

A HERMENÊUTICA DO DOMÍNIO: o processo criativo no desenvolvimento de mobília

THE HERMENEUTICS OF DOMAIN: the creative process in the development of furniture

ALENCAR, Adailton Laporte de; Doutor; UFPE

adailton.alencar@ufpe.br

MARÇAL, J.C.; Doutor; UFRPE

introitu@hotmail.com

Resumo

Trata-se de apresentar a relevância do domínio no processo criativo e de criação do indivíduo, no caso deste artigo, o profissional de mobília. Para que possamos compreendê-lo em sua plenitude, foi utilizado o Modelo de Perspectivas de Sistemas do psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi onde ele demonstra a criatividade numa tríade em constante atuação, viva, confluyente. Analisando a aplicação do modelo de Mihaly ao recorte sugerido, fica evidente a importância dos três elementos da tríade: o Indivíduo criativo, representado nesse caso pelo profissional de mobília, o Campo caracterizado por instâncias de legitimação do produto criativo, e o Domínio, este elemento que será melhor abordado através de uma hermenêutica filosófica e aprofundado no decorrer deste artigo apresentando elementos vitais constituintes deste componente da tríade.

Palavras Chave: Processo Criativo; Mobiliário Brasileiro; Mihaly Csikszentmihalyi; Hermenêutica.

Abstract

It is about presenting the relevance of the domain in the creative and creation process of the individual, in the case of this article, the furniture professional. So that we can fully understand, the Systems Perspective Model of the Hungarian psychologist Mihaly Csikszentmihalyi was used, where he demonstrates creativity in a triad in constant action, alive, confluyente. Analyzing the application of Mihaly's model to the suggested outline, the importance of the three elements of the triad becomes evident: the Creative Individual, represented in this case by the furniture professional, the Field characterized by instances of legitimization of the creative product, and the Domain, this element which will be better addressed through a philosophical hermeneutics and deepened throughout this article, presenting vital elements that constitute this component of the triad.

Keywords: Creative Process; Brazilian Furniture; Mihaly Csikszentmihalyi; Hermeneutics.

Introdução

O objetivo do presente artigo é erigir uma compreensão sobre o processo de criatividade do profissional de Design na elaboração de produtos de mobília. Para tanto, iniciaremos expondo a abordagem do Modelo de Perspectivas de Sistemas do psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi. Nesse sistema, Csikszentmihalyi compreende que o processo de criatividade envolve três estruturas que se interligam dialeticamente: o domínio que compreende a gama de conhecimentos, ferramentas, valores e práticas do sujeito criativo (e que será o centro de nossa análise), o campo que se refere à comunidade ou juízes que emitem juízos de valor sobre o produto da criatividade e o indivíduo, aquele que cria.

A justificativa em optarmos por uma análise do domínio se dá por considerarmos de extrema relevância, para a compreensão do processo de criatividade na elaboração de produtos de mobília, o papel que o conhecimento possui na execução de qualquer projeto de Design. Iremos compreender como a gama de conhecimentos do indivíduo influencia em sua elaboração de determinado projeto, ou seja, sua tecnicidade – e daí a importância de elaborarmos uma explanação da questão da técnica a partir de Heidegger – sua compreensão estética e funcional sobre o produto, as possibilidades de ferramantes disponíveis na consecução da obra, seus valores culturais e o conjunto de suas práticas, a sua historicidade enquanto sujeito criativo.

O Modelo de Perspectivas se mostra, na nossa compreensão e que iremos tratar à frente, como uma ferramenta valiosa que irá nos auxiliar a desentranhar o sentido mais profundo do processo criativo. Csikszentmihalyi elabora um sistema que nos permite vislumbrar as diversas fases do processo criativo em qualquer campo da cultura. Se o sistema vale para qualquer campo da cultura é evidente que o mesmo poderá ser utilizado na elaboração de uma devida compreensão sobre o processo criativo dos profissionais do Design.

A partir da hipótese do modelo de Csikszentmihalyi, decidimos por um objeto específico de pesquisa: o processo criativo no desenvolvimento de mobília. Essa hipótese se mostrou eficaz ao atrelarmos a mesma a uma metodologia também específica: a fenomenologia hermenêutica de Hegel e Heidegger. Tal hipótese, portanto, se conjuga com nossa metodologia. A fenomenologia hermenêutica nos fornece as ferramentas necessárias para que possamos, a partir da abordagem psicológica de Csikszentmihalyi, conquistar um sentido estético e filosófico sobre a criatividade.

Como o domínio é a principal questão em nossa pesquisa, a tecnociência – a questão da técnica – ganhou destaque em nossa metodologia e na perspectiva filosófica do tema. Para que a universalidade das ideias aqui expostas possam ganhar em concretude e particularidade, escolhemos estudar a produção criativa de três designers de mobília: Sérgio Rodrigues, Julia Krantz e Sérgio Mattos. Essa escolha nos conduziu a uma estética muito particular por ter elementos de uma brasilidade latente em seus produtos.

Assim, o domínio revelou os valores desses designers em seus processos criativos bem como a tecnicidade empregada e as variações estéticas utilizadas pelos três. Nossa hipótese se revelou acertada – bem como a escolha por uma metodologia centrada na fenomenologia hermenêutica – por nos permitir tornar claro as estruturas e momentos do processo criativo.

Os resultados esperados, portanto, são demonstrar, a partir do sistema de Csikszentmihalyi e da fenomenologia hermenêutica de Hegel e Heidegger, as estruturas particulares que se unem na construção de produtos de mobília nas obras de Sérgio Rodrigues, Julia Krantz e Sérgio

Mattos e que revelam suas escolhas, seus conhecimentos e seus pertencimentos a um recorte histórico-cultural específico.

1. O Domínio

Csikszentmihalyi aborda o domínio como um conjunto de regras e procedimentos simbólicos estabelecidos culturalmente que regulam a consciência humana (pensamentos, emoções, conhecimento acumulado, transmitido e compartilhado em uma sociedade ou por várias sociedades, crenças e atos intencionais tais como as várias tecnologias desenvolvidas ou adotadas no âmbito da cultura). Essas regras não são programadas para os conhecimentos genéticos herdados, mas sim uma absorção da interatividade com os demais membros da sociedade.

O domínio, portanto, trata-se de um elemento cultural com geografia e recorte histórico definido e que traduz, inicialmente¹, a técnica dessa mesma cultura. Sendo uma técnica, é preciso compreender seu sentido mais amplo e profundo a partir de uma hermenêutica que desenranhe o sentido da técnica. Se formos responder à questão essencial que Lévi-Strauss levanta em seu *As Estruturas Elementares do Parentesco* – a saber, o que nos torna seres culturais e nos retira do reino universal da Natureza? – devemos passar pela questão da proibição do incesto. Entretanto, o não – negatividade existencial da proibição – carrega em si uma afirmação de caráter linguístico. A polaridade entre permitido e não-permitido, afirmação e negação, regem as estruturas fundamentais da linguagem. Assim, a proibição do incesto é uma negação que possui lastro na própria linguagem – elemento essencial na nossa consolidação como seres culturais. O terceiro termo dessa passagem (sendo a proibição do incesto e a linguagem as duas primeiras etapas) é a economia.

Essa passagem é o marco divisor por excelência daquilo que nos forma como seres humanos. Há nosso elemento natural e nosso elemento cultural: “[...] tudo quanto é universal no homem depende da ordem da natureza e se caracteriza pela espontaneidade, e que tudo que está ligado a uma norma pertence à cultura e apresenta atributos do relativo e do particular”². O domínio-técnica nos permite, a partir do universal, construir nosso mundo particular, ou seja, a nossa cultura.

A economia distribui os seres humanos dentro de uma determinada cultura a partir de suas aptidões³. Como se trata de uma relação com a Natureza e a produção, ela é, em essência, uma técnica. Aloja os indivíduos em realidades de produção específicas e que necessita de um processo de conhecimento dos meandros da Natureza e do conhecimento humano em si sobre as tarefas que devem ser levadas a termo para a realização das necessidades do grupo. Permanece, portanto, a questão filosófica: o que é, então, a técnica. Heidegger responde: “A técnica não, portanto, um simples meio. A técnica é uma forma de desencobrimento”⁴. É da essência da técnica desencobrir, ou seja, diante dos fenômenos da Natureza, o conhecimento deve desenterrar seus fundamentos, seus mecanismos de funcionamento e consecução, suas estruturas causais. A técnica “[...]desencobre o que não se produz a si mesmo e ainda não se dá e propõe”⁵.

¹ Dizemos inicialmente porque no processo de construção de objetos culturais também entrará a estética.

² LÉVI-STRAUSS, Claude. *As Estruturas Elementares de Parentesco*. São Paulo: Vozes, 1976. p.47.

³ Entendemos que com o capitalismo e o hipercapitalismo essa determinação via aptidão se esvai. Como explicita Marcuse citando Marx: “A divisão social do trabalho, declara Marx, não tem qualquer consideração pelas aptidões dos indivíduos ou pelo interesse do todo, sendo posta em prática, ao contrário, inteiramente de acordo com as leis de produção capitalista de mercadorias”. MARCUSE, Herbert. *Razão e Revolução*. 5ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004. p.237.

⁴ HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: *Ensaio e Conferências*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002. p.17.

⁵ Idem.

A técnica não produz, por exemplo, uma árvore. Sendo um fenômeno natural, a árvore é um eclodir fenomênico que se dá a partir de si mesma. Entretanto, a técnica pode desencobrir as causas que levam uma árvore a se mostrar enquanto fenômeno e alocar tecnicidade para que a mesma possa se mostrar a partir das escolhas da própria técnica e não ao sabor unilateral da Natureza. Contudo, é preciso salientar que a técnica moderna possui, para além do âmbito do desencobrimento, o aspecto fundamental de exploração: “Esta exploração se dá e acontece num múltiplo movimento: a energia escondida na natureza é extraída, o extraído vê-se transformado, o transformado, estocado, o estocado distribuído, o distribuído, reprocessado”⁶.

A técnica, enquanto antecipação e exploração da Natureza e, portanto, criadora de produtos culturais, ganha seu viés teórico no Renascimento. É a obra de Francis Bacon – notadamente seu *Novum Organum* – que indica a necessidade de sairmos de uma ciência especulativa sobre a Natureza (os gregos e particularmente Aristóteles) e passemos a antecipar a Natureza por uma prévia antecipação da Mente. Isso não exclui, evidente, a interpretação da Natureza. Entretanto, Bacon acreditava que essa limitação impedia que avançássemos em nossas conquistas culturais. Como ele mesmo explica:

Que haja, pois talvez seja propício para ambas as partes, duas fontes de geração e de propagação de doutrinas. Que haja igualmente duas famílias de cultores da reflexão e da filosofia, com laços de parentesco entre si, mas de modo algum inimigas ou alheia uma da outra, antes pelo contrário coligadas. Que haja, finalmente, dois métodos, um destinado ao cultivo das ciências e outro destinado à descoberta científica. Aos que preferem o primeiro caminho, seja por impaciência, por injunções da vida civil, seja pela insegurança de suas mentes em compreender e abarcar a outra via (este será, de longe, o caso da maior parte dos homens), a eles auguramos sejam bem sucedidos no que escolheram e consigam alcançar aquilo que buscam. Mas aqueles dentre os mortais, mais animados e interessados, não no uso presente das descobertas já feitas, mas em ir mais além; que estejam preocupados, não com a vitória sobre os adversários por meio de argumentos, mas na vitória sobre a natureza, pela ação; não em emitir opiniões elegantes e prováveis, mas em conhecer a verdade de forma clara e manifesta; esses, como verdadeiros filhos da ciência, que se juntem a nós, para, deixando para trás os vestibulos das ciências, por tantos palmilhados sem resultado, penetrarmos em seus recônditos domínios. E, para sermos melhor atendidos e para maior familiaridade, queremos adiantar o sentido dos termos empregados. Chamaremos ao primeiro método ou caminho de Antecipação da Mente e ao segundo de *Interpretação da Natureza*⁷.

Com Bacon, a tecnicidade se transforma em tecnociência, uma vez que deve ser função da ciência descobrir novas técnicas capazes de dominar e explorar a Natureza. Assim, a experimentação passa a ser um elemento crucial na nova ciência tecnológica. Com Bacon, “o experimentalismo científico havia já encontrado a sua lógica e com ela sua capacidade de sistematização⁸”. A tecnociência – a partir do Renascimento e com sua consolidação com a Revolução Industrial – se insere como o domínio por excelência. Trata-se, portanto, de, no âmbito do conhecimento humano, erigir um cabedal de conhecimentos tecnocientíficos capaz de construir novos produtos culturais. Mas é preciso frisar que a elaboração de produtos culturais não se limita ao uso e realização de necessidades materiais. Também se inserem em outra necessidade: a estética. Assim, as regras culturais assimilam tanto os novos paradigmas da tecnociência como os paradigmas estéticos da cultura. Há e meios e produtos que possuem sua tecnicidade apenas como modo de exploração e extração da Natureza: a agricultura, por exemplo. Há produtos que possuem tecnicidade própria, mas que se constroem com vistas a sua dimensão estética: as obras de arte,

⁶ Op. Cit. p. 20.

⁷ BACON, Francis. *Novum Organum*. Minas Gerais: Virtual Books, 2003. p.6.

⁸ ABBAGNANO, Nicola. *História da Filosofia*. Vol. VI. Lisboa: Presença, 1988. p.32.

por exemplo. E há produtos híbridos, ou seja, que possuem tanto uma função de uso como uma função estética: o mobiliário do designer moderno, por exemplo.

É por isso que podemos afirmar que as regras culturais transmitidas podem ser subdivididas em vários domínios, por exemplo, o domínio da gastronomia contém regras sobre como preparar alimentos⁹. Milhares de receitas existem em muitas culturas e são transmitidas sob forma de instruções orais ou escritas de geração para geração. Na religião, que consiste em regras na sua forma de pensar, de se comportar e de seguir determinada entidade religiosa. Centenas de domínios existem em cada cultura e a questão importante a ser considerada é que para um produto possa ser considerado criativo, este, precisa estar em um domínio já existente ou que se estabeleça um novo domínio de regras.

Sobre os aspectos da cultura, Lubart (2007, p.83) refere como sendo “à divisão de um conjunto de pensamentos, de condutas, de tradições, de valores e de símbolos que estruturam o modo como um grupo de indivíduos vai interagir com seu ambiente psíquico e social”. Lubart afirma que a cultura de uma comunidade é absorvida e passada a cada geração e que sua natureza evolui facilmente por meio de revoluções e inovações, mas também pela abertura à outras culturas.

Ostrower (1987, p.11) complementa as ideias de Lubart quando comenta que o comportamento de cada ser humano é moldado por princípios culturais, históricos, do grupo em que ele está inserido e, portanto, vive.

Hermeneuticamente, a cultura é a passagem do estado de Natureza para o estado em que determinamos nossas particularidades e isso, em termos existenciais, a partir do fato de sermos um ser-no-mundo que é relacional, ou seja, um ser-com: somos em relação à Natureza, em relação aos Outros e em relação a nós mesmos. Heidegger determina o ser humano que vive como Dasein. Para ele, nós não existimos em uma ruptura com o mundo: mundo e eu se dá ao mesmo tempo: “O Dasein, no entanto, está e ‘é’ no mundo, no sentido de lidar familiarmente na ocupação com os entes que vêm ao encontro dentro do mundo”¹⁰.

O ser-no-mundo, portanto, se relaciona consigo mesmo, com os outros e com o mundo. Sendo assim, o Dasein é um ser-com. Essa abertura ontológica lhe permite agir e interagir com seu mundo. A historicidade, o aprendizado contínuo, a formação cultural, as crenças, em uma palavra, tudo aquilo que nos forma, se dá no centro dessa abertura. A alteridade, portanto, é um traço essencial daquilo que somos. Explica Heidegger:

Os outros que assim ‘vêm ao encontro’, no conjunto instrumental à mão no mundo circundante, não são algo acrescentado pelo pensamento a uma coisa já antes simplesmente dada. Todas essas coisas vêm ao encontro a partir do mundo em que elas estão à mão para os outros. Este mundo já é previamente sempre o meu. [...]O mundo do Dasein é um mundo compartilhado”¹¹.

A consolidação existencial do mundo compartilhado também se dá na esfera da manualidade. A mão - manuseio das ferramentas, a construção, a modificação – ocupa lugar de destaque de concretização e desdobramento. Os objetos do mundo estão à disposição para que possamos transformá-los pelo domínio-técnica por meio do conhecimento e da manualidade. Os instrumentos que construímos são construídos nessa dupla via: conhecimento e manualidade. Segundo Heidegger, “denominamos de manualidade o modo de ser do instrumento em que ele se revela por si mesmo. O instrumento está disponível para manuseio, em sentido amplo, unicamente

⁹ Cf. LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Cru e o Cozido*. São Paulo: Zahar, 2021.

¹⁰ HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1988. p.152.

¹¹ Op. Cit. pp. 169-170.

porque todo instrumento possui esse 'ser-em-si'¹².

Conhecimento e manualidade abrem a cultura para possibilidades de expansão. Da comunicação com o primeiro telégrafo à comunicação via internet é sintomática essa expansão do domínio. A tecnociência frutifica a si mesma na confluência dessas duas esferas. Entretanto, há um terceiro elemento crucial na expansão do domínio: a criatividade. Esse elemento se insere tanto na esfera do que é natural no ser humano quanto nos seus aspectos culturais. A energia da criatividade se desdobra sobre o que foi adquirido enquanto domínio de determinado campo cultural quanto pela projeção no futuro do que é novo. A novidade, então, é o elemento da criatividade que se debruça sobre o que há para construir novos marcos culturais.

Sobre a questão dos avanços em um domínio, Csikszentmihalyi enfatiza que para que um matemático ou qualquer outro profissional se torne criativo, por exemplo, ele deverá ter a capacidade de provar teoremas matemáticos que não foram capazes de serem resolvidos ou de se encontrar novos teoremas que ninguém havia pensado antes ou de encontrar um novo sistema, um novo tipo de relação que ainda não fora posto em prática. Isso dará possibilidades de contestação pelos demais teóricos e estudiosos da área, ou seja, avanços em um domínio podem estimular avanços criativos em demais áreas assim como novas tecnologias podem ajudar a abrir novos domínios. Assim, como exemplifica Mihaly¹³, Beethoven não poderia ter escrito seu opus 61¹⁴ se os Luthieres de Cremona não tivessem se aperfeiçoado na arte de fazer violinos.

Portanto, por mais talentosa que seja a pessoa, seria muito pouco provável que ela contribua de forma significativa caso ela não tenha acesso a um determinado domínio. Uma vez adquirida as informações a partir do domínio, esta pessoa será capaz de mudá-lo por meio de motivações e estímulos.

A epistemologia da cultura revela esse imbricado jogo entre indivíduo, cultura, história, tecnociência e criatividade. Um exemplo clássico dessa construção da episteme ao longo da história é demonstrada na obra *As Palavras e as Coisas* de Michel Foucault.

Os séculos XIV, XV e XVI inseriam a episteme no âmbito da *convenientia*, *aemulatio*, *analogia* e *simpatias*. O domínio se articulava em bases postas temporalmente pela cultura como campo de aquisição de conhecimento, pesquisa e inovação. Assim, a *convenientia* é “[...] uma semelhança ligada ao espaço na forma da ‘aproximação gradativa’”¹⁵. O mundo, aqui, é *conveniência* das coisas: segue o adágio hermético da correspondência entre o que há em cima e o que há embaixo em uma correspondência de conteúdos. A *aemulatio* é uma “[...] espécie de *conveniência*, mas que fosse liberada da lei do lugar e atuasse, imóvel, à distância”¹⁶. A *aemulatio* permite a imitação das coisas e confere à epistemologia a capacidade de comparar as diversas realidades do conhecimento e ampliar suas possibilidades. A *analogia* supõe, em si, a *convenientia* e *aemulatio*: “Como esta, assegura o maravilhoso afrontamento das semelhanças através do espaço; mas fala, como aquela, de ajustamentos, de liames e de juntura”¹⁷. Essa junção permite que a episteme amplie suas comparações erigindo tábuas de categorias mais amplas. Por fim, as *simpatias*: “Nela nenhum

¹² Op. Cit. p. 111.

¹³ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. New York: Springer, 2014.

¹⁴ Beethoven escreveu seu Concerto para violino em D major, Op. 61 (1806), no auge de seu chamado "segundo" período, uma das fases mais fecundas de sua criatividade. Fonte: <https://www.allmusic.com/composition/violin-concerto-in-d-major-op-61-mc0002357517>

¹⁵ FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p.25.

¹⁶ Op. Cit. p. 26.

¹⁷ Op. Cit. p. 29.

caminho é de antemão determinado, nenhuma distância é suposta, nenhum encadeamento prescrito”¹⁸. Aqui se abre, em definitivo, as maiores possibilidades para a episteme uma vez que os limites são empurrados para além das comparações, aproximações e semelhanças. O novo se abre e não é à toa que podemos, nesse contexto, ter a obra de Bacon como uma nova compreensão sobre o conhecimento humano.

Os séculos XVII, XVIII e XIX se consolidam como o tempo da tecnociência e o *modus operandi* da industrialização como base de toda produção. O século XVII já vê a primeira máquina a vapor sendo feita por Thomas Savery e aperfeiçoada por James Watt. O domínio se alarga e o século XX se deparou com a Revolução Digital. Daí demos um salto quântico para as revoluções contemporâneas como a I.A., engenharia da computação, impressoras em 3D etc. Na produção atual de objetos culturais esses elementos se tornaram decisivos na tomada de decisões e no todo do processo criativo.

O Design não poderia ficar de fora dessas revoluções. Seu domínio se expandiu exponencialmente. Quando vemos a proposta estética da Bauhaus, por exemplo, percebemos que a amplitude do domínio parece agora apontar em todos os aspectos da vida cultural. Sobre a filosofia da Bauhaus, escreve Gropius: “Seu escopo específico era concretizar uma arquitetura moderna que, como a natureza humana, abrangesse a vida em sua totalidade”¹⁹. Essa abrangência se insere na produção gigantesca do hipercapitalismo com sua ampla tecnociência. Mas, como dito anteriormente, a produção do design se dá como produto híbrido (função e estética).

O domínio no Design, portanto, se enreda por um conjunto complexo de conhecimentos que se valem de conceitos, estética e tecnicidade no Século XXI. O domínio se ampliou por meio do acúmulo de conhecimento das gerações anteriores e pela expansão da tecnocientificidade, bem como pela criatividade e conhecimento vasto daqueles que se propõe a criar novos bens culturais.

É nesse sentido – a partir dessa amplitude conceitual – que podemos nos valer do modelo de Mihaly para compreender como o design de mobiliário se vale tanto de um domínio tecnocientífico quanto de um domínio estético. Para podermos demonstrar com a devida validade essa nossa abordagem, iremos tratar de três designers - Sérgio Rodrigues, Julia Krantz e Sérgio Mattos – e como a produção deles pode ser compreendida a partir do domínio como explicitado pela teoria de Mihaly.

1 A tríade de Mihaly (o modelo de perspectivas de sistemas)

Com base no modelo de perspectivas, Csikszentmihalyi defende que os estudos em criatividade devem ser focados nos sistemas sociais e não apenas no indivíduo.

McIntyre (2007) discorre em seu artigo que a busca crescente de modelos que confluem na pesquisa da criatividade de forma geral, evidencia a necessidade de olhar além do indivíduo no lançamento da inventividade, no que implica, uma mudança nas abordagens para as técnicas que se podem utilizar de forma a aprimorar as práticas da criatividade. Com base nos preceitos apresentados no Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi, McIntyre ratifica a tríade essencial do modelo esclarecendo que os usos das habilidades pessoais junto a aquisição de conhecimento de domínio carecem de uma compreensão multifacetada e complexa do modo como os campos funcionam e tomam decisões.

¹⁸ Op. Cit. p. 32.

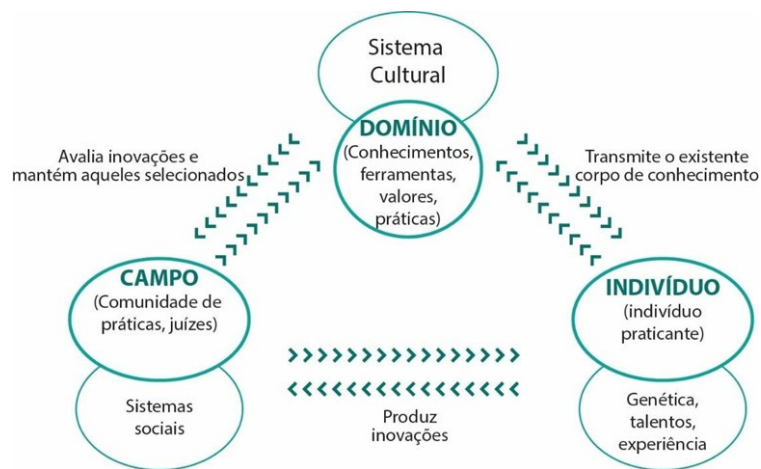
¹⁹ GROPIUS, Walter. *Bauhaus: Nova arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 1972. p.30.

Csikszentmihalyi menciona três elementos ou forças que julga sendo essenciais em qualquer consideração da criatividade: Talento individual ou Indivíduo; O Domínio; e O Campo que julga a importância ou não dos indivíduos ou produtos. Mihaly assume a posição de que a criatividade não está intimamente ligada a nenhum elemento ou força única, ou nem a pares de forças; mas sim a um processo em que existe a interação desses três elementos de maneira interativa. Csikszentmihalyi (1993) afirma que a criatividade só pode ser determinada estudando a interação entre criadores, seus campos e domínios correlatos.

Csikszentmihalyi (2014, p.51) diz que o ponto de partida do processo criativo é puramente arbitrário. Normalmente pode se pensar de imediato que a ideia floresça sobretudo por parte do indivíduo, no entanto, Mihaly elucida que a informação que vai junto com a ideia já existia bem antes dela chegar ao indivíduo, ou seja, já havia sido incorporado no sistema símbolo da cultura, das práticas comuns, da língua, do domínio. A título de exemplo, uma pessoa, por mais capaz ou qualificado que seja, não é capaz de escrever uma sinfonia criativa sem ter um conhecimento aprofundado do domínio, ou seja, o universo da música.

Portanto, ao demonstrar no seu modelo que o processo criativo pode partir de qualquer um dos subsistemas da tríade, Mihaly definitivamente sugere abandonarmos um modelo ptolemaico da criatividade na qual o indivíduo está no centro de tudo, para um modelo copernicano na qual a pessoa faz parte de um sistema de influências e informações mútuas.

Figura 1 - Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi



Fonte: Adaptado de Csikszentmihalyi (2014).

Como resultado, na confluência entre os elementos da tríade, acontece uma total simbiose e troca de ricas informações. Esse fenômeno de interação entre cada elemento produz consequentemente momentos de alimentação constante o que torna um modelo vivo de geração contínua de ideias e conhecimento contínuo.

Na interseção entre o indivíduo e o campo, são produzidas inovações, sendo nesse caso, o designer de mobília, o indivíduo criativo que será responsável pela criação de peças e no setor campo, encontra-se o encarregado por autenticar e legitimar ou não, a criação produzida pelo indivíduo. Caso esta peça seja mesmo aceita e reconhecida pelo responsável pelo campo, será posteriormente incorporada ao domínio.

Quanto à interseção entre a área do indivíduo criativo e o setor responsável pelo domínio,

esta confluência será responsável pela transmissão do conhecimento. É na área do domínio onde o indivíduo criativo, nesse caso, o designer de mobiliário brasileiro, deverá acessar para que ele consiga obter o máximo de conhecimento acerca daquilo em que ele pretende trabalhar.

Por fim, na interseção entre a área do campo com o domínio, este se reserva a avaliar as inovações pois o responsável por legitimar uma ideia tem consigo uma grande carga de conhecimento adquirida pelo universo do domínio, ou seja, quanto mais acessos ao domínio, mais conhecimento acumulado o indivíduo terá.

2 A essencialidade do domínio do indivíduo no processo criativo no desenvolvimento de mobília

De forma a validar a real relevância e importante papel do Domínio no processo de criação e de desenvolvimento do produto, será apresentado a seguir três exemplos de profissionais da área de mobiliário. São eles: Sérgio Rodrigues, Júia Krantz e Sérgio Matos.

É evidente que exista uma rica colaboração e acessos em diferentes domínios durante o processo de criação o que tornaria quase que impossível elencar todos esses pontos aqui neste documento. A ideia é na verdade, demonstrar como cada indivíduo criativo consegue acessar elementos de domínio de formas distintas, sintetizando-os e utilizando-os durante o processo de criação; nesse caso, fatores expoentes de domínio.

Sérgio Rodrigues

Como afirma Maria Cecília Loschiavo dos Santos: “De todos os designers brasileiros, Sérgio Rodrigues talvez seja o mais profundamente comprometido com os valores e materiais da terra, tendo se arraigado definitivamente a formas e padrões de nossa cultura”. Essa dimensão da brasilidade – tão presente em suas obras - foi acentuada em uma bienal na Itália em 1961 onde a Poltrona Mole foi premiada:

“Foi justamente esse caráter grosso, que incorporou muito bem o espírito da brasilidade, que deu um destaque especial à poltrona na bienal Concorso Internazionale del Mobile, em 1961, na cidade de Cantu, Itália. Concorrendo com quatrocentos projetos de sua categoria, apresentados por arquitetos e decoradores de 27 países, a Poltrona Mole – sob o nome de Sheriff – obteve o primeiro prêmio, sendo um dos critérios da premiação a expressão da regionalidade, como ficou claro no relatório de premiação: “(...)único modelo com características atuais, apesar da estrutura com travamento convencional, não influenciado por modismos e absolutamente representativo da região de origem²⁰”.

²⁰ DOS SANTOS, M. C. L. *móvel moderno no Brasil*. 2ª ed. São Paulo: Olhares, 2015. p. 181.

Figura 2 -Poltrona mole



Fonte: <https://www.mz4design.com.br/produto/poltrona-mole/>

Sérgio Rodrigues, e isso já em 1953, estava imbuído da ideia de compor mobiliário com características essencialmente brasileiras. Nesse período colabora com a Móvel Artesanal, mas a aceitação pelo campo não foi imediata, pois havia entusiasmo, mas o fracasso era palpável uma vez que “[...] vender móvel moderno no maior centro produtor de móvel de estilo eclético era uma ideia por demais arrojada²¹”. Mesmo com a ampliação da empresa para a Forma S.A., e isso a despeito das pesquisas de vanguardas levadas a termo por Rodrigues, havia muita incompreensão sobre suas propostas.

A relação entre indivíduo, domínio e campo se tornam muito clara na historicidade das obras de Sérgio Rodrigues: ele estava ciente da necessidade de compor esteticamente uma nova maneira de fazer mobiliário com uma essência típica da brasilidade cultural que o cercava; o domínio estava composto por suas pesquisas tanto na área do Design quanto nas pesquisas estéticas e, por fim, era preciso educar o campo para reconhecer o Belo que havia em suas ideias. O espírito estava pronto para se expressar em suas obras, mas o reconhecimento do campo é necessário para validar esse percurso.

Entretanto, fica claro que uma parte do campo (nesse caso o consumidor), ainda não estava preparado para tal inovação, onde se era consumido além de todo tipo de mobília, imperavam os delgados pés palito junto com a palhinha ou estofados. A robustez da poltrona mole para muitos ainda não podia ser digerida, entendida ou consumida por se tratar de uma peça de mobília que ia contra a corrente do que estava em voga ditada pela leveza.

Foi preciso então, muita ousadia de Sérgio em propor uma estética em que ele acreditava, acessando domínios ainda não abordados pelos demais profissionais de mobília na época; e quando recorriam, eram de maneira ainda tímida. Sérgio aliou a exuberância e riqueza da nossa flora incorporando a madeira de forma explícita, imperativa e sem parcimônia, mas com muita identidade e reponsabilidade. Aliada a isso, o modo de sentar e se acomodar à poltrona remete à forma da rede com percintas em couro na estrutura da poltrona onde se acomoda a grande almofada.

²¹ DOS SANTOS, M. C. L. *móvel moderno no Brasil*. 2ª ed. São Paulo: Olhares, 2015. p. 177.

Figura 3 - Estrutura da poltrona mole apresentando as percintas em couro



Fonte: <httpswww.capadocialeiloes.com.brpeca.aspID=2866546>

Julia Krantz

Formada pela FAU-USP em arquitetura, Julia Krantz despertou o seu interesse pelo móvel ainda na faculdade, quando no terceiro ano desenvolveu uma cadeira para restaurante e conseguiu assim acompanhar desde o processo do projeto inicial ao trabalho na marcenaria da faculdade até ficar pronta. Este foi o seu primeiro contato com o móvel e a partir desta experiência ficou claro para ela que o móvel faria parte de sua vida profissional.

Apreciando a sua obra, se deduz um trabalho quase que artístico e plástico que surge de forma grandiosa nas suas peças. Dentro desse contexto mais fluido e orgânico, ela consegue com a utilização do isopor e da madeira laminada produzir objetos e mobília com muita identidade. Acredita-se que essa forma tão presente em seu repertório se deva a sua grande ligação com o mar que ela faz questão de exaltar com certo saudosismo. A fluidez e organicidade tão presente em suas peças certamente a fez acionar, durante seu processo criativo e de criação, recursos de domínio que remetem a elementos e formas existentes no oceano aliada a técnica de recorte em chapas de compensado por meio de gabaritos e depois colagem, cura e lixamento da peça.

Figura 4 - Ovaso



Fonte: <https://juliakrantz.com.br/portfolio/ovaso/>

Figura 5 - Amonita



Fonte: <https://juliakrantz.com.br/portfolio/amonita/>

Figura 6 - Poltrona Verso



Fonte: <https://juliakrantz.com.br/portfolio/poltrona-verso/>

No aspecto em se dispor a abertura de novas experiências, Julia abre espaço a se aprofundar em um poderosíssimo software chamado Catia²² onde ela percebe que facilitaria seu processo de criação. O Catia consegue atender a sua necessidade dentro de uma de suas linhas em que trabalha.

“As peças utilitárias, autorais ou customizadas, são normalmente desenhadas no Catia em todos os seus pormenores, para permitir sua construção, mesmo que em alguns casos a primeira peça sirva só de estudo (protótipo)”.

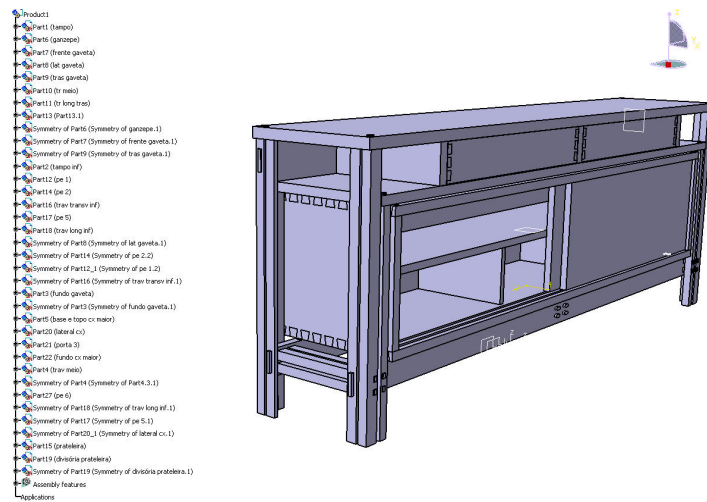
Quanto às formas mais orgânicas de suas peças, ela prefere utilizar o isopor por ser um material que aceita bem os cortes, desbastes e lixamentos iniciais para que se chegue no protótipo.

²² Trata-se de um software poderoso que permite desenhar formas bastante orgânicas e complexas, sendo também utilizada pela montadora francesa Peugeot e também pela empresa brasileira EMBRAER

“Sobre as peças laminadas, faço poucos desenhos, nunca no Catia (já que são todas peças orgânicas, esculturais), e trabalho no molde de isopor para chegar as formas que desejo. Depois corto as chapas de laminado, colo com uma cola pva importada (Tite Bond), preno com grampos e sargentos por 24 horas e processo o desbaste com retífica, politriz, lixadeira etc. Não tem grande segredo, a técnica na verdade é bem simples, só que extremamente trabalhosa e dispendiosa de tempo e perseverança”²³.

O que se percebe é que Julia se mantém sempre acessível a novos desafios conseguindo trilhar suas experiências consciente das suas limitações e acessando áreas de domínio de forma a poder contemplar e aprofundar cada vez mais seu aprendizado com a madeira e com novas tecnologias.

Figura 7 - Renderização do aparador Gaia no Software Catia



Fonte: Acervo da designer

Figura 8 - Aparador Gaia



Fonte: Acervo da designer

²³ Email enviado ao autor

Sérgio Matos

O repertório deste designer mato grossense residente em Campina Grande -PB comenta que o seu laboratório criativo reside na cultura material e imaterial local. Formado em Design pela UFCG, Sérgio capta desde visitas a feiras livres locais, religiosidade, culinária da região, fauna, flora ou qualquer elemento propenso a se transformar em algo novo pelas suas mãos; ele percebe estar imerso em um rico acervo material e imaterial em que pode se utilizar deste repertório em suas peças.

Como resultado, as peças recebem nomes de objetos presentes da cultura local, como a cadeira trancelim, a poltrona arreio, a poltrona bodocongó, a poltrona balaio, a poltrona cariri, a mesa de jantar xique-xique, a cadeira arupemba, entre outras. Outras peças levam o nome de brincadeiras locais como por exemplo o banco pião, festas da região como a poltrona balão, e viagens ao litoral onde ele incorpora o coral em forma de chifre e produz a poltrona Acaú.

O designer consegue aliar em seus produtos dois fatores que são elementos norteadores e definidores em suas obras: tradição local e matéria prima. O seu interesse em dar destaque nos processos fabris desenvolvidos por comunidades, apreendidos e passados de geração a geração e consequentemente aplicados em suas peças trazem um resgate na maioria das vezes a técnicas quase esquecidas ou destinadas a um limitado universo de produção. A partir do momento em que existe uma intervenção por parte do designer nessa produção de cunho artesanal, apresentando outras formas e modos do fazer, gera consequentemente uma valorização das tradições além de manter vivo o legado local.

Figura 9 - Poltrona Bodocongó



Fonte: <https://pt.sergiojmatos.com.br/product-page/bodocong%C3%B3-armchair>

Figura 10 - Poltrona Arreio



Fonte: <https://pt.sergiojmatos.com.br/product-page/arreio-armchair>

Figura 11 - Cadeira Cobra Coral



Fonte: <https://pt.sergiojmatos.com.br/product-page/cobra-coral-chair>

Olhando a obra de Sérgio Matos se percebe a facilidade em que ele consegue acessar domínios referentes à cultura local com grande impacto material e imaterial ressignificando e potencializando aspectos estéticos e simbólicos em suas peças.

Para melhor compreensão, segue abaixo uma tabela onde se apresentam os três profissionais de mobília e seus fatores expoentes de elementos de domínio.

Figura 12 - Fatores expoentes de domínio

| | Sérgio Rodrigues | Julia Krantz | Sérgio Matos |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fatores expoentes de domínio | Ousar indo contra o que se era consumido na época. Proposta de inovação no Campo | Utilização de novas tecnologias (Catia). Aperfeiçoamento das técnicas de modelagem da madeira compensada. Acesso a referências orgânicas da natureza. | Acesso constante à cultura local. Utilização de feiras livres como laboratório criativo. Conhecimento de técnicas de trançado local. |

Fonte: Do autor

3 Conclusão

Sendo o domínio – na perspectiva de Csikzscentimihalyi - um conjunto de regras e procedimentos simbólicos estabelecidos culturalmente que regulam a consciência humana, foi necessário, para se conquistar a amplitude fenomenológica de seu sentido, estabelecer uma hermenêutica. Tal procedimento se valeu da compreensão heideggeriana da questão da técnica e da historicidade da tecnociência como um dos fundamentos do processo de construção de conhecimento no Século XXI.

O domínio, enquanto conhecimento e tecnicidade, se revela como descobrimento, exploração e criação do real. Descobrimto porque revela as estruturas dos fenômenos, exploração porque cria técnica de exploração dos bens da natureza e criação porque se vale da criatividade dos indivíduos e grupos organizados para construir novos bens culturais.

O indivíduo criativo é aquele que domina conhecimentos, no entanto, para se adquirir conhecimento é preciso ter competência aprofundada acerca do domínio que por sua vez está contida numa teia complexa e repleta de informações de diferentes áreas de erudição, ou seja, para se criar, não basta apenas um conhecimento aprofundado. É preciso ter um amplo conhecimento de caráter multidisciplinar. Morais (2011) valida e reforça os preceitos de Csikzscentimihalyi quanto aos conhecimentos do domínio e considera como fator de extrema relevância a criação do indivíduo no seu dia a dia.

Analisando o que foi exposto acima, além dos três exemplos dos profissionais de mobília em que se destacam fatores expoentes de elementos de domínio – e para tanto nos valem do processo criativo, exploração do domínio e uso da técnica em Sérgio Rodrigues, Julia Krantz e Sérgio Mattos - pode se entender que quanto maiores forem acessados componentes de domínio durante o processo de criação, o indivíduo terá maiores possibilidades assertivas quanto ao seu produto final, mesmo o campo não estando preparado para tal inovação. Este mesmo campo irá aos poucos adquirindo conhecimento de domínio suficiente para assimilar, compreender e legitimar os produtos.

A relação entre o domínio e o campo se insere também na análise histórica da episteme que construímos para poder nos fornecer as pistas básicas de compreensão do processo de evolução da tecnociência e, por consequência, do próprio domínio.

Por fim, fica evidente que o design de mobília por ser abarcado pelo Modelo de Perspectivas de Sistemas de Mihaly Csikzscentimihalyi. A hermenêutica aqui elaborada visou ampliar a compreensão fenomenológica-existencial do domínio e permitir compreender o processo criativo

dos três designers escolhidos para análise e que por sua envergadura e relevância contemplam perfeitamente o objetivo de nossa pesquisa.

Referências

- ABBAGNANO, Nicola. **História da Filosofia**. Vol. VI. Lisboa: Presença, 1988.
- BACON, Francis. **Novum Organum**. Minas Gerais: Virtual Books, 2003.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Does Overinclusiveness Equal Creativity?**, Taylor & Francis, Ltd, Vol. 4, No. 3 (1993), pp. 188-189.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi**. New York: Springer, 2014.
- DOS SANTOS, M. C. L. **Móvel moderno no Brasil**. 2ª ed. São Paulo: Olhares, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **As Palavras e as Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- GROPIUS, Walter. **Bauhaus: Novarquitectura**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e Conferências**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1988.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **As Estruturas Elementares de Parentesco**. São Paulo: Vozes, 1976.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Cru e o Cozido**. São Paulo: Zahar, 2021.
- LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre, Artmed, 2007.
- MCINTYRE, Phillip. **Rethinking Creativity Practice in the Light of Mihaly Csikszentmihalyi's Systems Modelo of Creativity**, 3rd Global Conference on Creative Engagements – Thinking with Children, Sidney, February. 2007.
- MARCUSE, Herbert. **Razão e Revolução**. 5ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- MORAIS, Maria de Fátima. **Criatividade: desafios ao conceito**. In I Congresso Internacional de Criatividade e Inovação. 2011, Anais... Manaus: UFAM, 2011. P. 8-28.
- OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**, Campinas, Unicamp, 2013.