

TUDO UMA CANÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COMPARTILHADA DE ARTE E DESIGN NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA OBRA MUSICAL

EMERSON FERREIRA DA SILVA¹;
LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹Universidade Federal de Pelotas – emerson@nativudesign.com.br

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo visa refletir sobre uma experiência artística coletiva de criação e produção de uma obra musical – o CD Tudo Uma Canção, do músico Marco Gottinari, da cidade de Pelotas (RS) –, onde atuei nas funções de direção de arte, fotografia e design gráfico. Este tema está vinculado à minha pesquisa de mestrando no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, na linha Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, sob orientação da Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar, pesquisadora e coordenadora de projetos ligados a questões de autoria em produção de design.

Como experiência coletiva, observo a minha participação enquanto autor e proponente de ideias dentro deste processo, interessado em entender os desdobramentos subjetivos e objetivos dessa obra, no que tange as questões visuais e de design, desde a concepção até a recepção pelo público apreciador.

Em *O que é a Filosofia?*, de Gilles Deleuze e Félix Guattari, encontramos uma análise sobre a obra de arte e tudo o que envolve a sua construção, ou seja, todos os elementos que a compõem desde a sua concepção inicial até o objeto final, classificando-os como *perceptos* e *afectos*. Estes componentes representam um conjunto de sensações e percepções, denominado pelos filósofos de *bloco de sensações*. Segundo Deleuze e Guattari “(...) o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformar-nos com ele” (DELEUZE & GUATTARI, 1992, p. 217).

Com base neste pensamento, pretendo explicar sobre os seguintes pontos: minha participação enquanto um dos autores dentro do processo coletivo de construção do CD Tudo Uma Canção, de Marco Gottinari, e o diálogo que esta obra estabelece com o público frente às práticas contemporâneas que buscam um maior envolvimento do design em prol de novas experiências criativas e relacionais.

2. METODOLOGIA

O ponto de partida é trazer os componentes determinantes para a concepção da obra. O músico Marco Gottinari sempre residiu na colônia rural de Pelotas e tem uma relação muito forte com a natureza – a agricultura, as matas e os animais –, legado de herança familiar. Seu modo de vida atua como fio condutor de suas manifestações artísticas, fato determinante para que o disco tenha sido construído nesse ambiente, incluindo os ensaios, as gravações, as sessões fotográficas e o desenvolvimento do design (gráfico e de produto). Todos os profissionais envolvidos no trabalho foram deslocados para esse local e

conviveram por um período de quatro dias, fato que potencializou o processo criativo e coletivo. Ao observar tudo que envolvia o universo artístico de Gottinari, através da sua maneira de compôr as músicas, por meio do convívio diário e musical dos envolvidos, pelas seções de ensaios, gravações e fotografias, pela interferência da paisagem local, pela alimentação livre de agrotóxicos, identifiquei os primeiros elementos que constituem os perceptos e afectos da obra Tudo Uma Canção.

Enquanto designer, procurei capturar todos os componentes visuais pertencentes àquele ambiente. Por meio da fotografia, registrei elementos da paisagem para construir a identidade visual da obra (Fig. 1).



Figura 1 – Criação da identidade visual do álbum Tudo Uma Canção a partir de elementos naturais da paisagem local, 2011. Fotografia: Emerson Ferreira

O segundo momento importante e decisivo para a construção do trabalho foi o envolvimento de Gottinari no projeto de design visual e do produto. Nesse momento ocorreu, sob a minha direção, avaliação dos elementos visuais colhidos e a seleção dos mais importantes a serem utilizados na construção das peças: capa, contracapa, encarte e rótulo do CD. Com relação ao design do produto, Gottinari acrescentou elementos naturais como a palha (espécie de bambú fino) para dar sustentabilidade e firmeza na embalagem, e uma espécie de barbante, também natural, que veio para substituir o tradicional grampo, visto que este enferruja com facilidade em face de nosso clima extremamente úmido (Fig. 2).



Figura 2 – Marco Gottinari fazendo o acabamento final da embalagem da obra, utilizando a palha e o barbante, 2012. Fotografia: Emerson Ferreira

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto de design de uma obra musical, juntamente com os elementos visuais que a compõem e identificam, tem o intuito de ilustrar o que nela está sendo abordado. Em *O design como processo: a metáfora do jogo enquanto meio participativo* surge a seguinte reflexão:

“Mais do que servir uma produção e o consumidor, o design contemporâneo parece estar cada vez mais orientado para interferir no contexto da experiência do utilizador. Desta forma, ao desenvolver-se numa dimensão relacional e comportamental, a solução do problema não se encontra no resultado material, mas num processo; (...) neste novo paradigma, na teoria e prática do design, surgem novos termos como o design de experiência, design relacional, design como craft, design de serviço, design como inovação social, design-arte, co-design, design thinking, entre outros, que denunciam um afastamento do modelo tradicional de equacionar os problemas” (DIAS; BÁRTOLO & MOURA, 2013).

Esta reflexão sugere que tais prerrogativas interferem e ampliam para novas formas de desenvolvimento e atuação da função do design. No caso da obra de Gottinari existe a preocupação com a produção de um design de produto que cause pouco impacto ambiental, adaptado ao uso consciente dos recursos naturais, retornável ao meio ambiente e mantendo a funcionalidade e utilização do produto, conhecido pelo nome de *ecodesign*.

4. CONCLUSÕES

O diretor de arte, responsável pela identidade visual da obra musical, pretende passar aquilo que sente sobre o disco, que também é algo subjetivo. O desafio do artista visual ao trabalhar em processos coletivos é o de investigar e captar tudo que envolve o universo da obra a ser desenvolvida, estando aberto e em total comunicação para ouvir e perceber os anseios desta obra e também estimular a participação dos demais envolvidos como co-autores ativos no processo gráfico.

A embalagem de Tudo Uma Canção procura atingir a receptividade condizente com o trabalho do músico perante o seu público, por sua estética visual, antes mesmo do expectador ouvir as canções. A aplicação das cores, a tipologia escolhida, o tipo de papel utilizado (reciclado), o acabamento diferenciado do formato tradicional – com exceção da mídia, o produto é totalmente retornável à natureza – comprovam a importância de o design gráfico se adequar ao código de linguagem não somente do artista, mas também do seu público. Este público que conhece a trajetória artística e a filosofia de Marco Gottinari é capaz de identificar num primeiro olhar, através da estética visual da embalagem, o que a obra carrega consigo e a temática do que ali está sendo abordado, ou seja, a proposta da obra se faz visível primeiramente por meio de sua materialidade (Fig. 3).

A experiência de construção visual da obra musical Tudo Uma Canção vem de encontro ao pensamento do escritor e crítico em design Rick Poynor, que reflete em seu livro *No more rules: graphic design and postmodernism*:

“O leitor dá ao texto sua unidade e consequentemente ao leitor o futuro da escrita depende; (...) o autor passa a construir uma narrativa e a compilar imagens que vão ao encontro desta premissa. E sendo assim, todo seu discurso envereda pela defesa da inclusão do leitor no processo comunicativo e, coerentemente, os designs escolhidos estimulam uma interpretação aberta e encorajam a participação da recepção” (POYNOR, 2003 apud WEYMAR, 2010).



Figura 3 – Embalagem, encarte interno e mídia (CD) do álbum Tudo Uma Canção, do músico Marco Gottinari, 2015. Fotografia: Emerson Ferreira

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?**. São Paulo - SP: Ed. 34, 1992.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. São Paulo - SP: Ed. Papirus, 1989.

POYNOR, Rick. **No more rules: graphic design and postmodernism**. New Haven, Connecticut: Yale University Press, 2003.

Tese/Dissertação/Monografia

WEYMAR, Lúcia. **Meu design meu desígnio – Educação e arte como prática de si**. 2000. 163f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Pelotas.

Documentos eletrônicos

DIAS, Suzana; BÁRTOLO, José, MOURA, Mário. **O Design como processo: A metáfora do jogo enquanto meio participativo**. 2013. Acessado em 15 out. 2015. Disponível em: <http://www.i2ads.org/nad/article/o-design-como-processo-a-metaphora-do-jogo-enquanto-meio-participativo>

MAU, Bruce. **An incomplete manifesto for growth**. 1998. Acessado em 19 nov. 2015. Disponível em: <http://umcf.umn.edu/events/past/04nov-manifesto.pdf>

WEYMAR, Lúcia. **Autoria em Design Gráfico**. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2010. Acessado em 25 set. 2015. Disponível em: <http://blogs.anhembibr.com/congressodesign/anais/artigos/69641.pdf>