

## Dançando com os objetos

Reflexões na fronteira entre o design e a arte

Elio Grossman

### Resumo

O artigo reflete sobre o relacionamento entre as pessoas, o entorno e os objetos, caminhando pelas dimensões objetivas e subjetivas. A discussão se dá na fronteira entre o design de produto e a arte, articulando os dois campos.

**Palavras-chave:** Design de produto. Arte. Educação. Sensível. Interação.

## Dancing with the objects

Reflections on the border between design and art

### Abstract

The article reflects on the relationship between people, environment and objects, walking through the objective and subjective dimensions. The discussion takes place on the border between product design and art, articulating the two fields.

**Keywords:** Product design. Art. Education. Sensitive. Interaction.

## Bailando con los objetos

Reflexiones en la frontera entre el diseño y el arte

### Resumen

El artículo refleja sobre la relación entre las personas, el entorno y los objetos, caminando por las dimensiones objetivas y subjetivas. La discusión se da en la frontera entre el diseño de producto y el arte, articulando los dos campos.

**Palabras clave:** Diseño de producto. Arte. Educación. Sensible. Interacción.

Elio Grossman é Doutor em Ciências (FIOCRUZ, 2008). Professor do Programa Ciência, Arte e Cultura na Saúde (IOC/FIOCRUZ). Atua como designer de produto em diversas áreas, desde 1977. O presente artigo é fruto do pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio (2016), orientado pela Dra. Denise Portinari.

Elio Grossman es Doctor en Ciencias (FIOCRUZ, 2008). Profesor del Programa Ciencia, Arte y Cultura en la Salud (IOC / FIOCRUZ). Actúa como diseñador de producto en diversas áreas, desde 1977. El presente artículo es fruto del postdoctorado en el Programa de Postgrado en Diseño de la PUC-Rio (2016), orientado por la Dra. Denise Portinari.

Elio Grossman is Doctor of Science (FIOCRUZ, 2008). Teacher of the Science, Art and Culture in Health Program (IOC / FIOCRUZ). Acts as product designer in several areas, since 1977. This article is the result of postdoctoral studies in the Postgraduate Program in Design of PUC-Rio (2016), oriented by Dr. Denise Portinari.

## Introdução

Os novos olhares perante o relacionamento entre as pessoas, o entorno e os objetos demandam uma reflexão na fronteira entre o design e a arte. A arte e o design configuram campos distintos, no entanto, é possível observar que apropriam, cada um, características do outro. Dessa forma, o relacionamento profícuo entre a arte e o design permite gerar poéticas que podem ser compreendidas como a relação constituída a partir de algo criado e que inspira a ordem do sensível por meio de reflexões que um autor deposita na sua criação.

Abordamos mais especificamente o design de produto que exercita o diálogo equilibrado entre a estética e a tecnologia. Pensamos num projetista, que ao propor um objeto para a sociedade, pratica a comunicação com o usuário como um processo de produção de sentidos sociais e não como um simples ato de transferência de uma mensagem de um polo a outro. Um processo que deve ser percebido em suas múltiplas fases interdependentes: criação, produção, circulação e apropriação ou consumo<sup>1</sup>.

Falamos da arte nas suas expressões como o cinema, a dança e as artes plásticas. Citamos obras que instigam e emocionam o espectador e que transformam objetos em personagens que contracenam e dialogam com os atores. E ainda, mencionamos artistas que ouvem, de alguma forma, os risos, os choros e percebem as expressões de surpresa, raiva ou reflexão dos espectadores num movimento de interação.

Notadamente, objetos qualificados originalmente como utensílios, incorporam inúmeros valores, carregando significados que ultrapassam a simples ação para a qual foram planejados. Barthes<sup>2</sup> ressalta que “pensamos viver os objetos como puros instrumentos, enquanto, na realidade, veiculam também sentidos que ultrapassam e transbordam seu uso” (uso significando utilidade). Um ponto crescente de apropriação pelo design no campo da arte é a competência em se comunicar com as experiências subjetivas das pessoas. É por meio das experiências subjetivas que as pessoas atribuem sentidos aos objetos.

Por outro lado, as pessoas ao utilizarem um objeto, se expressam por meio de gestos e de movimentos corporais que podem configurar verdadeiras danças. A dança aparece aqui como um dos relacionamentos que demanda maior interatividade entre

aqueles que estão envolvidos na ação. A dança nos estimula a interagir com parceiros, objetos ou espaços, expressando movimentos embebidos em emoções.

O que aqui chamamos de dança é a expressão do relacionamento entre as pessoas e os objetos e que possui a capacidade de revelar sentimentos ou tensões como aconchego, desconforto, prazer, raiva, alegria ou surpresa, dentre outros. As relações entre indivíduos e objetos, seus respectivos movimentos, assim como os sentimentos que afloram são um rico material para designers, arquitetos e, por que não, profissionais ligados à performance, à dança e às artes em geral.

Uma pessoa ao sentar, tira a cadeira para uma dança. A partir daí, ocorre um relacionamento e uma série de movimentos. Tudo isso dependendo da história e do estado de espírito dessa pessoa, daquilo que ela trouxe consigo de outro ambiente ou foi provocado pelo ambiente em que se encontra e, ainda, de suas características corporais e emocionais.

Ações humanas mediadas por objetos merecem ser investigadas, seja subindo uma escada, andando de bicicleta, se vestindo, cozinhando ou escovando os dentes. Todas estas ações pressupõem um objeto relacional, sobre o qual as pessoas podem ter simpatia ou antipatia o que irá determinar a qualidade do relacionamento. Os movimentos, sem dúvida, revelarão tais sentimentos, fruto da relação entre a pessoa e o objeto.

Os designers e os arquitetos precisam abranger isso, pois eles não trabalham com objetos simplesmente, mas com relações que ativam os sentidos e acionam gestos<sup>3</sup>. Talvez o que traduza a relação integral que podemos estabelecer com o entorno, com as coisas e com as outras pessoas seja exatamente a dança, pois ela contém e propõe articulações essenciais como atrair, aproximar, ritmar, percorrer, afastar, dentre outras.

### **A arte como exemplo e inspiração**

No campo da arte, encontramos ricos exemplos que podem nos fornecer um vasto material para reflexão e inspiração. Uma das mais famosas cenas do cinema norte-americano, no filme Cantando na Chuva<sup>4</sup>, o ator principal Gene Kelly usa o guarda-chuva como um parceiro ou parceira de dança, e o utiliza para malabarismos ou, ainda, como se fosse um violão. O ator também usa o poste de luz para piruetas, o meio-fio para sua

dança e a água para chapinhar ou banhar-se de alegria. Já Fred Astaire no filme *Núpcias Reais*<sup>5</sup> dança magistralmente com um cabideiro de chão, numa parceria que demonstra um jogo que envolve intimidade e uma exploração de possibilidades inimagináveis.

Outra cena memorável é aquela em que Charles Chaplin no seu filme *Tempos Modernos*<sup>6</sup> retrata o cotidiano massacrante de uma linha de montagem, na qual o personagem demonstra, intermediado por ferramentas, movimentos repetitivos que o levam a dançar com as máquinas e acaba sendo tomado por louco. São usos inusitados, mas altamente inspiradores sobre as possibilidades ocultas dos objetos, desvendadas por meio de um relacionamento que envolve criatividade e ludicidade.

Outros artistas, de outros domínios da arte, também utilizaram objetos em suas criações, um nome da maior importância é a coreógrafa e bailarina Pina Bausch. Suas coreografias eram baseadas nas relações das pessoas com as cidades, seus ambientes físicos e objetos, discutindo o lugar do humano no mundo, dentre outros temas. Numa das coreografias apresentadas no filme *Pina*<sup>7</sup> dirigido por Win Wenders, os bailarinos dançam com cadeiras e demonstram um relacionamento invulgar e poético com esse objeto. As cadeiras ganham o status de contracenar com os bailarinos, de possibilitar gestos surpreendentes e de serem usadas no limite de suas possibilidades físicas.

Gestos são movimentos corporais realizados na vida diária ou no palco. No cotidiano, eles são associados a determinadas ações ou por vezes excede as ações deliberadas<sup>8</sup>. No palco, os gestos ganham uma função estética, tornam-se estilizados e tecnicamente estruturados. Segundo Ciane<sup>9</sup>, Pina Bausch utiliza os dois tipos de gestos - técnico e cotidiano. Em muitos casos, o gesto técnico é repetido até ganhar uma significação social e estética crítica.

O grupo DV8 Physical Theatre<sup>10</sup> segue os princípios inaugurados por Pina Bausch e vai além, questionando, subvertendo e ampliando as relações da dança com o entorno e os objetos. Suas apresentações habitam bares, casas, ruas, uma infinidade de locais por onde pessoas transitam cotidianamente de forma mecânica. Suas coreografias utilizam frequentemente movimentos exagerados e críticos, nas quais os bailarinos podem parecer robôs ou marionetes.

No espetáculo *Pequena coleção de todas as coisas*<sup>11</sup>, da Companhia Dani Lima, os intérpretes exploram jogos de composição para criar inventários das ações, gestos e objetos do dia a dia, coleções poéticas das banalidades cotidianas, inventando novas

categorias para agrupar uma centena de objetos que habitam o palco. De cores, formas, tamanhos e funções distintas, esses objetos passeiam pelo palco, criando composições que reconfiguram a percepção habitual que se tem deles.

Ao mesmo tempo, na peça Nome Dado pelo Autor<sup>12</sup>, de Jerome Bel, dois dançarinos/atores fazem experiências inusitadas com diversos objetos cotidianos como um livro, uma bola, um aspirador ou um tapete. Demonstram que você pode renomear os objetos, jogar com eles e propor novos usos e até novas funções.

O dadaísmo, movimento artístico-cultural surgido em 1916, perante a industrialização brutal e o belicismo, contesta os valores tradicionais, as teorias e as ordenações lógicas. Os artistas do movimento defendem a liberdade total do indivíduo, a espontaneidade e a imperfeição. Para isso, utilizam a ironia e a crítica, de modo a destruir a ordem vigente. Um dos manifestos Dadá afirma que a arte tradicional e seus fundamentos são falsos, por isso atribui valor artístico aos objetos que estariam desprovidos dele. Objetos encontrados são retirados do seu contexto, assinados e considerados obras de arte. Dessa forma, o dadaísmo foi o prelúdio da ressignificação de produtos existentes no mercado.

A artista plástica Lygia Clark, a partir da década de 1960, é revolucionária ao propor, nas palavras de Rolnik<sup>13</sup>, “libertar o objeto de arte de sua inércia formalista e de sua aura mitificadora, criando objetos vivos”. Lygia Clark mescla materiais, imagens e objetos retirados do cotidiano com os denominados materiais nobres da arte. Sua proposta é emancipar a arte de seu confinamento em uma esfera particularizada e posicioná-la ao alcance de todos, fazendo da vida uma obra de arte. Ou seja, contaminar de arte o espaço social e a vida cotidiana.

Lygia Clark em sua série denominada Os Bichos<sup>14</sup>, encontra soluções inovadoras. As obras são confeccionadas em placas de metal unidas por dobradiças que ao serem movimentadas pelo espectador-participante produzem volumes no espaço de caráter efêmero. A mutabilidade e a movimentação a partir do gesto do espectador-participante implica na sensação de que os objetos estão vivos, ou seja, de acordo com Rolnik, “a separação entre sujeito e objeto que começa aqui a se dissolver”.

## Exemplos da infância e da educação

O universo infantil nos proporciona também admiráveis exemplos de relacionamentos criativos com os objetos, pois as crianças são quem mais subvertem e inventam funções para as coisas ao seu redor. Podemos citar as casas feitas com cadeiras e lençóis, a banheira que se transforma num oceano com barcos de saboneteiras, folhas de papel dobrado que viram aviões cruzando o espaço aéreo de salas de aula e copos descartáveis e barbante que viram telefones para falar coisas incríveis e de graça. No mundo das crianças, tudo pode virar outra coisa.

A criança se relaciona com aquilo que está a sua volta com todo o seu vigor e todo o seu corpo, pois é uma forma de experimentar o mundo interagindo com o espaço, com as pessoas e os objetos. Isso pode ser visto, em especial, nas brincadeiras infantis que exigem movimentos amplos e exploração espacial, como amarelinha, céu e inferno, brincadeiras com bola, pular corda e dança das cadeiras, dentre outras.

Esse conceito é posto em prática na disciplina Relações Espaço, Objetos, Saúde e Educação<sup>15</sup> oferecida aos alunos das pós-graduações da Fiocruz. A disciplina nasceu da oficina “Espaço, Criação e Alegria” realizada nos laboratórios de pesquisa da Fiocruz<sup>16</sup>. No curso os participantes discutem e propõem novos pensamentos e práticas sobre o espaço físico dos ambientes destinados às atividades de pesquisa, ensino e serviços de saúde levando em conta que os objetos não somente povoam os ambientes, mas fundamentalmente se relacionam funcionalmente e simbolicamente com as pessoas nos ambientes que frequentam.

Durante as aulas os participantes relatam e discutem suas preferências de cor, formas e objetos cotidianos. Desenham e analisam suas casas e seus espaços de trabalho. Reformulam a sala de aula e dão novas funções para seus objetos. Visitam o Pavilhão Mourisco<sup>17</sup>, conhecido como Castelo da Fiocruz, observam a arquitetura eclética e onírica, desenham e comentam as formas que mais lhes sensibilizam. E ainda, trazem para o conhecimento do grupo seus objetos mais preciosos ligados às suas histórias de vida e relatam suas vivências com tais objetos.

Os exercícios práticos do curso têm a capacidade de trazer, para o plano do visível, aquilo que intuímos, mas ainda não vemos. Merleau-Ponty<sup>18</sup> fala das várias dimensões daquilo que pode ser visto, ressaltando que “é próprio do visível, ser a superfície de uma profundidade inesgotável: é o que torna possível sua abertura a outras

visões além da minha”. E sobre as experiências concretas, ele nos diz que “as qualidades da coisa, por exemplo, sua cor, sua dureza, seu peso, nos ensinam sobre ela muito mais do que suas propriedades geométricas”.

Tais experiências se dão a partir do relacionamento entre as pessoas e os objetos, pois o sentido de um objeto é produzido na interação com as pessoas, e o usuário deve se sentir convidado a explorá-lo até que tenha experimentado uma gama de sensações e manifestado reações diversas<sup>19</sup>.

São todos exemplos de subversões criativas sobre o relacionamento com os objetos. A observação e a apropriação desses novos usos podem nos apontar caminhos muito interessantes no design, na arquitetura e nas artes. Provavelmente, mais do que novos objetos para velhas funções, necessitamos novas funções para já conhecidos ou novos objetos. Até aqui, mostramos exemplos no universo da arte, no mundo infantil e no campo da educação, a seguir abordaremos casos inovadores na área do design de produto concernentes à novas propostas sobre o relacionamento entre os usuários e os produtos.

### **Produtos que dançam com o usuário**

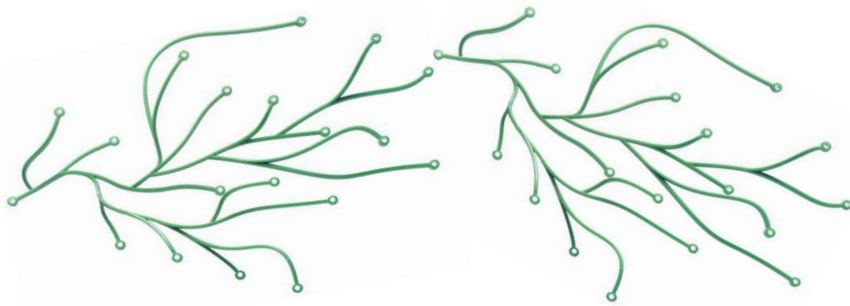
Sem dúvida, é na infância e na educação onde residem inúmeras possibilidades e exemplos significativos de subversão e criatividade no uso dos objetos. No entanto, contamos hoje com produtos existentes no mercado que exibem alternativas importantes as quais configuram novas propostas de relacionamento com os usuários.

Caminhos estão abertos na direção da ressignificação, poetização e busca de humor na criação de objetos, por obra de designers que ultrapassam os conceitos rígidos formulados na gênese do modernismo no que se refere à relação entre função e forma dos produtos. Fomos buscar objetos que exemplificam possibilidades de novas experiências entre eles e as pessoas usuárias, as quais a partir de um relacionamento multidirecional e altamente interativo, exibem que é possível a existência de produtos que realmente dançam com as pessoas. Assim sendo, vejamos os produtos a seguir.

“Algue” é um produto criado pelos designers Ronan e Erwan Bouroullec<sup>20</sup> em 2004 que possui uma forma inspirada no mundo vegetal aquático. Sua inspiração é proveniente da forma de uma alga, daí o seu nome. Possui uma configuração formal composta por uma série de hastes das quais saem outras como se fossem ramificações.

Todas as extremidades das hastes possuem um orifício para que, com o auxílio de pinos, as peças possam ser unidas entre si e formem uma estrutura orgânica. Tal estrutura pode ser utilizada como um conjunto ornamental, uma cortina ou uma divisória de ambientes.

As variações de forma da estrutura são infinitas e são criadas pelo próprio usuário. A montagem da estrutura tem um caráter lúdico-poético e se a considerarmos como um produto-palavra ele pode desembocar na criação de um poema visual. A relação proposta é rica, lúdica e aberta, sendo um ótimo exemplo de um objeto que possui como proposta permitir e estimular inúmeros modos de utilização. Além disso, as peças são produzidas em sete cores diferentes, cada uma tem 32x26 cm e são comercializadas em kits com vinte e cinco unidades e respectivos pinos de união.



Duas unidades da Algue na cor verde. Foto Elio Grossman, 2016.



Composição com várias unidades da Algue na cor vermelho. Foto Elio Grossman, 2016.



A marca holandesa Droog Design<sup>21</sup> desde 1993 surpreende o mundo com suas divertidas criações, assinadas por diversos designers. Trabalha basicamente com inovação em design e seus produtos sempre incluem aspectos poéticos ou lúdicos, ou seja, estimulam a razão com soluções inteligentes, mas mobilizam também o emocional das pessoas por meio da surpresa, do humor e da poesia.

A cômoda Chest of Drawers do designer Tejo Remy é um ícone da Droog e um ótimo exemplo de um móvel muito bem-humorado que desconstrói o conceito de uma cômoda usando livremente citações dadaístas e pós-modernistas. Utiliza gavetas que aparentemente podem ser encontradas em sucatas ou brechós e que, após unidas por uma cinta, resulta num “móvel” na acepção da palavra, ou seja, propondo diversos sentidos de mobilidade e temporalidade.



Cômoda Chest of Drawers. Foto divulgação (Droog design).

Outras marcas trabalham também na linha da poética, do bom humor e das novas interações com os usuários. A luminária Book Rest Lamp<sup>22</sup>, projetada pelo designer Lee Sang Gin para a marca SuckUK, permite que o usuário descance o livro sobre ela marcando a página de leitura. Reúne aspectos de funcionalidade e poesia ao configurar uma linda casa iluminada com um teto de livro.



Luminária Book Rest Lamp. Foto divulgação (SuckUK).

Karoto<sup>23</sup> é um apontador de cenoura que corta tiras de cenoura, abobrinha, pepino e outros legumes semelhantes para decorar e adicionar um toque criativo nas saladas e outros pratos. O aumento das dimensões de um objeto bastante conhecido como o apontador de lápis criou uma nova função para ele. Foi desenvolvido por Avichai Tadmor para a marca Monkey Business que se propõe a transformar o comum em extraordinário, oferecendo novas perspectivas sobre os objetos cotidianos.



Apontador de cenoura Karoto. Foto divulgação (Monkey Business)

Corkers<sup>24</sup> amplia o universo dos brinquedos na direção dos adultos ao criar a categoria de objetos para o divertimento em jantares e encontros regados a vinho. São pequenos acessórios que adicionados as rolhas de vinho ou espumantes formam animais, robôs ou brinquedos clássicos. Os brinquedos não são monopólio das crianças, os adultos os adoram, apenas foram obrigados a trocarem os mesmos por cadernos, livros ou instrumentos de trabalho. Sabemos o quanto é saudável não abandonar o ato de brincar e não perder a capacidade de se maravilhar e jogar com as coisas como se as estivesse conhecendo e experimentando pela primeira vez. Os Corkers foram desenhados por Oded Friedland para a Monkey Business.



Corkers. Foto divulgação (Monkey Business)

O projeto do Carrinho Auxiliar no Tratamento Oncológico Infantil<sup>25</sup>, desenvolvido por graduandas da Universidade Federal de Santa Maria-UFSM, entende que a infância é a fase mais importante no desenvolvimento humano. Nesse contexto, o papel da brincadeira é imprescindível, pois ampara a criança no enfrentamento dos agravos de saúde, em especial perante uma possível internação hospitalar com a consequente separação dos pais, da casa e da escola. O brincar como recurso para trabalhar os sentimentos desenvolvidos em decorrência da doença pode ser encarado como parte da terapêutica de uma doença grave como o câncer. O espaço físico hospitalar, incluindo mobiliário e equipamentos, ao contar com a presença de elementos lúdicos, passa a ser relacionado ao lazer e a saúde, ao contrário de se referenciar à doença e ao sofrimento.



Carrinho Auxiliar no Tratamento Oncológico Infantil. Foto divulgação (Gonçalves et al. Design Lúdico: carrinho para auxiliar o tratamento oncológico infantil, p. 9)

Todos os produtos citados possuem características comuns: o humor, a poética e consequentemente o estímulo à interação e o convite à dança. No relacionamento com os objetos pode existir amor ou desamor à primeira vista. O primeiro contato com um objeto é visual e mesmo antes de ser tocado esse objeto pode provocar reações favoráveis ou desfavoráveis que ocasionam aproximação ou rejeição do usuário. Esse primeiro contato visual deve saudar a boa convivência, convidar ao relacionamento tátil, propiciar a fácil assimilação e estimular a imaginação. Os objetos devem nos surpreender, pois a surpresa comumente gera admiração a alegria.

## Como conclusão

O design de produto vem desenvolvendo uma maior capacidade de trabalhar com elementos da subjetividade humana e conseqüentemente propor experiências lúdicas e poéticas para pessoas. Dessa forma, qualifica positivamente o relacionamento das pessoas com os objetos e estimula a atribuição de diversos sentidos aos artefatos e aos ambientes construídos.

O cinema, a dança e as artes plásticas, sem dúvida, fornecem um rico material como inspiração para incrementar e qualificar o diálogo entre aqueles que propõem objetos e buscam dialogar com a dimensão do sensível, gerando, assim, poéticas produzidas pelo artista ou pelo designer. A fronteira entre a arte e o design se mostra cada vez mais transponível e profícua de ideias que circulam pelos dois campos nos âmbitos do saber, da experimentação e do mercado.

O mundo infantil também é uma fonte inesgotável de exemplos positivos e entusiasmo criador. A criança joga para entender o mundo e nesse caminho subverte o que está posto, as verdades cristalizadas são desmontadas e as configurações dos objetos são modificadas, apontando possibilidades muito interessantes. A educação é um vasto campo para pensar em alternativas de abordagem da cultura material e experimentar novas aproximações dos ambientes construídos e os objetos que os compõem.

Os produtos que possibilitam uma dança com os usuários são mais que uma imagem metafórica, mas uma possibilidade real demonstrada pelos exemplos dos objetos citados e comentados. Todos eles têm propostas baseadas no humor, no jogo e na poesia. Surpreendem, instigam e falam aos sentidos e ao sensível. Seus estímulos circulam entre as dimensões objetivas e subjetivas tanto dos criadores quanto dos experimentadores. E do mesmo modo, estimulam sua interação com os usuários e os convidam para uma dança.

## Notas

---

1

GROSSMAN, Elio; Araújo-Jorge, Tania C.; Araújo, Inesita Soares. A escuta sensível: um estudo sobre o relacionamento entre as pessoas e os ambientes voltados para a saúde. Interface – Comunicação, Saúde, Educação, v.12, n.25, abr/jun 2008, p.309-324.

2

BARTHES, Roland. Semântica do objeto. In: Barthes R. A aventura semiológica. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 186.

3

BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 1973, p.53-56.

4

Singin' in the Rain: [www.youtube.com/watch?v=D1ZYhVpdXbQ](http://www.youtube.com/watch?v=D1ZYhVpdXbQ)

5

Royal Wedding: [www.youtube.com/watch?v=IYEec9rhYeQ](http://www.youtube.com/watch?v=IYEec9rhYeQ)

6

Modern Times: [www.youtube.com/watch?v=KPgxcacat-zYo](http://www.youtube.com/watch?v=KPgxcacat-zYo)

7

Pina: [www.youtube.com/watch?v=dWIs89Pub0w](http://www.youtube.com/watch?v=dWIs89Pub0w)

8

GODARD, Hubert. Gesto e percepção. In Lições de Dança, 3. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2002 p. 32.

9

CIANE, Fernandes. Pina Bausch e o Wuppertal dança-teatro: repetição e transformação. São Paulo: Annablume, 2007, p. 96.

10

DV8 Physical Theatre: <https://www.youtube.com/watch?v=AsKtaMrxguE>

11

Pequena coleção de todas as coisas: <https://vimeo.com/66648907>

12

Nome Dado pelo Autor:

[www.jeromebel.fr/spectacles/photos?spectacle=Nom%20donn%C3%A9%20par%20l%E2%80%99auteur](http://www.jeromebel.fr/spectacles/photos?spectacle=Nom%20donn%C3%A9%20par%20l%E2%80%99auteur)

13

ROLNIK, S. Molda-se uma alma contemporânea: o vazio-pleno de Lygia Clark. In The Experimental Exercise of Freedom. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art. 1999, p. 2.

---

14

Os Bichos: [www.lygiaclark.org.br/biografiaPT.asp](http://www.lygiaclark.org.br/biografiaPT.asp)

15

Disciplina Relações Espaço, Objetos, Saúde e Educação: [www.ioc.fiocruz.br/objetos](http://www.ioc.fiocruz.br/objetos)

16

GROSSMAN, E.; Araújo-Jorge, T. C.; Araújo, I. S. Reflexões sobre os objetos e os ambientes físicos de ensino e pesquisa em saúde. *Ciência & Saúde Coletiva*, 13 (Sup 2), dez 2008, p. 2269-2277.

17

GROSSMAN, E.; Araújo-Jorge, T. C.; Araújo, I. S. O design e a promoção da saúde nos laboratórios de pesquisa da Fiocruz. *Hist. cienc. Saúde - Manguinhos*, Jun 2009, vol.16, no.2, p.377-392.

18

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994, p. 403.

19

KRIPPENDORFF, K. Product semantics: a triangulation and four design theories. In: *Product Semantics Conference*, 89. Helsinki: Seppo Väkevä, 1990. p. 3-23.

20

RONAN & ERWAN BOUROULLEC. *Works*. London: Phaidon, 2012.

21

DROOG DESIGN. *Simply Droog*. Amsterdam, Droog: 2004.

22

Book rest lamp:

<http://www.suck.uk.com/products/bookrestlamp/?search=book%20rest%20lamp>

23

Karoto: <http://www.mnkbusiness.com/karoto/>

24

Corkers: <http://www.mnkbusiness.com/catalogsearch/result/?q=Corkers>

25

GONÇALVES, Ana Elise, ROMANO, Fabiane Vieira, BATTISTEL, Amara Lúcia. *Design Lúdico: carrinho para auxiliar o tratamento oncológico infantil*. In *Anais do 11º P&D Design*. Gramado: Blucher, 2014, p. 9

---

## Relação das ilustrações

1. Duas unidades da Algue na cor verde.

Foto Elio Grossman, 2016.

2. Composição com várias unidades da Algue na cor vermelho.

Foto Elio Grossman, 2016.

3. Cômoda Chest of Drawers.

Foto divulgação (Droog design).

4. Luminária Book Rest Lamp.

Foto divulgação (SuckUK).

5. Apontador de cenoura Karoto

Foto divulgação (Monkey Business).

6. Corkers

Foto divulgação (Monkey Business)

7. Carrinho Auxiliar no Tratamento Oncológico Infantil.

Foto divulgação (GONÇALVES et al. Design Lúdico: carrinho para auxiliar o tratamento oncológico infantil, p. 9)