Sanders. *De pragmatismo a pragmaticismo*. In: Semiótica. 2.ed. Trad. Jose Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PROENÇA, Graça. *História da Arte*. São Paulo: Ática, 1994.

RODRIGUES, Márcia, B. F. *Razão e sensibilidade: reflexões em torno do paradigma indiciário*. Artigo publicado na Dimensões - Revista de História da Ufes. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais, n° 17, 2005. 213-221 pp.

SANTOS, Milton; SOUZA, Maria Adélia A. de; SILVEIRA, Maria Laura (Orgs.). **Território: Globalização e fragmentação**. 4° ed. São Paulo: Hucitec, 1994.

SARMENTO, Bruno. *Superestrutura, direito e ideologia: uma relação dialética, sistêmica e autopoética*. XXIII Congresso Nacional do COMPEDI, João Pessoa-PB: 2014.

SARMENTO, Esdras. *Me conta que eu faço de conta: relatório de produção musical*. Monografia (Bacharelado em música). Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande: 2013.

SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. **Dicionário de conceitos históricos**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2006.

TOURINHO, C. D. C. *Fenomenologia e ciências humanas: a crítica de Husserl ao positivismo*. Rev. Filos., Aurora, Curitiba, v. 22, n. 31, p. 379-389, jul./dez. 2010.

THOMPSON, E. P. *A miséria da teoria ou um planetário de erros: uma crítica ao pensamento de Althusser*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VEYNE, Paul. *Como se escreve a história/ Foucault revoluciona a história*. 3ª. edição. Trad. Alda Baltar e Maria Auxiliadora Kneipp. Brasília: UnB, 1995.

VIG, Rosângela. **Idade Média, Arte Românica e Arte Gótica**, 2014. Disponível em: < Goo.gl/nrjk0w>. Acesso em: 30. de Set. 2016.