

POR UMA MONTAGEM: A TEORIA DA MONTAGEM E UMA PROPOSTA TEÓRICO-METODOLÓGICA PARA O DESIGN

FOR AN ASSEMBLY: THE THEORY OF ASSEMBLY AND A THEORETICAL AND METHODOLOGICAL PROPOSAL FOR DESIGN RESEARCH

Daniela Queiroz Campos¹

Resumo

Este ensaio almeja perpassar a inicial trajetória percorrida pelo design enquanto campo de conhecimento, disciplina e história que se estabelece a partir do século XIX. Este “novo” campo de conhecimento ambicionou união de indústria e arte, e de certa feita bem conjugara ambos campos de conhecimento. Contudo, a atual pesquisa em design parece ter se distanciado da arte e de sua teoria. A questão posta constitui em que medida a teoria da montagem – conceituada especialmente pelo cineasta soviético Serguei Eisenstein – poderia contribuir, não só para a prática, bem como para o aporte teórico na pesquisa visual em design. Uma vez que, na concepção de seus Painéis Imagéticos designers já praticam montagens – apesar de grande parte do material bibliográfico e do discurso corrente, tanto acadêmico como na área de atuação profissional – utilizarem-se do termo colagem. Nas seguintes páginas, a montagem, tal como teorizada e praticada pela história da arte é exemplificada e proposta para o design.

Palavras-chave: design; pesquisa visual; imagem; montagem.

Abstract

This essay aims to permeate the initial trajectory of design as a field of knowledge, discipline and history that was established from the nineteenth century. This "new" field of knowledge aspired the union between industry and art and, in certain sense, the combination of both fields of knowledge. However, the current design research seems to have turned away from art and art theory. The question considered is to what extent the assembly theory - especially conceptualized by the Soviet filmmaker Sergei Eisenstein - could contribute not only to practice but also to the theoretical background of visual design research. Since that, in the conception of their imagetive panels, designers already practice assembly - although much of the bibliographic material and the current discourse both academic and in professional area use the term *collage*. In the following pages, the assembly, as theorized and practiced in art history is illustrated and proposed to its use in the field of design.

Keywords: design; visual search; image; assembly.

¹ Pós-doutoranda, École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) de Paris sob a supervisão do Professor Doutor Georges Didi-Huberman com bolsa do Ciências Sem Fronteiras-CNPq, camposdanielaqueiroz@gmail.com

1. O Design como Campo, Disciplina e História Moderna

Quando começa o design? Quando o design nasce, qual é o seu início como profissão, campos e disciplina? Ensaaiemos redigir nosso problema a partir de semelhantes questões postas por outro campo de conhecimento. Segundo o filósofo e historiador da arte Georges Didi-Huberman a história da arte não nasce nunca, ela sempre recomeça (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.12). Com Giorgio Vasari a história da arte teria assim nascido mais uma vez. Giorgio Vasari hoje é considerado “pai” da história da arte; o também pintor e arquiteto redigira a obra inaugural da história da arte: *As Vidas dos artistas* (VASARI, 2011) na Itália Renascentista, no ano de 1530. A história da arte ali, mais uma vez, renasce naquele nomeado por ela própria: Renascimento.

Voltemos ao design. Bem, o design nasce como campo de conhecimento em volta não ao “Renascimento europeu das artes”, mas a um outro período imperativo dentro da modernidade europeia: a Revolução Industrial. Obviamente, pode-se problematizar inúmeras questões levantadas pelo design em outros tantos períodos históricos. A palavra design, o senso projetual do design, o projeto com sua concepção – já colocada pelo mesmo Renascimento. Contudo, o design como hoje entendemos, como atividade projetual (LOBACH, 2009) ou como aliança do projeto com sua expressão gráfica (LAURENT, 1999) advém de concepções pós Revolução Industrial.

De tal feita, o design não existe a mais de dois séculos. Mesmo a primeira utilização de sua palavra, em inglês, data de 1849. No periódico *Journal of Design and Manufactures* Richard Redgrave pretendia estabelecer produção industrial que conciliasse: função, decoração e inteligência; enfim pretendia-se harmonizar habilidade mecânica à “grande arte” (MIDAL, 2009, p.34). Da ambiciosa conciliação entre arte e indústria nasceria, ou seria inventado, o design – com ambições e pretensões próprias do século que ocorrera sua gênese.

A palavra em língua inglesa design deriva do latim *signum*, signo. Contudo, Vilem Flusser sublinha que design etimologicamente significa desenho (FLUSSER, 2010, p.9). A partir de tal origem etimológica Burdek (2006, p.13) fez relação com a palavra italiana *disegno*, e, por conseguinte, com conceito proposto pelo historiador da arte Giorgio Vasari. Todavia, o *disegno* vasariano não estaria relacionado ao desenho em si, mas a uma espécie de projeto, pensamento artístico que embasaria as três, consideradas à época, “artes maiores”: pintura, escultura e arquitetura. Giorgio Vasari, inclusive, escrevera as distinções entre “arte maior” e “arte menor”. Pontua-se também que Burdek escreve que Giorgio Vasari fora escritor do século XVII, sendo que o considerado primeiro historiador da arte viveu (1511-1575) e produziu sua obra no século XVI – torna-se bastante complicado entendê-lo fora do contexto italiano renascentista.

O design é inquestionavelmente um produto daquele ganancioso século XIX. A Primeira Exposição Universal – a *The Great Exhibition of the Works of Industry of All Nation* – dera o pano de fundo para aquela gênese, fora a grande manifestação industrial e técnica do século XIX (MIDAL, 2009, p.18). Como mentor e grande nome o príncipe Albert, como local o *Hyde Park* da cidade de Londres, como data primeiro a 11

de maio de 1851 e como cenário o *Crystal Palace*. Esta poderia ser a certidão de nascimento do design? Depende do que concebemos como design. Stéphane Vial sublinha muitíssimo bem que aquele seria o aparecimento de uma profissão, a do designer, a disciplina esperaria ainda muitos anos para ganhar efetivos contornos (VIAL, 2010, p.9).

Contrariamente, o design como filho da Revolução Industrial não nasce da indústria. Mas, sim da sua associação, ele constitui fruto do fim de uma rejeição. Arquitetos, artistas e artesãos ultrapassam a recusa da produção industrial e decidem assumir. Quando arquitetos, artistas e artesãos assumem a indústria eles inventam o design (VIAL, 2010, p.17). Assim, o design tem invenção quase utópica, do entrelaçar de dois mundos que até então, e desde o Renascimento, atuavam isoladamente. No século XIX a produção industrial ambiciona ganhara os contornos e as formas do mundo dos artistas.

Torna-se interessante problematizar que esta “arte industrial” tem processo de musealização bastante ligeiro – um ano após a Primeira Exposição Universal. Pontuamos, brevemente, que o primeiro museu, na sua concepção moderna, surgira naquela mesma Europa, na Inglaterra, no século XVIII. O *South Kensington Museum*, o atual museu Victoria e Albert foi inaugurado na cidade de Londres no ano de 1852, apenas um século após a abertura do Museu Britânico (1753) – considerado o primeiro museu público. O Victoria e Albert à época reunia coleção exemplar de artes decorativas, produtos e projetos industriais (BONY, 2006, p.20), atualmente pode ser considerado o maior museu de artes decorativas e de design, com coleção que ultrapassa 4,5 milhões de obras. Nesse panorama de musealização, dessa ainda recente arte industrial, o museu inglês não figuraria sozinho durante muito tempo: em 1864 foi inaugurado em Viena o Museu de Artes da Indústria e em 1877 o Museu de Artes Decorativas de Paris (BONY, 2006. p.20).

No século seguinte, o design enquanto disciplina seria instruído. No final do século XIX começam a surgir na Europa as escolas de artes aplicadas. Na França, a partir de 1885, são fundadas em inúmeras escolas que visam ensinar: desenho, criação e concepção criativa (LAURENT, 1998). Em 1899, foi criada escola de artes aplicadas de Viena, que tem como principal papel a difusão da *Art Nouveau* austríaca (LAURENT,1999, p.79).

Contudo, a *Deutsche Werkbund* – fundação da liga de ofícios alemã – constitui primeiro instituto de ensino de design. No ano de 1907, artesãos, artistas, industriais e publicitários fundaram uma associação que intentava melhorar e integrar o trabalho da arte, indústria e artesanato através da formação e do ensino (BURDEK, 2006, p.25). A *Deutsche Werkbund* seguia uma doutrina estética moderna (LAURENT, 1999, p.89). Associações como essas foram somando-se na Europa do século XX: *Werkbund* na Áustria de 1910, *Slojdforenigen* na Suíça de 1913, *Design and Industries Association* na Inglaterra de 1915. O grupo holandês *De Stijl*, de 1917, era partidário da estética da redução e do construtivismo russo. Em 1906, foi criada na Alemanha a escola de artes

aplicadas de Weimar que de sua fusão com a escola de belas-artes daria início a Bauhaus em 1919, afamada principalmente por ensaiar como movimento moderno à adequação de forma e funcionalidade, o intento era o desenvolvimento de uma estética moderna funcional (MIDAL, 2009, p.55).

A Bauhaus fora um grande centro de ensino e ensaio cujos ateliês perpassavam a utopia de casar forma e função. A aspiração da Bauhaus fora conciliar a produção de massa a uma estética abstrata (LAURENT, 1999, p.103). Num mesmo centro ensinava-se escultura, impressão, pintura. “O ensino repousava sobre os estágios práticos em ateliers (*Vorkurse*), completados por discussão teórica de materiais, cores e formas”² (LAURENT, 1999, p.103). Dentre os inovadores professores destacam-se um sem-número de artistas como Wassily Kandinsky, Paul Klee. A reflexão teórico-pedagógica da Bauhaus era singular ao sustentar uma definição do design pautado em método de produção, aporte teórico e aspiração económica (BONY, 2006, p.46).

Grosso modo, o design como campo de conhecimento desenvolve-se em meio a Revolução Industrial, como disciplina forma-se nas primeiras décadas do século XX, e como história começaria a ser escrito na década de 1930. Em um período menor do que um século o design nasce como ideia e profissão, como campo de ensino e disciplina e como história. Pode-se considerar que a história do design, na sua conceção de tempo passado, tenha começado a desenvolver-se no século XIX, contudo a história do design, no senso de narrativa histórica, nasce em 1936 e pelas mãos de um historiador da arte. O primeiro livro dedicado à história do design intitular-se-ia *Pioneers of the Modern Movement* e fora escrito por Nikolaus Pevsner (2002).

Essa breve passagem histórica elucida que, em maior ou menor grau, contente ou não, o design está imbricado à arte. Sua gênese no século XIX pretende a associação de indústria e arte. Como disciplina e ensino ele fora atravessado também por artistas que desenvolveram papel fundador no intento. A história do design começara a ser escrita por um historiador da arte. Contrariamente, por vezes o design parece renegar a arte. O nó que aproxima o design da produção industrial parece estar cada vez mais atado – o que, de maneira alguma pode ser apontado como fator negativo. Contudo, o grande distanciamento da arte pode estar ocasionando perdas ao design. Perdas não só no processo criativo – que é de singular importância para o campo –, como também perdas nas atividades teóricas.

Talvez, possamos apontar tal distanciamento como umas das causas da não existência de uma teoria do design escrita por um designer. Segundo o filósofo e mestre de conferências de ciência do design Stéphane Vial, “O design não cessa de pensar, mas ele é incapaz de se pensar. Ele ainda não produziu sua própria teoria, como a arte pôde fazer” (VIAL, 2015, p.1).

² L’enseignement repose sur des stages pratiques en ateliers (*Vorkurse*), complétés par une approche théorique des matériaux, des couleurs et des formes.

O mundo das artes e o mundo da técnica estão nitidamente separados. Tal separação não pode ser creditada a um campo de conhecimento ou a outro, ela é mútua. Estes são dois mundos que parecem não se interpenetrar por completo. A separação nítida pode ser apontada e percebida principalmente dentro da modernidade – fora a modernidade que inventara arte e técnica, e que as segmentara. Vilém Flusser insere a palavra design dentro da brecha aberta entre estes dois mundos. O filósofo pensa a palavra design como ponte onde exista conexão interna entre técnica e arte, entre o mundo qualificado como “duro”, e de outro qualificado como “flexível”. De tal feita, “[...] na época contemporânea, design indica, grosso modo, o lugar em que arte e técnica (juntamente com as suas respectivas modalidades científicas e críticas) coincidem de comum acordo e abrem caminho a uma nova forma de cultura” (FLUSSER, 2010, p.11).

A questão que aqui propõe-se colocar é se o design atualmente vem operando entre estes dois mundos. Historicamente parece evidente o desenvolvimento do design como profissão, campo, disciplina e história está ligado também ao mundo das artes, ele nasce desde entrelaço de arte e industrial. “Nem totalmente artistas, nem totalmente técnico, o design, joga no equilíbrio entre o mundo industrial e o mundo das artes”³ (COUTURIER, 2015, p. 21). Todavia, o equilíbrio completo é utópico, o designer é um profissional que atua entre estes dois mundos, contudo, sabemos que o perfeito equilíbrio entre campos tão díspares de conhecimento é particularmente irrealizável.

Para Stéphane Vial, seria possível abordar o método do design de duas maneiras gerais: como ato de projeto e como ato de criação (VIAL, 2015, p.84-85). O design não é uma coisa ou outra, ele é tudo isso. O papel projetual desempenhado por seus profissionais é inquestionável, o designer constituiu-se, em pouco mais de um século e meio, em exímio projetista. A criatividade desempenhada na atividade profissional também não pode ser totalmente questionada. Contudo, a pesquisa em design não tem enfocado maioritariamente o ato projetual em função do ato criativo?

A pouco representativa produção intelectual acerca do ato criativo no design faz-se visível nas revistas acadêmicas dedicadas ao design, não apenas no Brasil, mas também no contexto acadêmico francês, norte-americano, britânico, alemão.

2. O Ato Criativo e a Pesquisa Visual em Design

O ato criativo em design se dá notadamente através da pesquisa visual. Fernando Vidal e Miryam Artola iniciam o livro *Pensamiento Visual. Murales para innovar* (2015) sublinhando que “existe uma revolução na criatividade humana, que está apenas começando e isto nos vai exigir capacidades até agora inéditas para expressar, compreender e deliberar coletivamente”⁴ (ARTOLA e VIDAL, 2015, p.11). Tona-se

³ Ni tout à fait artiste, ni tout à fait technicien, le design joue les équilibristes entre le monde industriel et celui de l’art.

⁴ Hay una revolución de la creatividad humana que no ha hecho sino comenzar y eso nos va exigir unas capacidades hasta ahora inéditas para expresar, comprender y deliberar colectivamente.

excessivo declarar que vivemos atualmente em momento mais criativo. Não podemos descreditar a criatividade de outras sociedades, nem de outros tempos históricos. A criatividade é um de outros tantos elementos culturais e sociais que se modificam sobremaneira, tanto que se torna impossível afirmar que uma sociedade de um tempo preciso é mais ou menos criativa do que outra, criatividade não é dado quantificável. Contudo, a frase colocada pelos dois pesquisadores refere-se à atividade produtiva e consumidora da atual sociedade. Segundo o sociólogo polonês Zygmunt Bauman no decorrer do século XX uma sociedade de produção transformou-se numa sociedade de consumo e vive numa espécie de modernidade líquida, onde o tempo é mais fluído, acelerado e dinâmico (BAUMAN, 2001). O valor dado ao consumo e os objetos alteraram-se sobremaneira no atravessar do último século para Baudrillard (1996).

A produção industrial passa assim a lidar, com aquilo que ela mesma ajudou a produzir, com essa aceleração de tempo e consumo. De tal feita, Vidal e Artola insistem de como a imagem pode fazer pensar, os pesquisadores enfatizam a importância do pensamento visual para a atividade criativa. Em nossa atual sociedade a imagem ocupa posição de excepcional destaque. Vivemos em um mundo visual, mas será que sabemos lidar com essas imagens? “Todos nós acreditamos expertos em ver, mas ver não é sempre suficiente para olhar e não ver não significa não olhar”⁵ (ARTOLA e VIDAL, 2015, p.12). Como Georges Didi-Huberman repetitivamente insiste, para ver é preciso saber ver mais, é preciso ver apesar de tudo (DIDI-HUBERMAN, 2004, p.12).

Para Vidal e Artola, as imagens fazem pensar (ARTOLA e VIDAL, 2015, p.19). A potência da imagem é justamente essa: fazer pensar. Nelas não devemos buscar simples soluções, mas questões e reflexões. “O pensamento visual se gera na relação com a imagem”⁶ (ARTOLA e VIDAL, 2015, p.29). Colocar imagens em relação tem, por tal motivo, papel ímpar no ato criativo.

O ato criativo em design, grosso modo coloca imagens em relações, e o faz a partir do desenvolvimento de Painéis imagéticos. Em países de língua inglesa e alemã chamados de *Mood boards*, em língua francesa conhecidos como *Planches de tendances*, em língua portuguesa amplamente são denominados de Painéis Semânticos. Ferramenta metodológica criativa que impera tanto nas áreas do ensino – em universidades, faculdades, instituto de pesquisa – como nas áreas de atuação profissional – em agências, empresas. Jacques e Santos (2009b) sublinham diversos contextos que se utilizam de tal ferramenta metodológica, como ambientes de ensino e cotidianos de grandes e pequenas empresas. Contudo, tal majoritária utilização dos Painéis imagéticos, incrivelmente, conjuga-se ao lado de uma muito tímida produção intelectual acerca da temática.

A diminuta produção acadêmica sobre o tema não pode ser apontada como responsabilidade unânime da pesquisa em design, uma vez, que tal como apontam Manzeau (2008) a prática visual é empregada na concepção criativa por profissionais de díspares atuações, tais como estilistas, pesquisadores de tendências, decoradores, arquitetos. Todos os *métiers* “visuais” se beneficiariam a utilizar as pranchas para comunicar suas ideias aos seus clientes. [...] Elas constituem ferramenta “mágica” de comunicação para os *métiers* visuais, de uma eficácia sem comparação para quem cabe bem utilizar”. Na prática

⁵ Todos nos creemos expertos en el ver, pero ver no es siempre suficiente para mirar y no ver no significa que no se mire.

⁶ El pensamiento visual se genera en la relación con la imagen.

dos *métiers* “visuais” (na França) privilegiam cada um modo de expressão gráfica particular, e se as pranchas representam uma ferramenta incontornável para alguns, elas parecem acessórios a outros, que as vezes até as desprezam um pouco (MANZEAU, 2008, p.7)⁷.

Karine Mazeau, arquiteta de interiores e design de móveis, é autora de *Planches déco, une méthode de créativité* (2008), um dos raros livros que abordam exclusivamente o Painel imagético. A obra sobremaneira didática e repleta de ilustrações e de conselhos práticos aborda a grande variedade de “áreas visuais” que se utilizam da por ela chamada de ferramenta. Cada “área visual” tende a dar diferente importância e usos para as pranchas, tendo sido destacado pela autora algumas singularidades na utilização por diferentes profissionais, tais quais: pesquisadores de tendências, estilistas, decoradores de interiores, arquiteto de interiores, agências de publicidade, designers industriais e arquitetos.

Para Manzeau, a pesquisa de tendência destaca-se na utilização da ferramenta principalmente na composição dos cadernos de tendências semestrais “gerais”. Estes compilados de tendências são comercializados para: indústria têxtil, de móveis, decoração e alimentícia. “Esses cadernos de tendências permitem aos industriais orientarem suas estratégias em matéria de novos produtos. Eles substituem ou confirmam particularmente de um estilista integrado à sociedade ao menos para a fase de definição das tendências”⁸ (MANZEAU, 2008, p. 7).

O uso das pranchas pelos profissionais do design é diferenciado pela autora, para quem de forma generalizada: os designers gráficos não se utilizam da ferramenta, e os designers de objetos as utilizam como metodologia habitual em seu campo, em especial de maneira individual (MANZEAU, 2008, p.7).

O Painel imagético constitui em coleção imagética, onde cada imagem é disposta uma ao lado da outra de forma a criar um grande painel referencial para o desenvolvimento de um projeto. Nomeado, pela área, de ferramenta metodológica, tal coleção imagética visa assistir à atividade criativa, servindo como quadro referencial de “informações”, no qual o profissional – designer – organiza imagens. Tais imagens abordam elementos, que vão desde cores, formas, texturas, tipografia, a conceitos mais subjetivos, tais como sentimentos e emoções, que possam auxiliar a etapa da criação da atividade projetual a ser desenvolvida (GUSMÃO, 2012). De tal feita, fonte de informações e criatividade para a atividade projetual, consiste no grande objetivo do

⁷ En thèorei, tous les métiers « visuels » auraient avantage à utiliser les planches pour communiquer leurs idées à leur commanditaire. [...] Elles constituent un outil « magique » de communication pour les métiers visuels, d’une efficacité sans comparaison pour qui sait bien les utiliser. Dans la pratique, pourtant, les métiers « visuels » (en France) privilégient chacun un mode d’expression graphique particulier, et si les planches représentent un outil incontournable pour certains, elles paraissent accessoires à d’autres, qui parfois les méprisent même un peu...

⁸ Ces cahiers de tendance permettent aux industriels d’orienter leur stratégie en matière de nouveaux produit. Ils « remplacent » ou confirment partiellement les conseils d’un styliste intégré à la société du moins pour la phase « définition de la tendance ».

Painel Semântico como ferramenta metodológica da pesquisa visual em design (EDWARDS, FADZLI, SETCHI, 2009).

Para Carlos Gusmão, o fazer pesquisa visual em design na prática consiste em reunir imagens referenciais e organizá-las em painéis, que via de regra se dividem em três grandes grupos: pessoas, ambientes e objetos (GUSMÃO, 2012). Para tal, o Painel Semântico é a organização de imagens selecionadas que se destinam transformar referências na prática projetual. Karine Manzeau pontua que “as pranchas são documentos visuais geralmente constituídos de imagens fotográficas organizados sob a forma de “temas” gráficos” (MANZEAU, 2008, p.5). Tais imagens contidas no painel auxiliariam muitas fases do processo de desenvolvimento do produto, já que organizariam o conceito do projeto” (JACQUES, SANTOS, 2009a). Contudo, como nos alerta Manzeau (2008, p.6) o Painel Imagético é sumariamente utilizado na fase de concepção do projeto.

A obra mais referenciada acerca do Painel Semântico, *A comparative Study of Developing Physical and Digital Mood Board*, de Edward, Fadzli, Setchi (2009), descrevem a feitura do Painel em suas fases: seleção de imagens, análises de imagens, construção painel, período de reflexão. Esta descrição foi desenvolvida a partir da pesquisa comparativa entre painéis físicos e digitais, extremamente relevante se pensarmos na espécie de revolução numérica que modificaram significativamente o fazer design (VIAL, 2013, p.250). Contudo, aqui destacamos o artigo pois já em suas primeiras páginas foi sublinhada a não existência de uma metodologia para a criação do Painel Imagético.

Grosso modo, o Painel trata-se mais de uma espécie de saber fazer (*savoir faire*) de algumas áreas criativas – como design, moda e arquitetura – do que de uma metodologia com extensa base teórica. Contudo, outros campos de conhecimento também se utilizam de quadros imagéticos associativos, como as áreas policiais e da história da arte, tendo esta última refletido excessivamente acerca da temática e produzido extensa e complexa produção teórica acerca de arranjos imagéticos.

3. A Montagem como Proposta para Pensar Imagens

Montar não está no singular, tal verbo conjuga-se no plural. A história da arte vem ensaiando a intensa atividade de montar e de remontar imagens. Designers também se dedicam a tal tarefa, apesar de boa parte deles não assim denominá-la. O arranjo imagético feito por designers e por historiadores da arte tem, sem sombra de dúvidas, objetivos muito diferentes. O primeiro utiliza suas imagens como ferramenta metodológica, através das imagens selecionadas e posicionadas busca formar quadro que auxilie no processo criativo de sua atividade projetual, ele busca um fim: o produto de seu projeto. O segundo formula suas montagens e remontagens em sua atividade de escrita e de análise acerca da própria imagem: montar constitui o próprio processo de pensamento do historiador da arte.

A atividade de montagem fora sobremaneira ensaiada por Aby Warburg, Walter Benjamin, Carl Eiseintein. Todavia, a teorização do termo montagem – como hoje abordado não apenas pela história da arte, mas por inúmeras áreas de conhecimento, como a a comunicação – não fora feita por um historiador, mas por um cineasta: Serguei Eisenstein. Serguei Mikhailovitch Eisenstein (1898-1948) foi um dos mais expressivos cineastas soviéticos. Iniciou seus estudos em engenharia e arquitetura, atuou como caricaturista e na produção teatral, primeiramente como desenhista e em seguida como diretor. Contudo, destacou-se notavelmente por seus filmes e por suas teorias cinematográficas. Entre suas produções audiovisuais destacam-se *A Greve* (1924), *O Encouraçado Potemkin* (1925), *Outubro* (1928), *Ivan*, *O Terrível* (1944-1945), o inacabado *Que viva o México* (1931). Seus filmes foram sempre marcados pela censura, ora Ocidental, ora soviética. Pertencente ao movimento vanguardista foi militante do movimento revolucionário russo. Eisenstein destacou-se também como professor junto ao Instituto de cinema de Moscou.

Para além da magnífica obra cinematográfica Serguei Eisenstein destaca-se como teórico do cinema. Ele morreria, na noite do dia 10 para 11 de fevereiro de 1948, fazendo a atividade que se dedicara durante boa parte de sua vida: escrevendo sobre o cinema, especificamente naquela madrugada sobre a cor no cinema. Dentre seus muitos escritos – com uma ainda tímida tradução para o português – a teorização da montagem é primordial não apenas para o cinema, mas também para um largo domínio dos estudos imagéticos.

Dentre contribuição teórica inquestionável a teorização da montagem merece especial destaque. O conceito de montagem foi elaborado por Seigui Eisenstein entre os anos de 1923 e 1948. Por tal motivo, não se pode afirmar a existência de uma única teoria da montagem eisensteiniana, mas de várias elaboradas ao longo de 25 anos de imensa dedicação teórica. O cineasta escrevera milhares de páginas acerca da imagem, as quais atualmente podem ser encontradas desde *A não-indiferente natureza do cinema*, até a *História Geral do cinema e Método* (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.38).

O Professor de estudo visuais e das Mídias, Antonio Somaini – que é atualmente um dos mais destacados especialistas em Serguei Eisenstein – sublinha que a montagem não se reduz ao cinema, ela constitui uma maneira de operar. A própria forma de escrita de Eisenstein opera nessa montagem. Tal montagem, grosso modo, constitui um processo artístico, transmidiático e transhistórico. Na elaboração conceitual do termo, o cineasta perpassa não apenas o cinema, mas também desenho, pintura, escultura, arquitetura, teatro, literatura, música.

Em sua *História Geral do cinema* Serguei Eisenstein exemplifica montagens que antecedem as cinematográficas. Na passagem *Herança* o cinema é apresentado como capaz de produzir uma síntese que se insere em linha genealógica que perpassa gregos.

“O cinema é o herdeiro de todas as culturas artísticas, é o herdeiro de todas as culturas de séculos precedentes”⁹ (EISENSTEIN, 2013, p.23).

Para o cineasta soviético, a junção de dois fragmentos, quando justapostos – não importando se eles são relacionados entre si – concebem uma terceira coisa (EISENSTEIN, 2002, p.17). Serguei Eisenstein elabora tal montagem em detrimento da montagem da cena de um filme, uma montagem cinematográfica, contudo ele sublinha que a montagem pode ser visualizada não apenas no cinema.

Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Esta não é, de modo algum uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos (EISENSTEIN, 2002, p.14).

Um fragmento montado ao lado de outro os alteram mutuamente. Torna-se também interessante destacar a montagem como atividade mútua, sendo ela também composta por seu expectador, como tão bem destacar Eisenstein. O sentimento do expectador é incluído ao processo criativo, a ele cabe também criar. “O espectador não apenas vê os elementos representados na obra terminada, mas também experimenta o processo dinâmico de surgimento e reunião da imagem, exatamente como foi experimentado pelo autor” (EISENSTEIN, 2002, p.29). A montagem é fórmula de concepção eficaz capaz de agir no expectador, que inicia um processo intelectual a partir dessas montagens. Seu papel é ativado ao ligar elementos heterogêneos, que não se dá apenas no nível das operações conscientes.

Em boa parte de seus textos, o teórico do cinema, refletiu acerca das relações entre cinema e história da arte (SOMAINI, 2013, p. 237). Todavia, entre eles destaca-se *História Geral do cinema*, que constitui o intento de explicar o cinema através da reconstrução respectiva de toda sua história e compreende seus desenvolvimentos futuros através de uma genealogia – que é também uma morfologia, uma arqueologia das imagens e uma arqueologia das Mídias (SOMAINI, 2013, p. 238). Em tal texto, Eisenstein exemplifica montagens que antecedem as cinematográficas, a partir de perspectiva cinematográfica o cineasta volta-se a história e detecta montagens em outros lugares. Todas as Mídias, técnicas e formas experimentam todas as configurações de montagens antes do cinema. A montagem é pensada como processo que se manifesta e que atravessa a história antes da aparição do cinema como um projeto de composição transmídia.

Uma genealogia da montagem cinematográfica é pensada através de uma sequência de obras, espetáculos populares, movimentos artísticos, técnicas. Tal genealogia perpassa a representação do corpo humano do Antigo Egito, o pontilhismo,

⁹ Le cinéma est l'héritier de toutes les cultures artistiques, [...] est l'héritier de toutes les cultures des siècles précédents.

vitrais góticos, telas renascentistas, máscaras funerais. O intento é apresentar os fenómenos originais, ou fundamentais da montagem na história da arte.

Serguei Eisenstein constrói um grande museu imaginário de imagens, compondo um verdadeiro pensar montagens. *História geral do cinema* perpassa três questões centrais: 1) lugar do cinema na história da arte, 2) percursos do cinema nessa mesma história, 3) fundamentos psicológicos e culturais do cinema pensado como parte de uma vasta antropologia das imagens e arqueologia das Mídias (SOMAINI, 2013, p.250).

O pensamento de Serguei Eisentein é anacrônico – ele não se dá através do tempo organizado e linear. As imagens apresentam história descontínua e não linear, anacrônicas onde sobrevivências são sempre colocadas. A montagem constitui sua própria maneira de operar.

“O uso da montagem como estilo de escrita, como forma de pensar e como princípio heurístico e hermenêutico para a análise e comparação morfológica entre formas artísticas, expressões e rituais provenientes de tradições e de culturas diferentes [...]”¹⁰ (SOMAINI, 2013, p.238).

Algumas viagens destacam-se na carreira intelectual do cineasta soviético. Experimentações Ocidentais, europeias e americanas, foram ímpares para na sua concepção da montagem e da própria imagem. Entre 1929 a 1930 esteve na Alemanha, Suíça, Holanda, Bélgica, Inglaterra e na França. Em Paris estabeleceu contato com o Surrealismo – os surrealistas – movimento artístico marcado tanto pela antropologia, quanto pela operação de montagens (SOMAINI, 2013, p.252). Entre 1930 e 1932 Eisenstein viaja ao México, onde depara-se com a configuração de um país entre uma montagem de culturas pré-colombianas e europeias. No inacabado filme *Que Viva México* (1931) fora desenvolvida montagem tanto cinematográfica, quanto gráfica que apresentaram uma própria cultura da montada – de mistura de crenças, religiões com uma superposição de tradições iconográficas e religiosas.

“Eisenstein percebeu o México não como um território unilateral dotado de uma cultura própria, mas como uma vertiginosa *montagem temporal de heterogeneidades* – históricas, sociais, religiosa, artísticas, políticas [...]”¹¹ (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.349).

Eisenstein escolhera um deus para figurar como personagem de sua concepção de montagem. Como leitor de Nietzsche recorrera da cultura clássica o deus da dança grego: Dionísio. Nietzsche em seu *Nascimento da tragédia* (NIETZSCHE, 2012) aborda esse deus que se destrói em sua unicidade. Dionísio é filho de Zeus como uma mulher humana. Conhecido como o deus grego do vinho e da dança, tem como referência

¹⁰ L’usage du montage comme style d’écriture, comme forme de pensée et comme principe heuristique et herméneutique pour l’analyse et la comparaison morphologique entre forme artistique, expression et rituelle provenant de traditions et cultures différentes [...]

¹¹ Eisenstein a perçu le Mexique, non pas comme un territoire unilatéralement donné dans sa culture propre, mais comme un vertigineux *montage temporel d’hétérogénéités* – historiques, sociales, religieuses, artistique, politiques [...].

romana Bacco. Os cultos dionisíacos marcavam-se pelo consumo de álcool, orgias, danças e sacrifícios. Operando sua dança Dionísio cortava-se em pedaços e reconstituía seu corpo. De tal feita, os ritos dionisíacos são ritos mitológicos da montagem, de desunificação e reunificação em um rito sacrificial de um deus. Para Georges Didi-Huberman a montagem é uma operação dionisíaca (DIDI-HUBERMAN, 2016, p. 176). A reunificação corpórea de Dionísio constrói um corpo transfigurado.

A montagem fora sobremaneira conceituada por Serguei Eisenstein, contudo um fazer montagem fora ensaiado por outros tantos intelectuais no início do século XX. Georges Didi-Huberman pontua como contemporâneo a Eisenstein outros grandes projetos de montagens: *O Livro das Passagens* de Walter Benjamin, as montagens surrealistas escritas por Georges Bataille para a revista *Documents* e as montagens realizadas por Aby Warburg em seu Atlas *Mnemosyne* (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.144).

O pensamento de Eisenstein e o do historiador da arte e da cultura Aby Warburg tem singular coincidência, contudo nenhum indício leva a crer que um tivera contato com o trabalho do outro. Pode-se sublinhar no trabalho de ambos a importância das religiões e rituais, a viagem à América, à montagem, à fórmula *pathos*. As experiências de Eisenstein no México e de Warburg no Novo México acabam por problematizar a convicção da natureza da imagem pela perspectiva antropológica, e a transmissão de tais imagens pelo tempo – para Warburg pelo *Nachleben*, e para Eisenstein, pela “*recorrência*”. Grosso modo, os dois estudiosos deparam-se com problema singular: a sobrevida e as variações nas reaparições imagéticas, o que para Warburg seria o *Pathosformel* e para Eisenstein *pafoffa* (SOMAINI, 2013, p.278). Eisenstein teoriza acerca da *fórmula pafoffa* “[...] projetada como fórmula energética e transhistórica onde ele pesquisa as manifestações e as variações dentre toda uma série de obras onde podemos encontrar algumas no Atlas *Mnemosyne*, como o *Laocoon* do Grego”¹² (SOMAINI, 2013, p.264).

O Atlas *Mnemosyne* consiste em grande e ambicioso intento de montagem. Retomado e fortemente teorizado pela atual história da arte ele é muito provavelmente o projeto de arranjo imagético que mais assemelhasse ao Painel Imagético do design. Trata-se de uma constelação de imagem. Aby Warburg, historiador da arte alemão, objetiva contar uma história da arte sem palavras, para tal compõe grandes pranchas com inúmeras imagens. Ele buscava, com suas imagens, atravessar contextos históricos e ideológicos diferentes (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.92). Para tal montou fotografias de imagens que foram de esculturas da Antiguidade, telas renascentistas, cartas do taro de Marseille, fotografias vinculadas a revistas da época. Sem jamais ter almejado para seu Atlas uma forma definitiva (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.11), um livro contendo as 79 pranchas de *Mnemosyne* – com a montagem disposta no como no ano de sua morte – fora pela primeira vez editada em alemão no ano de 2000 (SOMAINI, 2014, p. 53).

¹² [...] conçue comme formule énergétique et transhistorique dont il cherche les manifestations et les variations de toute une série d’œuvres dont on peut trouver certaines dans l’atlas *Mnemosyne* de Warburg, comme le *Laocoon* du Greco.

O *Livro das Passagens* (BENJAMIN, 2001) não poderia não ser situado nessa genealogia da montagem. O projeto de tal livro benjaminiano era a cidade de Paris do século XIX, para tal Walter Benjamin utilizou-se na construção arquitetural das passagens entre as ruas daquela Paris também desmontada e montada pelo século que modificou toda sua concepção arquitetural. A obra constitui grande livros de fragmentos, o método de Walter Benjamin fora o fragmento pensado como método, paisagens consiste e se assume como montagem literária. A montagem fora assumida como método e forma de conhecimento. A imagem dialética como elaborada por Benjamin no seu *Livro das Passagens* e na *Tese sobre um conceito de história* pode ser percebida como imagem que agrupa tempos, que forma uma constelação. Por tal motivo para Giovanni Careri e para Georges Didi-Huberman ela constitui em si uma montagem.

4. O Exercício da Montagem, Modo de Operar

Didi-Huberman propõe “a montagem como procedimento que supõe a desmontagem, a dissociação prévia do que constrói, do que em suma não faz mais que remontar, no duplo sentido de anamnese e reconstrução estrutural”¹³ (DIDI-HUBERMAN, 2008, p.174). Este exercício de dupla montagem foi e vem sendo ensaiado em inúmeras experiências que perpassam a história da arte, o cinema, algumas exposições. O montar e o remontar imagens é praticado por um sem número de campos de conhecimento, no entanto em boa parte deles não o problematiza ou o teoriza como tal. Destacamos alguns dos usos da montagem baseados no exercício teórico proposto por Serguei Eisenstein, e também ensaio por Aby Warburg em seu Atlas *Mnemoeyne* – que constitui problemática central para a atual antropologia da imagem.

Giovanni Careri fez tal exercício de montagem ao analisar capelas barrocas de Bernini. Em sua tese de doutorado, publicada com o título *Envols d’amour. Le Bernin: montage des arts et dévotion baroque* (1990) o historiador da arte – que atualmente é o diretor do *Centre de Histoire et Théorie de l’Art* da *École des Hautes Études en Sciences Sociales* de Paris – analisou os novos tipos de integração entre as artes realizados por Bernini e a concepção das capelas barrocas como organismo autônomo e total. Careri analisa a Capela Fonseca – localizada na Igreja de San Lorenzo in Lucina, Roma. Para o pesquisador, elementos como pintura, escultura, arquitetura se integram e fazem parte de um múltiplo (CARERI, 1990, p.81). A luminosidade que penetra o mármore e paredes, a gestualidade das esculturas e pinturas constitui um “belo composto” e analisadas por Careri como montagem formulada por Bernini no século XVII, mas também como atividade de remontagem feita pelo expectador da capela.

O “belo composto” barroco de Bernini fora analisado a partir do aporte teórico da montagem como proposto por Eisenstein. O historiador sublinha que “Para Eisenstein, o cinema, por causa das propriedades da câmera e das suas montagem, pode

¹³ [...] el montaje como procedimiento supone en efecto el desmontaje, la disociación previa de lo que constituye, de lo que en suma no hace más que remontar, en el duplo sentido de la anamnesis y de la recomposición estructural.

realizar, melhor que as outras artes, esta composição particular de elementos sensoriais, emocionais e conceituais que diferenciam o objeto estético de todo tipo de objeto”¹⁴ (CARERI, 1990, p.14). As montagens cinematográficas ofereceram os elementos para iniciar-se a teorização de tal atividade de integração de díspares elementos, que se montam e se remontam.

Figura 1: Bernini, Capela Fonseca, Basílica San Lorenzo in Lucina



Fonte: CARERI, Giovanni. *Envols d’amour. Le Bernini: montage des arts et dévotion baroque.* Paris : Editions Usher, 1990. p.30

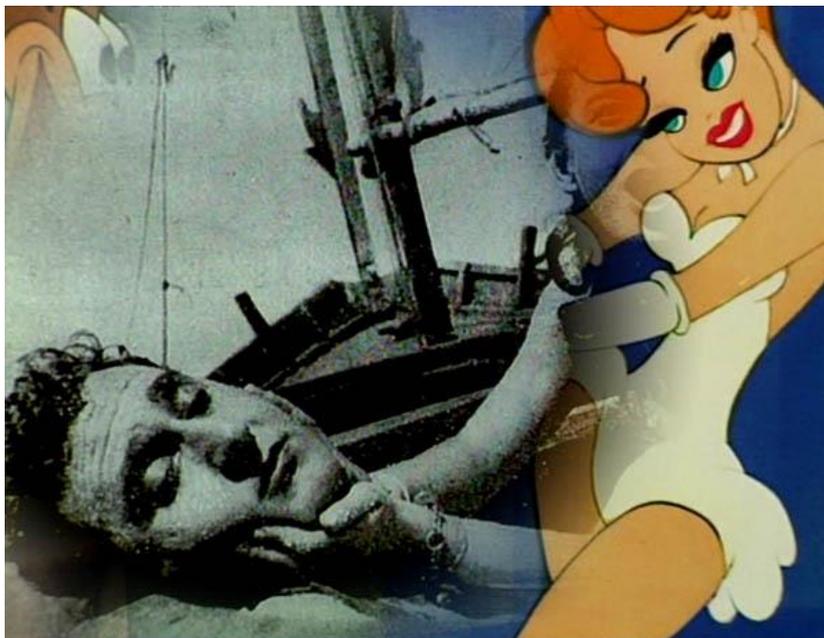
O cinema constitui campo que experimenta continuamente a montagem, muito provavelmente, pois ele constitui a própria atividade de montar. Dentre o trabalho de inúmeros cineastas podemos assinalar o de Jean-Luc Godard para quem a remontagem de imagem, de palavras e de sons constitui o coração de seu próprio trabalho (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.33). Para Godard, montagem se transforma em palavra-mestra a partir do ano de 1956, ele abordou a palavra em artigo a partir do que teorizara Eisenstein. Godard assinala a montagem pela sua importância decisiva e sua fragilidade fatal. Georges Didi-Huberman assinala o trabalho de montagem de Godard, como o trabalho de duas mãos que pensam – como o ato de aproximar duas imagens, como palavra mágica do grande *savoir-faire* cinematográfico (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.41). A partir, em especial do *História(s) do cinema* (1988-1998) Godard intenta passar, ou

¹⁴ Pour Eisenstein, le cinéma, grâce aux vertus de la caméra et à celles du montage, peut réaliser, mieux que les autres arts, cette composition particulière d’éléments sensoriels, émotionnels et conceptuels qui différencie l’objet esthétique de tout autre type d’objet.

Por uma Montagem: a Teoria da Montagem e uma Proposta Teórico-Metodológica para o Design

melhor citar toda uma história montada e remontada através de imagem, palavras e sons.

Figura 2: Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma* 1988-1998, videograma do filme



Fonte: <http://www.tasteofcinema.com/2015/17-essential-movies-for-an-introduction-to-essay-films/2/>

Figura 3: *fora Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?* Madrid: Reina Sofía



Fonte: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/atlas-como-llevar-mundo-cuestras>

Uma exposição ímpar ao pensar a montagem fora *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?* Realizada entre 26 de novembro de 2010 a 28 de março de 2011 no Museu Nacional de Arte Reina Sofia de Madrid tivera curadoria de Georges Didi-Huberman. A

montagem proposta pela exposição enfatiza a imagem do século XX até o século XXI. A exposição também tem como ponto de partida o famoso Atlas *Mnemosyne* elaborado pelo historiador da arte Aby Warburg – quem transformara o modo de compreender as imagens. O catálogo da exposição assinala que Warburg seria para a história da arte o que Freud foi para Psicologia, já que incorporou questões radicalmente novas para uma compreensão da imagem. “*Mnemosyne* foi sua paradoxal obra mestra e seu testamento metodológico: reúne todos os objetos de sua pesquisa em um dispositivo de “painéis móveis” constantemente montados, desmontados, remontados” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 50)¹⁵. Os painéis de Aby Warburg propunham uma constelação de imagens e uma constelação de tempos. E fora a partir da proposta imagética de Warburg que o também historiador da arte Georges Didi-Huberman elaborou sua exposição.

5. O Embaralhar de Carta para Traçar Novos Pensamentos

“Quando colocamos diferentes imagens – ou diferentes objetos, como cartas de baralho – em uma mesa, temos constante liberdade para modificar suas configurações. Podemos descobrir novas analogias, novos trajetos de pensamento”¹⁶ (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.75). O que faz um Painel imagético senão colocar uma imagem ao lado de outra? Através da disposição dessas imagens também se busca novos trajetos de pensamento, que para o design se traduz em pesquisa visual. Os Painéis imagéticos ensaiam também uma montagem de imagens, uma composição imagética. A história da arte, assim como outras áreas de conhecimento, está repleta delas. Contudo, o design ainda não teorizou seus quadros associativos de imagens. A questão é pensar como a teoria da montagem pode auxiliar a pesquisa imagética em design – uma vez que, grosso modo, o design já está fazendo montagens.

Quando visualizamos um painel semântico percebemos montagens de imagens. Cada imagem colocada, uma ao lado da outra – muitas vezes também sobrepostas – alteram-se mutuamente. Boa parte, a quase totalidade, da bibliografia da área utiliza a palavra colagem para referir-se à disposição imagética do Painel. Contudo, Karine Manzeau (2008) escreve que as pranchas apresentam fotomontagens.

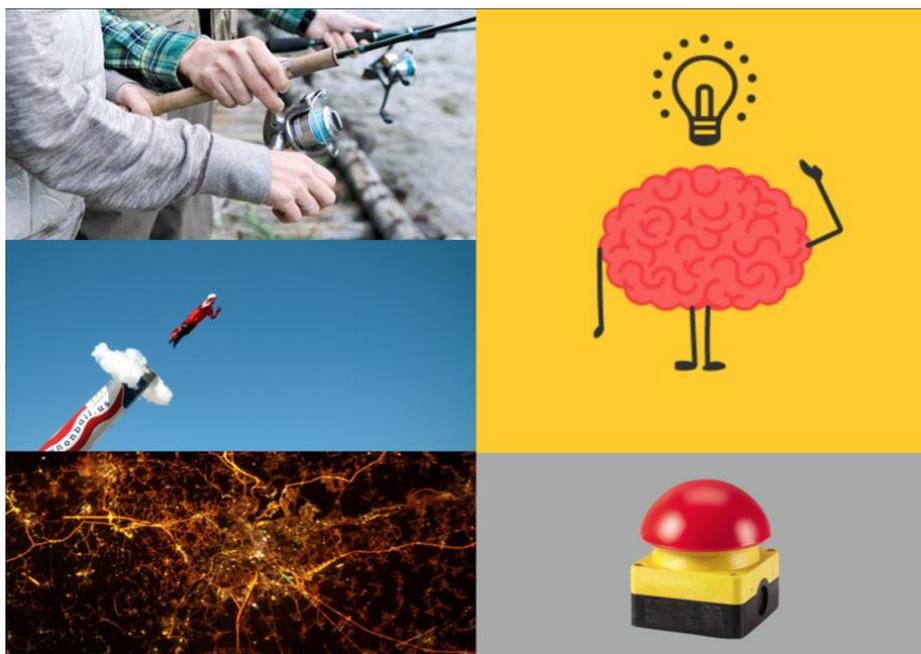
No Painel Imagético desenvolvido pelo LOGO/UFSC cada imagem foi escolhida (entre outras) como representativa dos diferentes conceitos que compõem o DNA da marca cliente do laboratório. Tal qual o DNA biológico constituído por adenina, citosina, guanina e timina, o DNA da marca, como proposto pelo LOGO, compõe-se também de quatro elementos: técnico, resiliente, mercadológico, emocional. O DNA, biológico ou tal metáfora utilizada pelo laboratório, é constituído por elemento, contudo é a integração destes elementos que confere sua particularidade.

¹⁵ *Mnemosyne* fue su paradójica obra maestra y su testamento metodológico: reúne todos los objetos de su investigación en un dispositivo de “paneles móviles” constantemente montados, desmontados, remontados

¹⁶ Cuando colocamos diferentes imágenes – o diferentes objetos, como las cartas de una baraja, por ejemplo – en una mesa, tenemos una constante libertad para modificar su configuración. Podemos descubrir nuevas analogías, nuevos trayectos de pensamientos

A imagem abaixo busca apresentar a montagem de tais elementos do DNA da marca. Cada uma das imagens colocadas no painel tem uma função específica, contudo ao serem colocadas em conjunto se alteram mutuamente. As imagens justapostas transformam-se em uma outra imagem que não existe em cada uma isoladamente.

Figura 4: Painel Imagético desenvolvido pelo Laboratório de Orientação da Gênese Organizacional da UFSC



Fonte: <http://logo.ufsc.br/home/pt/>

Colocar uma imagem ao lado de outra. Georges Didi-Huberman, em um de seus seminários no *Institute Nationale de Histoire de l'Art*, nos lembra que para além de historiadores e detetives, cartomantes também repetem incessantemente esse ato. A montagem de imagens de cartomantes não quer ver o passado, mas o futuro. As cartas dos baralhos colocadas umas ao lado das outras funcionam por montagem. Através da montagem de cartas, feitas por “azar”, se pretende uma profecia. A montagem do cartomante funciona como mecanismo de premonição. A partir desse embaralhar e montar de cartas proféticas, podemos também situar o Painel imagético.

O design busca o advir, seu objetivo não é detectar o passado – talvez sim se este o ajude na conceção de um outro tempo – mas este profissional também visa uma quase atividade profética. Seu embaralhar de imagens ambiciona o novo. O design está fazendo montagens, ele só precisa se dar conta disso para melhor o fazer. O grande aporte teórico acerca da temática produzidos por outros campos de conhecimento pode, sem dúvidas, auxiliar este modo de operar que já vem sendo ensaiado pela área.

6. O Design entre o Equilíbrio e a Montagem

O design é fruto e expressa muitíssimo bem o século que o desenvolveu. No século XIX nasceu da crença da perfeita comunhão de técnica e arte. Talvez uma criança acredite que indústria e arte possam estar em perfeito equilíbrio, mas muitos poucos adultos têm esta feliz ilusão. Não demorara muito para o próprio design se dar conta de sua dicotomia interna. As máquinas foram projetadas e construídas para diminuir e aliviar o trabalho humano e ainda no mesmo século XIX deu-se conta que a Revolução Industrial transformou sim o mundo, mas não necessariamente para melhor. Passamos de uma sociedade de produção, para uma sociedade de consumo. O tempo do relógio não cessa de acelerar. O design também ajudou a construir essa sociedade.

O campo do design é um ponto de partida excelente para pensarmos na sociedade que nos transformamos. Produzir, projetar, desejar – designers sabem muito bem conjugar estes três verbos. Designers sabem muito bem os montar com forma e função, com técnica e beleza.

Este ensaio provocativo questiona o distanciamento do design do campo das artes. Tal distanciamento pode ser notado não apenas no processo criativo, mas principalmente na atividade teórica desse processo. Como tão bem escrevera Stéphane Vial, o design é fruto do fim de uma rejeição de profissionais de campos artísticos para com a produção industrial (VIAL, 2010, p.17). Mas não estaria agora o design rejeitando as artes? Muito provavelmente uma reaproximação da teoria da arte auxiliaria o processo de pensar design.

As imagens dos Painéis do design ainda parecem querer explicar ou ilustrar algo. Neste processo esquece-se a grande potência da imagem. Imagens não ilustram ideias, elas as produzem. O conceito de montagem já está sendo utilizados pela área. Contudo, sua teorização pode auxiliar o ato criativo. O Painel pode passar de fonte para o próprio processo criativo, ele pode fazer pensar e criar. O design como profissão, campo de conhecimento, disciplina e história tem inquestionavelmente mãos atadas a arte e a sua história. Contudo, o design não faz arte, ele tem outros objetivos, como a funcionalidade. Não precisamos acreditar que possa existir um perfeito equilíbrio entre ato projetual e ato criativo. Contudo estes dois atos precisam ser questionados, conjugados, problematizados – montados e remontados.

O design é um campo montado, ele nasceu da própria montagem entre arte e técnica. Tal qual uma montagem cinematográfica de Serguei Eisenstein arte e técnica justapostas formaram um terceiro elemento que não está presente em nenhum dos outros separadamente. Discordamos de Couturier (2015, p. 21) que propõem a imagem de um equilibrista como metáfora para um designer, o equilibrista não constitui imagem apropriada para este profissional. Talvez Dionísio, o deus grego do vinho e da dança, em seus muitos pedaços seja uma imagem mais interessante para o design. O designer é mais dançarino que equilibrista. Que deus expressaria melhor um inventor (um designer) que um que se (re)inventa o tempo todo?

Referências

- ARTOLA, Miryam e VIDAL, Fernando. **Pensamiento visual. Murales para innovar**. Bilbao: Ediciones Mensajero, 2015.
- BAUDRILLARD, Jean. **La société de consommation, ses mythes, ses structures...** Paris : Folio, 1996.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- BONY, Anne. **Le design. Histoires, principaux courants, grandes figures**. Paris: Larousse, 2006.
- BURDEK, B. E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
- CARERI, Giovanni. **Envols d'amour. Le Bernini: montage des arts et dévotion baroque**. Paris : Editions Usher, 1990.
- COUTURIER, Élisabeth (dir.). **Design contemporain**. Paris: Flammarion, 2015.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- _____. **Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de la imágenes**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.
- _____. **Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?** Madrid: TF ediciones, Museo Reina Sofia, 2010.
- _____. **Atlas au le gai savoir inquiet. L'œil de l'histoire, 3**. Paris: Minuit, 2011.
- _____. **Imágenes pensé a todo: memoria visual del Holocausto**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2004.
- _____. **Passés cités par JLG. L'œil de l'histoire, 5**. Paris : Minuit, 2015.
- _____. **Peuples en larmes, peuples en armes. L'œil de l'histoire, 6**. Paris : Minuit, 2016.
- EDWARDS, A.; FADZLI, S. A.; SETCHI, R. **A comparative study of developing physical and digital mood boards**. Apresentado no: 5th International Conference on Innovative Production Machines and Systems (I*PROMS'09), Cardiff, UK, 2009.
- EISENSTEIN, Serguei. **Notes pour une histoire générale du cinéma**. Paris: afrhc, 2013.
- _____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- FLUSSER, Vilém. **Uma filosofia do design. A forma das coisas**. Lisboa: Relógio d'água, 2010.
- GUSMÃO, Cláudio. Painel Semântico como técnica metodológica no ensino da prática projetual do design. In: Luísa Paraguai; Jofre Silva. (Org.). DAMT 8: **Design, Arte, Moda e Tecnologia**. São Paulo: Edições Rosari, 2012, v. 1, p. 1-10.

JACQUES, Jocelise J.; SANTOS, Ronise F. dos. Metáforas Gráficas? A Aplicação do Painel Semântico no Desenvolvimento de Produtos. **Educação Gráfica** (UNESP, Bauru), v. 13, p. 244-256, 2009a.

_____. **O Painel Semântico como Ferramenta no Desenvolvimento de Produtos**. Anais V CIPED, Bauru, p. 531-538, 10 – 12/10/2009b.

LÖBACH, Bernd. **O design industrial**. São Paulo: Edgard Blucher, 2009.

LAURENT, Stéphane. **Chronologie du design. Guide culturel**. Paris : Flammarion, 1999.

_____. **Les arts appliqués en France : genèse d'un enseignement**. Paris : Ed. du CTHS, 1998.

MANZEAU, Karine. **Planches déco. Une méthode de créativité**. Paris : Groupe Eyrolles, 2008.

_____. **Planches de tendances en décoration intérieur**. Paris : Groupe Eyrolles, 2005.

MARTIN, Jean-Hubert. **Carambolages**. Catalogué de l'exposition Galerie Nationales du Grand Palais, Paris, 2 mars – 4 juillet 2016. Barcelona : Presses de l'imprimerie d'Ingoprint, 2016.

MIDAL, Alexandra. **Design : introduction à l'histoire d'une discipline**. Paris : Pocket, 2009.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

PEVSNER, Nikolaus. **Pioneiros do desenho moderno. De Willian Morris a Walter Gropus**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SAMAIN, Etienne. Antropologia, imagem e arte. Um percurso reflexivo a partir de Georges Didi-Huberman. **Caderno de Arte e Antropologia**, vol.3, n. 2, 2014. p. 47-55.

SOMAINI, Antonio. Généalogie, morphologie, anthropologie des images, archéologie des médias. In : EISENSTEIN, Serguei. **Notes pour une histoire générale du cinéma**. Paris : afrhc, 2013.

VASARI, Giorgio. **As Vidas**. São Paulo : Martins Fontes, 2011.

VIAL, Stéphane. **Court traité du design**. Paris : Presses Universitaires de France, 2010.

_____. **L'Être et L'Écran. Comment le numérique change la perception**. Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

_____. **Le Design**. Paris : Presses Universitaires de France, 2015.