

Fabiano Eloy Atilio Batista
(Organizador)

A arte

e a

cultura

e a

formação humana

3

Atena
Editora
Ano 2022

Fabiano Eloy Atilio Batista
(Organizador)

A arte

e a

cultura

e a

formação humana

3

 **Atena**
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Linguística, Letras e Artes**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Profª Drª Edna Alencar da Silva Rivera – Instituto Federal de São Paulo



Profª Drª Fernanda Tonelli – Instituto Federal de São Paulo,

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia



A arte e a cultura e a formação humana 3

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Fabiano Eloy Atílio Batista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A786 A arte e a cultura e a formação humana 3 / Organizador
Fabiano Eloy Atílio Batista. – Ponta Grossa - PR: Atena,
2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0208-4

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.084220906>

1. Arte. 2. Cultura. I. Batista, Fabiano Eloy Atílio
(Organizador). II. Título.

CDD 701

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

Estimados leitores e leitoras;

Em sua terceira edição, a obra **'A arte e a cultura e a formação humana 3'** busca trazer uma continuidade das discussões em torno das artes e da cultura, a nível nacional e internacional.

Assim, a coletânea **'A arte e a cultura e a formação humana 3'** vem se configurando e se solidificando como uma ferramenta, teórica e metodológica, que busca auxiliar os sujeitos na prática da compreensão e da reflexão sobre as possibilidades e os diversos olhares que podemos lançar para compreendermos a importância da arte em nosso cotidiano e em nossas relações. Pois, “a arte funciona como uma das principais armas de uma teoria crítica da cultura que pretende potencializar o que de transformador e revolucionário levamos em nossa própria essência de seres humanos” (HERRERA FLORES, 2005, p.31)¹.

Sendo assim, as discussões propostas ao longo dos 15 capítulos que compõem esta edição buscam, de forma crítica e metodológica, trazer uma reflexão de como a arte é importante mediadora da cultura, sendo crucial para o desenvolvimento expressivo, criativo e auxiliando os mais variados sujeitos em suas construções e ressignificações pessoais e coletivas, tornando-os mais sensíveis e críticos ao mundo que os cerca, já que, assim como mencionado por Ferraz e Fusari (2009, p. 38), a “[...] arte não acontece no vazio, nem desenraizadas das práticas sociais vividas pela sociedade como um todo”².

Ademais, espera-se que os textos desta coletânea possam ampliar as possibilidades, os olhares e as reflexões de todos os leitores e leitoras, oportunizando, de forma crítica e reflexiva, o aparecimento de novas pesquisas e olhares sobre a multiplicidade das artes e da cultura como mediadora e formadora de uma formação humana, justa, igualitária e plural.

A todos e todas, esperamos que gostem e que tenham uma agradável leitura!

Fabiano Eloy Atilio Batista

1 HERRERA FLORES, Joaquín. **El proceso cultural**. Materiales para la creatividad humana. Sevilla: Aconcagua Libros, 2005.

2 FERRAZ, Maria Heloisa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Resende. **Metodologia do ensino da arte: fundamentos e preposições**. São Paulo: Cortez, 2009.


SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

IDENTIDADE CULTURAL: DISCUSSÕES ATRAVESSADAS PELA MODERNIDADE E PÓS MODERNIDADE

André de Araújo Pinheiro

Carla Daniele Saraiva Bertuleza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209061>

CAPÍTULO 2..... 15

NOSSO PALCO É A RUA: REFLEXÕES SOBRE CARIMBÓ URBANO E A PRÁTICA DO MANGUEIO COMO RECURSO DE SOCIABILIDADE PARA A AFIRMAÇÃO DO DIREITO A CIDADE


Daniel da Rocha Leite Junior

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209062>

CAPÍTULO 3..... 27

O CARIMBÓ URBANO PRODUZIDO NA GRANDE BELÉM: UM DEBATE SOBRE OS PROCESSOS DE SINCRETIZAÇÃO CULTURAL ENTRE AS CORRENTES TRADICIONAL E MODERNA DO CARIMBÓ

Daniel da Rocha Leite Junior

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209063>

CAPÍTULO 4..... 39

A MAIS DADÁ DE TODAS AS EXPOSIÇÕES: UM NOVO OLHAR ACERCA DE *MACHINE ART*, MOMA, 1934


Marcos Rizolli

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209064>

CAPÍTULO 5..... 48

ENTRE O DESAMPARO JOVEM E O SAGRADO: O ESPECTRO DO GUERREIRO NOS RAPS DO GRUPO REALIDADE NEGRA DO QUILOMBO DO CAMPINHO DA INDEPENDÊNCIA


Renata Câmara Spinelli

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209065>

CAPÍTULO 6..... 68

SOCIOESTÉTICA, UNA POSIBILIDAD FENOMENOLÓGICA DEL SER SOCIAL


Javier Mauricio Ruiz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209066>


CAPÍTULO 7..... 77

CONVERSA COM A NATUREZA ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS FOTOGRÁFICAS COM OS CORANTES DAS PLANTAS

Daniela Corrêa da Silva Pinheiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209067>

CAPÍTULO 8	86
O PATRIMÔNIO DUPLAMENTE ESQUECIDO: DOS EFEITOS DA PANDEMIA DA COVID-19 SOBRE EDIFICAÇÃO DE CARÁTER HISTÓRICO EM FORTALEZA-CE	
Jamilé Parnaíba Silva Adriana Guimarães Duarte	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209068	
CAPÍTULO 9	103
SÉRIE DE REPORTAGENS PARA TV: RESGATE HISTÓRICO DOS CINEMAS DE RUA DO RECIFE	
Maiara do Nascimento Cavalcanti Ana Carolina Vanderlei Cavalcanti	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.0842209069	
CAPÍTULO 10	116
SANTUÁRIO DO BOM JESUS DO CARVALHAL, BOMBARRAL, PORTUGAL - ARQUITECTURA RELIGIOSA	
Olívia Maria Guerreiro Martins Rodrigues da Costa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090610	
CAPÍTULO 11	139
POLÍTICAS ESPACIALES DEL AFECTO: EL CASO DE MONA HATOUM	
Toni Simó Mulet	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090611	
CAPÍTULO 12	151
CULTURAS DE CHINA / JAPÃO / ÍNDIA: KARATE-DO E OUTRAS ARTES MARCIAIS	
Marcelo Pessoa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090612	
CAPÍTULO 13	160
ONTEM E HOJE: UMA ANÁLISE CONCEITUAL DO DESIGNER INDUSTRIAL	
María Montserrat Vázquez Jiménez Raymundo Ocaña Delgado Argelia Monserrat Rodríguez Leonel Jorge Eduardo Zarur Cortés	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090613	
CAPÍTULO 14	172
EL DILEMA SOBRE LAS CONCEPCIONES DEL APRENDIZAJE	
Rodolfo Enrique Campos Castorena Felipe Ángel Acosta Ramírez Ulises Alejandro de Velasco Galván Roberto Romo Marín	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090614	

CAPÍTULO 15.....	187
ETNOMUSICOLOGIA, O CARIMBÓ CHAMEGADO, VISIBILIDADE E PROPAGAÇÃO DA PRODUÇÃO MUSICAL DE DONA ONETE	
Patrich Depailler Ferreira Moraes	
Paulo Sérgio de Almeida Corrêa	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.08422090615	
SOBRE O ORGANIZADOR	203
ÍNDICE REMISSIVO.....	204

ONTEM E HOJE: UMA ANÁLISE CONCEITUAL DO DESIGNER INDUSTRIAL

Data de aceite: 01/06/2022

Data de submissão: 05/04/2022

María Montserrat Vázquez Jiménez

Universidad Autónoma del Estado de México,
Campus Zumpango
Diseño Industrial, Huehuetoca, Estado de
México

Raymundo Ocaña Delgado

Universidad Autónoma del Estado de México,
Campus Zumpango
Diseño Industrial, Zumpango, Estado de
México
ORCID 0000-0002-3851-5777

Argelia Monserrat Rodríguez Leonel

Universidad Autónoma del Estado de México,
Campus Cuautitlán Izcalli
Derecho, Zumpango, Estado de México
ORCID 0000-0001-8345-9666

Jorge Eduardo Zarur Cortés

Universidad Autónoma del Estado de México,
Campus Zumpango
Diseño Industrial, Zumpango, Estado de
México
ORCID 0000-0001-8349-6993

RESUMO: Em relação ao desenho industrial, vários problemas surgiram ao longo do tempo. No entanto, um dos mais prementes é aquele relacionado ao seu ator principal... o designer industrial. Já que o referido ator foi identificado como aquele personagem que só faz desenhos, se encarrega dos planos ou se confunde com o

fato de seu trabalho se dedicar ao artesanato, pior ainda, como um simples auxiliar na área de engenharia, expressões que para muitos parece não ter relevância, mas isso, para o sindicato, acaba sendo surpreendente e até ofensivo, principalmente se levarmos em conta que estamos falando de uma disciplina com 103 anos de existência. Assim, através deste trabalho e através da pesquisa documental, procuramos rever a vida e obra de várias personalidades que tiveram um papel importante na história do design industrial, bem como a definição que tem prevalecido globalmente pela atual Organização Mundial do Design. (antigo ICSID) de 1959 até hoje, buscando identificar semelhanças e discrepâncias, aspectos que permitirão finalmente estabelecer um conceito em torno do responsável pelo trabalho de desenho industrial hoje.

PALAVRAS-CHAVE: Conceito, História, Desenho Industrial, Designer Industrial.

YESTERDAY AND TODAY: A CONCEPTUAL ANALYSIS OF THE INDUSTRIAL DESIGNER

ABSTRACT: In relation to industrial design, various problems have arisen over time. However, one of the most pressing is that related to its main actor... the industrial designer. Since said actor has been identified as that character who only makes drawings, is in charge of the plans or is confused with the fact that his work is devoted to crafts, worse still, as a simple assistant in the engineering area, expressions that for many seems to have no relevance, but that, for the union, turns out to be surprising and

even offensive, especially if one takes into account that we are talking about a discipline with 103 years of existence. Therefore, through this work and through documentary research, we seek to review the life and work of various personalities who have been an important part in the history of industrial design, as well as the definition that has prevailed globally by today's World Organization. of Design (formerly ICSID) from 1959 to date, seeking to identify similarities and discrepancies, aspects that will finally allow establishing a concept around the person responsible for the work of industrial design today.

KEYWORDS: Concept, History, Industrial Design, Industrial Designer.

1 | INTRODUÇÃO

Com 103 anos de existência como disciplina, hoje muitas pessoas ainda desconhecem o que é desenho industrial e mais ainda, o que é ou qual é o papel do designer industrial. Situação que para alguns pode não ser importante, mas que, para todos nós que fizemos desta disciplina parte de nossas vidas, é um tanto desagradável quando confundem a missão que ela tem.

Embora no final do século XIX e início do século XX houvesse a ideia de que era necessário ter uma pessoa que pudesse atender às necessidades relacionadas à configuração e produção de objetos com vistas a fabricá-los em série, a tarefa inicialmente coube aos arquitetos, que aos poucos foram atendendo às necessidades dos empresários, estabelecendo o que seria um perfil profissional que, sob uma formação acadêmica já formalizada, daria lugar ao profissional de desenho industrial.

Nesse sentido, escolas como a Bauhaus, ULM ou Chicago seriam as precursoras, enquanto no México, universidades como a Ibero-americana (UIA), a Autônoma Nacional do México (UNAM) e a Autônoma Metropolitana (UAM), ser os pioneiros, e à qual a Universidade Autônoma do Estado do México (UAEMex) se juntaria em 1987, ao incluir o programa educacional como parte de sua oferta acadêmica em nível de graduação. Onde cada uma dessas Instituições de Ensino Superior (IES) estabeleceu um perfil desse profissional, com características semelhantes e diversas entre si.

Agora, através deste trabalho e depois de passar em revista a vida e obra de várias personalidades que tiveram um papel importante na história do desenho industrial, que foram selecionadas de várias fontes que se referem a eles como os melhores da história, será necessário estabelecer um conceito baseado no que era o trabalho do designer ou como ele poderia ser entendido naquele momento, para posteriormente estabelecer uma análise dessas conjecturas, à qual será adicionada a definição que prevaleceu em nível global. World Design Organization (antigo ICSID) desde 1959 até hoje, buscando identificar semelhanças e discrepâncias, aspectos que permitirão finalmente estabelecer um conceito em torno do responsável pelo trabalho de design industrial hoje.

2 | ONTEM E HOJE

Ao longo do tempo, em relação ao desenho industrial, vários problemas surgiram. No entanto, um dos mais prementes é aquele relacionado ao seu ator principal... o designer industrial. O exposto, uma vez que o referido ator foi identificado como aquele personagem que só faz desenhos, é responsável pelos planos ou se confunde com o fato de seu trabalho estar voltado para o artesanato, pior ainda, como simples auxiliar na área de engenharia, expressões que para muitos parece não ter relevância, mas que, para o sindicato, acabam por ser surpreendentes e até ofensivos, especialmente se levarmos em conta que estamos falando de uma disciplina com 103 anos de existência.

Sobre o referido, em grande parte, pode ser devido ao desconhecimento da sociedade sobre esta importante profissão, por isso é fundamental voltar às suas origens e observar o seu crescimento graças a personagens que fizeram e fazem desta disciplina o seu modo de vida.

Podem ser vários os pontos de partida para estabelecer a origem do desenho industrial e, com ele, o seu ator. Para os propósitos deste trabalho, Michael Thonet acaba sendo o personagem que, em nossa perspectiva, deu início a tudo que se refere à disciplina, pois graças à sua habilidade, transformou o conceito de mobiliário, provocando mudanças no comportamento humano dos burguesia do século XIX. (Esperón, 2014), e quem seguirá em ordem cronológica:

- Peter Behrens, reconhecido como o fundador do design industrial e do conceito de identidade corporativa. (Salinas, 1999)
- Walter Adolph Georg Gropius, que consideravam que a arquitetura deveria desempenhar um papel importante nas necessidades da sociedade, retomando o valor estético através do uso de novos materiais. (Ulloa, 2008)
- Walter Dorwin Teague, designer industrial, que promoveu um estilo artístico cuja característica residia na mistura da arte do passado e da produção atual do momento. (Lotha, 2019)
- Ludwig Mies van der Rohe, arquiteto e designer industrial alemão, cujo trabalho tem sido muito elogiado pela predominância da simplicidade e continuidade dos espaços. (Gutiérrez, 2012)
- Charles Édouard Jeanneret-Gris, mais conhecido por seu pseudônimo Le Corbusier. De origem suíça e que foi considerado um dos maiores inovadores da arquitetura moderna, além de um incansável agitador cultural ao longo de sua vida. (Fernández & Tamaro, 2004a)
- Raymond Loewy, designer francês que, por ser uma pessoa conhecida e influente no século 20, é considerado o pai do design industrial moderno. (Delgadillo, 2019)
- Norman Melancton Geddes, que se tornou por volta de 1931 o promotor da ra-

cionalização arquitetônica e, mais tarde, de um estilo aerodinâmico conhecido como “Streamline Moderne”. (Rico, 2011)

- Clara Porset Dumas, cubano cuja tendência de design visava amenizar a desigualdade de classes, conhecimentos e ideias, além de promover valores sociais para uma boa convivência. (Rincón, 2020)
- Richard Buckminster Fuller, designer, arquiteto e inventor americano, que estabeleceu que o design poderia melhorar o mundo, pois tinha a ideia clara de poder impactar 100% da humanidade no menor tempo possível através da cooperação espontânea, sem prejuízo ecológico ou desvantagem para ninguém. (Fanjul, 2020)
- Charlotte Perriand, de profissão arquiteta, designer, artista e urbanista, foi uma parisiense que se destacou pelo desenho e criação de espaços e objetos onde se distinguia marcadamente o uso de formas orgânicas, funcionais e a combinação de modernidade e tradição (Navarro, 2019), e que após sua estada no Vietnã (1942 a 1946), decidiu adotar o respeito ao meio ambiente em suas criações. (Espegel, 2007)
- Henry Dreyfuss, de profissão arquitecto, designer, artista e urbanista, que se destacou pela concepção e criação de espaços e objectos onde se distinguiu marcadamente pela utilização de formas orgânicas, funcionais e pela conjugação de modernidade e tradição. (Esperón, 2013a)
- Anna Castelli Ferrieri, mulher francesa que se desenvolveu como arquiteta, urbanista e designer, e que refere ter escolhido a primeira disciplina para buscar dar um melhor modo de vida aos outros, bem como resgatá-los da escassez e da fragilidade através da produção em massa. (Bada, 2016)
- Andrée Christine Aynard, parisiense cuja marca evidenciava um estilo sóbrio, natural e elegante, além de ser um ferrenho inimigo do excesso e da ostentação. (Baudesson, 2013)
- Alessandro Mendini, desenhista industrial, arquiteto, artista e editor de origem italiana, que, por meio de seu raciocínio sobre misturar formas, matérias-primas e cores, de forma criativa e engenhosa, desempenhou uma posição relevante no movimento do design radical. (Sánchez-Casado, 2019)
- Mimi Vandermolen, mulher holandesa que, através da empatia, pretendia dar a conhecer as situações enfrentadas pelas mulheres condutoras, pois deixou claro que os homens não têm os mesmos problemas no quotidiano. (Holewa, 2005)
- Philippe Starck, Precursor do chamado design emocional, ele buscou que seus projetos manifestassem sentimentos humanos e expressassem emoções, bem como que contribuíssem para uma vida melhor e que cumprissem três aspectos: impressionar uma pessoa gerando uma grande emoção, quebrar um costume e manifestar beleza e , que expressa conhecimento, fraternidade e respeito. (García, 2016)

- Ron Arad, Designer industrial israelense, caracterizado por ser um artista incomum, pois gosta de misturar novas tecnologias com materiais inovadores ao projetar objetos decorativos ou peças funcionais, tornando cada trabalho único, explorando todas as possibilidades funcionais e formais de cada objeto. (Alejandro, 2013)
- Naoto Fukasawa, personagem que considera que o ato de projetar consiste em observar objetivamente, sendo a simplicidade do projeto uma forma de especificar a união harmônica entre o usuário, o objeto e o contexto. (Miller, 2021)
- Konstantin Grcic, designer industrial alemão e cujo processo criativo parte das exigências das pessoas, misturando firmeza judiciosa com enorme sutileza intelectual. (Rich & Lehni, 2020).
- Cecilia León de la Barra, mexicana cujo trabalho se caracterizou por transformar o folclore tradicional em um design de vanguarda. (Quesnel, 2017)
- Christian Vivanco, designer industrial que apresenta como particularidade em seus projetos um conceito atual e progressivo, capaz de criar uma experiência relevante ao estimular reações emocionais positivas a partir da função do objeto. (Palacios, 2021)

Agora, uma vez que os personagens foram anunciados e como um resumo sobre a análise de seu trabalho e visão da disciplina, a tabela a seguir mostra o conceito que foi alcançado a partir dela.

Personagem	Conceito
Michael Thonet	<i>O fabricante de móveis finos, leves e confortáveis, com capacidade para decorar interiores.</i>
Peter Behrens	<i>Pessoa com capacidade de gerar objetos e dispositivos com funcionalidade e dimensão estética específicas, além de conseguir estabelecer uma comunicação empresarial eficiente através de um design coerente e unificado.</i>
Walter Adolph Georg Gropius	<i>Um construtor que combinou a habilidade do artista com as técnicas de produção do artesanato, tudo com o objetivo de criar um novo mundo baseado nas necessidades dos indivíduos em sociedade.</i>
Walter Dorwin Teague	<i>O profissional que mistura a beleza da arte com a funcionalidade do engenheiro para resolver problemas e executa seu trabalho em relação a outras disciplinas, relacionando o design a cada uma das áreas da empresa, criando objetos do cotidiano que influenciam a sociedade e com ela, uma melhor qualidade de vida.</i>
Ludwig Mies van der Rohe	<i>A pessoa capaz de criar objetos através do uso de formas básicas de geometria e avanços tecnológicos, predominando simplicidade, harmonia, elegância e simplicidade.</i>
Charles Édouard Jeanneret-Gris “Le Corbusier”	<i>O profissional que, após interpretar os gostos das pessoas, é capaz de criar objetos com funcionalidade, eficiência, conforto e estética, sempre considerando as medidas do corpo humano para maior adaptação.</i>
Raymond Loewy	<i>O profissional que se encarrega de gerar valor ao produto através da simplicidade, inteligência e inovação, buscando cativar o consumidor em todos os momentos e onde o fator estético é de extrema importância.</i>

Norman Melancton Geddes "Norman Bel Geddes"	<i>O profissional que, com base nos diversos avanços tecnológicos, projeta objetos com o menor número de peças, buscando assim modificar as ações da sociedade.</i>
Clara Porset Dumas	<i>A pessoa que cria projetos com base nas necessidades do usuário, considerando o ambiente onde serão utilizados, a distribuição dos espaços, a utilização de materiais locais, tecnologia atual e que estejam disponíveis a todos, buscando proporcionar funcionalidade, ergonomia, viabilidade produzir em massa e, com isso, melhorar as condições de vida.</i>
Richard Buckminster Fuller	<i>O indivíduo curioso e experiente, capaz de melhorar a qualidade de vida humana por meio da tecnologia, sustentado por um trabalho conjunto e interdisciplinar, sem perder de vista a sustentabilidade.</i>
Charlotte Perriand	<i>A pessoa que gera projetos e onde eles melhoram a sociedade; capaz de transmitir emoções e influenciar as interações das pessoas de forma harmoniosa. Considerando a relação forma, função, ergonomia e que esteja ciente dos diferentes benefícios oferecidos pelos materiais.</i>
Henry Dreyfuss	<i>O responsável pelo processo de projeto, autor da conceituação com base nas necessidades do usuário-cliente, e em cujo processo garante sua produção, mantendo a segurança, o conforto e a aparência.</i>
Anna Castelli Ferrieri	<i>A pessoa que projeta objetos de uso comum, funcionais e bonitos; utilizando as novas tecnologias, com visão de futuro, sem perder de vista o compromisso com a sociedade e atuando com ética, rigor e disciplina.</i>
Andrée Christine Aynard "Andrée Putman"	<i>A pessoa que explora, gera experiências e relaciona o cotidiano com o diferente, gerando a partir dele, objetos essenciais e inovadores com formas simples e geométricas, apoiados em materiais que tornarão cada criação acessível a todos, que ao mesmo tempo concederão um alto distinção, e onde a sobriedade prevalecerá.</i>
Alessandro Mendini	<i>A pessoa que cativa as pessoas e une culturas fundindo formas e materiais coloridos de forma artística e atraente; capaz de definir a relação que se estabelece com esses objetos para além da função, onde geram emoções e com ela, experiências positivas que transformam a vida.</i>
Mimi Vandermolén	<i>A pessoa que projeta com base nas necessidades do usuário, gerando ideias inovadoras e cujas propostas possuem ergonomia, são de implementação viável, intuitiva de usar e fácil de manusear, tanto para mulheres quanto para homens, ajudando a melhorar a situação vivencial de cada um no seu dia a dia.</i>
Philippe Starck	<i>O profissional que projeta objetos que contribuem para uma vida melhor, capaz de impressionar, gerar grande emoção, quebrar costume e expressar conhecimento, fraternidade e respeito ao usuário.</i>
Ron Arad	<i>A pessoa que conceitua é curiosa, usa materiais diversos nos quais aplica tecnologia, criando objetos inovadores, funcionais e que podem ser produzidos em massa; mantendo a qualidade e fornecendo soluções para o que é realmente necessário.</i>
Naoto Fukasawa	<i>O personagem que desenvolve uma observação substancial da interação das pessoas ao fazer uso de objetos, considerando nesse processo as necessidades, os diferentes ambientes e as diversas circunstâncias que o cercam, que juntos permitirão chegar à melhor solução de design.</i>
Konstantin Grcic	<i>A pessoa que gosta de desenvolver o raciocínio lógico, usando figuras onde a constante está na simplicidade, e toma como ponto de partida as exigências do usuário, aplicando princípios de arte e tecnologia, integrando diferentes materiais nos quais não perde de vista as técnicas de produção, a forma de uso e sua destinação ao final de sua vida útil.</i>

Cecilia León de la Barra	<i>A pessoa que desenvolve uma aprendizagem constante, abrangente e cumulativa, que lhe permite criar projetos para atender necessidades, que manifestam identidade, além de ter estética e simplicidade.</i>
Christian Vivanco	<i>A pessoa que mantém um diálogo constante com quem trabalha e que, a partir de sua convivência, gera ideias que a tornam empática ao projetar, sendo capaz de ser reflexiva ao identificar problemas, resolvê-los de forma criativa, a fim de respondê-los com o objetivo de melhorar a vida das pessoas, utilizando materiais e processos que buscam o bem-estar do meio ambiente.</i>

Fonte: Elaboração própria com base em pesquisa documental, 2021.

Analisando cada uma das conjecturas anteriores e revisando o trabalho realizado por cada um, é possível comentar em um primeiro momento que o trabalho como designer industrial -sem ser definido como tal- começou com o desenvolvimento de dispositivos e objetos, principalmente móveis finos, o que é importante, pois é aí que reside a diferença entre o artesão e o profissional; esclarecendo que em nenhum momento é nossa intenção subestimar todas aquelas pessoas que hoje tentam sobreviver através desta atividade, mas que naquela época, o conhecimento adquirido após anos de experiência nos permitiu tirar o melhor proveito dela, implementando objetos que eram lançados sem estética e medida em seus componentes. O que ao mesmo tempo permitiu ao designer industrial assumir aspectos dos artistas como a expressão do emocional através do material.

Enquanto em um segundo momento, outros concordam que as ações do designer têm focado na simplicidade, aplicação da estética e integração da tecnologia, levando em consideração o fator humano a partir do estudo das medidas corporais para alcançar a melhor adaptação possível, e assim poder alcançar conforto no usuário, bem como integrar o menor número de peças que compõem os objetos; posições que, do nosso ponto de vista, são corretas, pois por ter menos elementos, a manipulação de objetos tende a ser facilitada, beneficiando simultaneamente o processo de produção e montagem. O que traz novamente a frase de Loewy sobre “coisas feias não estão à venda”, mas sem que isso seja uma justificativa para não buscar que objetos do cotidiano estejam ao alcance econômico da maioria das pessoas.

Como terceiro momento, mais alguns mostram que o designer é o ator que tem resolvido os problemas buscando melhorar a qualidade de vida no que diz respeito às necessidades do usuário, colocando em jogo a aceitação do objeto, unificando formas, materiais e emoções; diante do que se pode dizer que isso exemplifica a engenhosidade do designer, bem como seu amplo conhecimento, mas também que é necessário garantir que as experiências das pessoas sejam boas.

Por outro lado e como quarto momento, a partir de uma análise de gênero, para aquelas mulheres que conseguiram se destacar nesta profissão, observa-se claramente que da mesma forma a análise das necessidades da usuária é fundamental para garantir a melhoria em sua qualidade de vida individual e social, considerando de maneira especial o

fator emocional e ético em prol da geração daquelas ideias que se tornem projetos viáveis ao alcance de todos. Enquanto para os homens é entendido como o indivíduo que desenvolveu objetos funcionais, estéticos, tecnológicos para um ambiente empresarial. E nesse teor consideramos que é tão relevante criar objetos que sejam capazes de gerar algum lucro para o ambiente econômico das empresas, mas da mesma forma, é importante não perder de vista o fato de que esses mesmos produtos têm impacto na vida das pessoas, e que nós enquanto designers somos coparticipantes dessa responsabilidade, pois através do nosso trabalho é possível modificar determinados comportamentos, dado o fator emocional que os objetos atingem, e onde também são determinados alguns processos por eles. Além do fato de estar sempre claro que a forma como os objetos impressionam a vida das pessoas, isso deve ser positivo.

Como último momento em relação aos atores mais jovens, vê-se claramente que a tendência é não mais fazer objetos simplesmente para serem adquiridos, mas agora há respeito pelas pessoas e isso é visível ao gerar propostas que solucionem o que é realmente necessário, onde a interação dos indivíduos, circunstâncias e seu ambiente tenha sido considerada, além de ser amigável ao meio ambiente; posição que deve ser aplaudida, pois pode ser considerada como uma questão que era urgente atender, pois o projeto deve ser integral e não apenas considerar o usuário.

Apesar de se vislumbrar uma luz sobre o objetivo principal desta dissertação, é um momento obrigatório mencionar como o designer industrial tem sido conceituado a partir de uma perspectiva global. Nesse sentido, por volta de 1959, o Conselho Internacional de Sociedades de Desenho Industrial (ICSID) estabeleceu que:

“Um designer industrial é aquele que é formado por treinamento, conhecimento técnico, experiência e sensibilidade visual para determinar os materiais, mecanismos, forma, cor, acabamentos superficiais e decoração de objetos que são reproduzidos em quantidade por meio de processos industriais. O designer industrial pode, em diferentes momentos, se interessar por todos ou apenas alguns desses aspectos de um objeto produzido industrialmente.

O designer industrial também pode se preocupar com problemas de embalagem, publicidade, exibição e merchandising quando a resolução de tais problemas requer apreciação visual, além de conhecimento técnico e experiência.

Considera-se desenhador industrial o desenhador de indústrias ou ofícios artesanais, em que se utilizem processos manuais para a produção, quando as obras que são produzidas segundo os seus desenhos ou modelos são de natureza comercial, são feitas em lotes ou em quantidade, e são não obras pessoais do artista artesão” (WHO, 2021).

Mais tarde, por volta de 1960, foi modificado, estabelecendo que este:

“É ele quem cria artefatos mecânicos gerados em grandes volumes que contribuem para uma vida eficiente e prazerosa” determinando-o para o ano de 1963 agora como: “o ator essencial para favorecer o progresso do conhecimento humano no espaço-tempo” e chegando ao ano de 1969, o

designer industrial é entendido como «o indivíduo criativo que define a forma e a função do produto, destinado ao ambiente humano a ser gerado em larga escala na indústria» (WHO, 2021).

E depois que seu nome mudou para World Design Organization (WDO), agora é dito ser:

“O design industrial é um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, cria sucesso nos negócios e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores. O design industrial preenche a lacuna entre o que é e o que é possível. É uma profissão transdisciplinar que aproveita a criatividade para resolver problemas e cocriar soluções com a intenção de melhorar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio. Em essência, o design industrial fornece uma maneira mais otimista de olhar para o futuro, reformulando os problemas como oportunidades. Vincula inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para fornecer novo valor e vantagem competitiva nas esferas econômica, social e ambiental” (WHO, 2021).

Finalmente, graças à vida, obra, conceitos e definições de pessoas que de uma forma ou de outra contribuíram para o crescimento do design industrial, bem como aqueles conceitos aceitos e reconhecidos globalmente, para quem subscreve, permite-nos estabelecer como um conceito em torno do designer industrial de hoje que é:

“A pessoa que cria e constrói objetos funcionais e confortáveis para o uso cotidiano, por meio de um processo criativo, que parte de sua capacidade de observar para analisar problemas e circunstâncias, refletir e investigar sobre a solução; ação que lhe exigia empatia para identificar e interpretar as necessidades e exigências tanto do objeto (desenhos, maquetes, forma, estética, função, mecanismo, materiais, tecnologia, número de elementos e sua manipulação), quanto sua interação com as pessoas (expressão emocional, comunicação, valor ético no ambiente social, econômico) e a parte empresarial (processo de produção, embalagem, publicidade, display, perspectiva visual e seu tempo útil e impacto no meio ambiente). Que juntos terão que desenvolver a capacidade de trabalhar de forma integral e interdisciplinar, fornecendo soluções aos problemas do ser humano para melhorar de forma eficiente a qualidade de vida e contribuir para o seu progresso, com uma visão clara do futuro.”

Enquanto, e mais especificamente, seria:

“A pessoa que cria e constrói objetos do cotidiano, com o objetivo de melhorar eficientemente a qualidade de vida e o progresso do ser humano, por meio de um processo criativo, que exige sua capacidade de observar e analisar o problema, ter empatia e interpretar as necessidades e requisitos do objeto e sua interação com as pessoas no entorno social, econômico, empresarial e ambiental. Fortalecendo seu conhecimento trabalhando interdisciplinarmente.”

Ambos os conceitos ficam para análise e discussão por aqueles que desejam continuar este trabalho, pois nada neste mundo pode ser tomado como verdade absoluta.

3 | CONCLUSÕES

Estabelecer um conceito não é uma tarefa fácil, pois, como mencionado no início, não é com o objetivo de que seja tomado como “único”, mas sim como uma proposta que permite à sociedade entender qual é a finalidade do designer industrial, como profissional e, assim, deixar para trás os problemas que geralmente passamos quando somos confusos como assistentes ou simplesmente desenhistas.

Hoje o valor do trabalho do designer assume maior importância, pois ele não é apenas o criador de cadeiras ou luminárias, mas atualmente é o responsável por conceber as emoções que os objetos vão gerar, ou seja, quem cria experiências positivas no usuário, como bem como que o uso é algo cotidiano e não se limita a ser simplesmente decorativo.

Após todo esse trabalho, é possível comentar que a profissão de designer industrial foi, e será de extrema valia para a sociedade, independente de ser área rural, semi-urbana ou de alto padrão, contexto em que cada uma delas entra em jogo. as habilidades que tal personagem possui, pois o designer industrial até o momento demonstrou a capacidade de interagir em qualquer uma dessas áreas, criando objetos adaptáveis à realidade, sempre com o objetivo do bem-estar dos o ser humano.

REFERÊNCIAS

Alejandro, Laura (2013) **Ron Arad, un genio del diseño futurista y contemporáneo.** *Moove magazine*. Sitio web: <https://moovemag.com/2013/12/ron-arad-un-genio-del-diseno-futurista-y-contemporaneo/> [Acessado em 21 de junho de 2021].

Bada, R. Martha. (2016). **Anna Castelli 1918-2006. Un día / Una arquitecta.** Sitio Web: <https://undiaunaarquitecta2.wordpress.com/2016/11/30/anna-castelli-1918-2006/> [Acessado em 3 de maio de 2021].

Baudesson, Brigitte (2013). **Andrée Putman: Una diseñadora de referencia.** *Elle Decor*. (España). Sitio Web: <https://www.elledecor.com/es/decoracion/g34736994/andree-putman-disenadora-decoradora/> [Acessado em 11 de maio de 2021].

Delgadillo, A. (2019). **El padre del diseño industrial Raymond Loewy.** *Revista Única, por 5 mujeres*. 5 de noviembre de 2019. Puebla, (México). Sitio web <http://revistaunica.com.mx/el-padre-del-diseno-industrial-raymond-loewy/> [Acessado em 14 de março de 2021].

Esperón, J. (2013a). **Henry Dreyfuss. Diseño americano años 30's.** *Historia del diseño industrial*. (Argentina). Sitio Web: http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2013/10/diseno-americano-anos-30s-big-four_29.html?q=henry+dreyfuss [Acessado em 5 de abril de 2021].

Esperón, J. (2014). **Silla Thonet no. 14.** de Historia. Sitio web: <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2014/03/silla-thonet-no-14.html> [Acessado em 15 de fevereiro de 2021].

Fanjul, S. (2020). **Las locuras de Buckminster Fuller que hoy sabemos que fueron visiones de genio.** *El país. ICON DESIGN*. Sitio Web: https://elpais.com/elpais/2020/09/15/icon_design/1600190823_707643.html [Acessado em 12 de abril de 2021].

Fernández, Tomás y Tamaro, Elena. «**Biografía de Le Corbusier**». En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea [Internet]. Barcelona, España, 2004a. Disponible en <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/corbusier.htm> [data de acesso: 8 de março de 2021].

García, D. (2016). **El diseñador que conmovió al mundo con un exprimidor en forma de calamar. El país. ICON.** Sitio web: https://elpais.com/elpais/2016/11/04/icon/1478274969_998541.html [Acessado em 31 de maio de 2021].

Gutiérrez, Catalina. (22 de marzo de 2012). **Silla Barcelona/ Mies van der Rohe.** *ArchDaily México.* Sitio web: <https://www.archdaily.mx/mx/02-67297/silla-barcelona-mies-van-der-rohe> ISSN 0719-8914 [Acessado em 1º de março de 2021].

Holewa, Lisa. (2005). **El pionero detrás de la Ford Probe '93.** *Tampa Bay Times.* Sitio web: <https://www.tampabay.com/archive/1992/10/26/the-pioneer-behind-the-93-ford-probe/> [Acessado em 26 de maio de 2021].

Lotha, G. (2019). **Walter Dorwin Teague.** *Enciclopedia Británica.* (Estados Unidos). Sitio Web: <https://www.britannica.com/biography/Walter-Dorwin-Teague/additional-info#history>. [Acessado em 21 de março de 2021].

Miller, Herman. (2021). **Naoto Fukasawa.** de Hermanmiller Sitio web: https://www.hermanmiller.com/es_mx/designers/fukasawa/ [Acessado em 21 de julho de 2021].

Narro, Itziar (2019) **Diseñadora y fundadora de Kartell, Anna Castelli Ferrieri reinventó el plástico.** *Revista AD.* (España). Sitio web: <https://www.revistaad.es/disenio/iconos/articulos/disenadora-fundadora-kartell-anna-castelli-ferrieri-reinvento-plastico/24127> [Acessado em 3 de maio de 2021].

Palacios, Balcazar, C. (2021) **Christian Vivanco.** Coolhuntermx. Sitio web: <https://coolhuntermx.com/christian-vivanco/> [Acessado em 1º de agosto de 2021].

Quesnel, Abigail (2017) **Mexicanas que inspiran: Cecilia León de la Barra.** Coolhuntermx. Sitio web: <https://coolhuntermx.com/cecilia-leon-de-la-barra/> [Acessado em 1º de agosto de 2021].

Rich Alex, Lehni Jürg (2020) **Biografía 2020. Konstantin Grcic.** Alemania. Sitio web: <http://konstantin-grcic.com/> [Acessado em 26 de julho de 2021].

Rico, Jesús (2011). **Norman Bel Geddes: el desconocido diseñador de antiguos barcos del futuro.** *Crucero Adictivo.* Alicante, (España). Sitio web: <https://cruceroadicto.com/norman-bel-geddes.html> [Acessado em 14 de março de 2021].

Rincón, Bertina (2020). **El trabajo con Clara Porset. Conversación con Ana Elena Mallet.** *Arquine.* (México). Sitio web: <https://www.arquine.com/el-trabajo-de-clara-porset-conversacion-con-ana-elena-mallet/> [Acessado em 2 de junho de 2021].

Salinas, Oscar. (1999) **Historia del diseño industrial.** México: Trillas.

Sánchez-Casado, F. (2019) **Alessandro Mendini, maestro del diseño posmoderno.** *Tiovivo Creativo.* (Valencia, España). Sitio web: <https://www.tiovivocreativo.com/blog/arquitectura/alessandro-mendini-figura-del-diseno-posmoderno/> [Acessado em 17 de maio de 2021].

Ulloa, Moreno M.R. (2008). **Teoría y praxis en Walter Gropius**. Revista de Arquitectura, vol. 10, 2008, pp. 69-74. Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia. Sitio web <https://www.redalyc.org/pdf/1251/125112541010.pdf> [Consultado el 21 de febrero de 2021].

WHO (2021). **Definición de Diseño Industrial**. de World Design Organization Sitio web: <https://wdo.org/about/definition/> [Acessado em 10 de setembro de 2021].

ÍNDICE REMISSIVO

A

Afecto 139, 145, 146, 147, 148, 149

Afeto 55

Anthotype 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84

Arquitectura 116, 137, 138, 170, 171

Arquitectura religiosa 116

Arquitetura 42, 46, 47, 86, 90, 91, 100, 101, 118, 129, 130, 162

Arte 22, 39, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 50, 65, 79, 84, 85, 101, 104, 110, 137, 139, 140, 143, 144, 145, 147, 148, 150, 152, 153, 156, 157, 158, 162, 164, 165, 175, 192, 194, 203

B

Belém 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 158, 187, 189, 190, 193, 194, 202

C

Carimbo 23, 187, 190, 196, 197, 201

Carimbó urbano 15, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 34, 36, 37

Cartografias 139, 140, 141, 143, 146, 148

Caruana 27, 34, 35, 36, 37, 38

China 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158

Chlorophyll print 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84

Cidade 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 32, 37, 53, 54, 55, 89, 93, 94, 95, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 109, 114, 115, 133, 158, 193, 194

Cinemas de rua 103, 104, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114

Cobra venenosa 27, 34, 35, 36, 37, 38

Conceito 4, 6, 11, 19, 21, 23, 24, 26, 34, 38, 53, 60, 77, 78, 79, 89, 99, 160, 161, 162, 164, 168, 169

Contenidos 70, 74, 172, 183

Cotidiano 15, 16, 25, 31, 32, 39, 42, 45, 50, 55, 60, 64, 70, 73, 86, 88, 98, 100, 101, 140, 164, 165, 166, 168, 169, 176, 187, 200

Cultura 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 42, 45, 49, 50, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 76, 83, 95, 101, 108, 114, 115, 136, 143, 151, 155, 175, 185, 187, 188, 189, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 200, 201, 203

D

Desamparo 48, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 65

Desenho industrial 160, 161, 162, 167

Designer industrial 160, 161, 162, 164, 166, 167, 168, 169

Dilemas del aprendizaje 172

E

Enfoques 140, 172, 173, 183

Espacialidad 71, 76, 139, 140, 143

Estética 18, 20, 28, 34, 36, 41, 42, 45, 47, 49, 53, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 100, 164, 166, 168

Evaluación 172, 177

F

Fotografía 40, 47, 77, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 93, 102, 106, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137

G

GCUB 151, 152

Globalización 139, 147

Guerreiro 26, 48, 49, 51, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 116

H

Hibridização 15, 17, 27, 28, 29, 34

História 8, 10, 13, 21, 30, 39, 43, 46, 48, 50, 51, 54, 56, 59, 61, 65, 66, 85, 89, 94, 95, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 114, 115, 116, 118, 131, 137, 138, 153, 156, 158, 160, 161, 187, 188, 189, 191, 195

I

Ideas previas 172, 183

Identidade 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 20, 23, 27, 29, 33, 34, 36, 37, 38, 48, 50, 51, 52, 54, 55, 57, 58, 59, 61, 65, 66, 67, 95, 112, 115, 118, 152, 156, 157, 158, 162, 166, 188, 190

Identidade negra 48, 50, 51, 54, 57, 58, 61, 65

Índia 151, 153, 155, 156, 158

Intuición empírica 68, 69, 70, 73

J

Japão 151, 153, 154, 155, 156, 157, 158

Jovem 35, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 59, 62, 63, 191

Juventude 48, 49, 50, 203

K

Karatê 151, 153, 155, 156, 157, 158, 159

L

Legislação 86, 97, 135

M

Machine Art 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47

Mangueio 15, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26

Memória 10, 39, 50, 54, 60, 61, 88, 89, 90, 100, 102, 103, 104, 152, 156

Modernidade 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 26, 32, 33, 37, 38, 39, 52, 56, 66, 78, 163

Mundo natural 68, 69, 71, 73

P

Pandemia 86, 87, 90, 96, 98, 99, 100, 101, 107, 109, 111, 112, 114, 115

Patrimônio 16, 18, 24, 26, 28, 35, 37, 38, 86, 87, 90, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 108

Patrimônio cultural 16, 18, 28, 37, 86, 87, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 101

Pós-modernidade 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 38, 52, 66

Preservação 51, 86, 90, 94, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 104, 110

Processo de criação 77, 78, 83, 190, 191

Q

Quilombo 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 61, 66, 67

R

Recife 93, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115

Reportagens 103, 104, 107, 108, 109, 111, 112, 113, 115, 196

Rua 15, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 34, 35, 87, 88, 89, 93, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 158, 194

S

Série 43, 50, 54, 80, 103, 104, 107, 108, 111, 112, 113, 114, 115, 137, 161

Socioestética 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75

T

Televisão 32, 103, 104, 108, 113, 196, 197, 200, 203

Tempo 3, 6, 8, 11, 20, 22, 26, 31, 40, 43, 45, 50, 55, 61, 62, 63, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 87, 88, 94, 107, 112, 113, 115, 131, 154, 158, 160, 162, 163, 165, 166, 167, 168, 191

U

UEMG 151, 152, 203

V

Vanguarda 39, 164

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

A arte

e a

cultura

e a

formação humana

3


Atena
Editora
Ano 2022

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

A arte
e a

cultura
e a

formação humana

3

 **Atena**
Editora
Ano 2022