

Fernanda Dolabella, Adriana Dornas\*

\* **Fernanda Dolabella** Doutoranda em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Mestre em Design pela UEMG (2022). Possui graduação em Design de Produto pela UEMG (2020) e em Comunicação Social - Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas/2004). Desde 2021 é líder da equipe de Experiência do Usuário da PUC Minas Virtual.

[feclid@yahoo.com.br](mailto:feclid@yahoo.com.br)

ORCID 0000-0002-2645-9990

**Adriana Dornas** Doutora e Mestre em Design (UEMG- Universidade do Estado de Minas Gerais). Professora do curso de Design da FEA - Faculdade de Engenharia e Arquitetura na Universidade FUMEC e professora convidada no curso de doutorado em Design da Universidade de Palermo - UP, Buenos Aires. Curadora de Design Contemporâneo no MuC - Museu da Cadeira Brasileira.

[adrianadornasmoura@gmail.com](mailto:adrianadornasmoura@gmail.com)

ORCID 0000-0003-3810-983X

# Design Arte e cultura Maker: a reinterpretação do ofício cerâmico sob a ótica do designer Olivier van Herpt

**Resumo** Este artigo apresenta uma análise da interseção entre a tecnologia digital da impressão 3D e o design cerâmico por meio da contextualização de uma produção autoral contemporânea. Nesta abordagem, destaca-se a atual diluição de fronteiras entre arte e design que é norteadas por parâmetros da cultura Maker que possibilita a autonomia de execução aliada à capacidade criativa. A pesquisa qualitativa traz fundamentação teórica - levantamento bibliográfico - combinada a um estudo de caso de uma obra híbrida, em que paradigmas do design pós-industrial são explorados tanto em termos produtivos quanto estéticos. A referência apresentada é o trabalho do designer Olivier van Herpt que inova a partir do tradicional ofício cerâmico.

**Palavras-Chave** Design autoral, Cultura Maker, Olivier van Herpt, Tecnologia digital.

### **Design art, and Maker culture: the reinterpretation of ceramic craft through the lens of designer Olivier van Herpt**

**Abstract** *This article analyzes the intersection between digital 3D printing technology and ceramic design by contextualizing contemporary authorial production. This approach highlights the current blurring of boundaries between art and design, guided by the principles of Maker culture, which fosters autonomy in execution combined with creative potential. The qualitative research is grounded in a theoretical framework, supported by a bibliographic survey, and complemented by a case study of a hybrid work that explores post-industrial design paradigms in both productive and aesthetic dimensions. The reference work is by designer Olivier van Herpt, who innovates by reinterpreting the traditional ceramic craft.*

**Keywords** *Authoring design, Maker culture, Olivier van Herpt, Digital technology.*

### **Diseño Arte y Cultura Maker: la reinterpretación del oficio cerámico desde la perspectiva del diseñador Olivier van Herpt**

**Resumen** *Este artículo presenta un análisis de la intersección entre la tecnología de impresión digital 3D y el diseño cerámico, contextualizando la producción autoral contemporánea. Este enfoque destaca la actual dilución de las fronteras entre arte y diseño, guiada por los principios de la cultura maker, que promueve la autonomía en la ejecución combinada con la capacidad creativa. La investigación cualitativa combina fundamentos teóricos, respaldados por un relevamiento bibliográfico, con un estudio de caso sobre una obra híbrida en la que se exploran paradigmas del diseño postindustrial tanto desde una perspectiva productiva como estética. La referencia presentada es el trabajo del diseñador Olivier van Herpt, quien aporta innovación reinterpretando la artesanía cerámica tradicional.*

**Palabras clave** *Diseño de autor, Cultura Maker, Olivier van Herpt, Tecnología digital.*

## Introdução

As revoluções, digital e da informação, amparadas pela evolução tecnológica, caracterizam a sociedade pós-industrial organizando-a sob parâmetros complexos em mutação constante. A partir delas, transformações profundas no âmbito industrial e mercadológico são observadas, o que afeta a relação entre design e sociedade (Dias, 2014).

Podemos afirmar que, no final do século XIX e início do século XX, o design era percebido pela perspectiva da cultura industrial e pelo pensamento funcionalista - a preponderância da produção de manufatura, assim como seu valor, eram proporcionais ao tempo de produção, bem capital e material despendidos, ou seja, parâmetros tangíveis que resultavam em produtos de previsíveis decodificações. A partir da segunda metade do século XX, a globalização potencializou a massificação de bens de consumo, distanciando a indústria das identidades locais. Neste momento, surgiram diversas reações disruptivas à massificação imposta pela indústria global e a perspectiva do design passou por modificações.

No século XXI, os designers já não entregam apenas produtos; eles projetam processos, serviços, interfaces e sistemas. O design, dessa forma, insere-se no âmbito dos atributos intangíveis, onde serviço, experiência e emoção se apresentam como capital – elementos estratégicos para posicionamento e competitividade no mercado. (Dias, 2014; Moraes, 2017).

Assim, neste cenário, o design, cada vez mais interdisciplinar, torna-se um campo sem fronteiras claramente definidas, sujeito a explorar imaterialidade, tecnologias digitais e outros campos do saber. Transversalidade e inovação tornaram-se cruciais para a atuação de designers na economia pós-industrial (Comparato, 2013; Kerbauy, 2010).

O papel do designer revê-se por consonância adaptativa aos novos paradigmas sociais, e observa-se que um número cada vez mais alargado de designers formados se dissemina por múltiplos sectores e por diversificados níveis e funções nas múltiplas tipologias dos processos – materiais e imateriais. (Dias, 2014, p. 9)

Como resultado de uma esfera híbrida onde o tangível e o intangível aliam-se na concepção de novos modelos que fundamentam a atuação do designer, pode-se citar sua inserção no Movimento Maker. Criado em meados do século XX, o Movimento é caracterizado pela possibilidade tecnológica de fabricação digital e o compartilhamento aberto de informações em rede. Uma vertente de produção que propicia experimentação individualizada (distante das limitações industriais) e a autoprodução em que processos estratégicos de concepção, produção, comunicação e distribuição estão centrados no autor (Anderson, 2012; Dias, 2014).

Paralelo a isto, no contexto do design autoral, a fusão entre a arte e o design explora novas configurações que os deslocam de seus lugares tradicionalmente estabelecidos. Isto provoca o espectador a estabelecer novas relações e associações, bem como a produzir diferentes experiên-

cias sensoriais. Na modernidade, a insistência em se estabelecer limites às áreas do conhecimento de maneira tão definitiva tornou-se uma lógica e uma barreira rígidas demais. Assim, a hipermodernidade reivindica uma diluição destas fronteiras e este pensamento se rebate sobre o design arte (Dornas, 2019).

Esta pesquisa, que trata de uma abordagem qualitativa, traz fundamentação teórica por meio de levantamento bibliográfico combinada a um estudo de caso. Serão apresentados, inicialmente, os conceitos do chamado design arte e a contextualização da cultura Maker como força produtiva pós-industrial capaz de viabilizar a produção individualizada. Tais conceitos serão identificados a partir do estudo de caso da obra do designer holandês Olivier van Herpt, idealizador de um trabalho híbrido possibilitado pela tecnologia digital típica da cultura Maker. Nele, design e arte estão integrados e apontam mudanças nos paradigmas do design autoral contemporâneo e nas mediações mercadológicas, que agora, podem também ser realizadas por museus e galerias.

## **Arte Design: uma breve contextualização**

No desenvolvimento da Indústria a partir no século XIX, vê-se a separação organizacional entre projeto e produção numa configuração moderna de se distinguir trabalho intelectual do trabalho manual. A existência prévia de um projeto tinha por finalidade orientar a execução de peças homogêneas, sem variações estéticas e com a utilização dos mesmos meios de produção disponíveis (Bonfim, 1995; Forty, 2007).

Na história de todas as indústrias, o design torna-se necessário como uma atividade separada da produção assim que um único artífice deixa de ser responsável por todos os estágios da manufatura, da concepção à venda. Em muitas indústrias, essa mudança organizacional ocorreu no século XVIII. (Forty, 2007, p.43)

Observa-se assim, o domínio gradual de uma produção tecnológica que remove traços de manualidade, influências locais e vínculos formais com o passado. Neste sentido, a intensa massificação global fragilizou mensagens e conteúdos principalmente ao longo do século XX.

A partir da segunda metade desse século, o clima foi favorável para desafiar a indústria e os códigos dominantes, permitindo propor outros modelos projetuais. A linguagem do design permaneceu em transformação ao longo das décadas seguintes até a entrada dos anos 2000. Lipovetsky e Serroy (2015) acreditam que, neste cenário, surgiu o “designer como autor”, conceito que para eles é considerado chave do período pós-moderno e hipermoderno. Eles afirmam que na hipermodernidade:

o design se caracteriza pelo estilhaçamento e pela convivência de todos os estilos, de todas as tendências, de todas as escolas [...] não há mais escola dominante: a hora é de proliferação, de desregulamentação, de mes-tiçagem dos estilos e dos gostos. (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 181)

Para estes autores, arte, mercado e autoria nunca estiveram tão intimamente ligados. Nesta perspectiva, pode-se dizer que o apagamento das fronteiras entre o design e a arte provoca uma ruptura e promove diálogos que cruzam os limites tradicionais.

Para compreender design arte faz-se necessário reconhecer as históricas relações de “parentesco” do design com a arte e com outras vertentes de criação, além de sua existência como um campo específico de atuação do designer contemporâneo (Schneider, 2010).

A produção em escala limitada ou de peças únicas desenvolvidas sob estes parâmetros levanta uma questão sobre o valor do caráter artístico singular agregado ao design. Lipovetsky e Serroy complementam:

Toda uma categoria de design se separa assim do seu antigo posicionamento, bastante próximo da engenharia, e proclama seu novo estatuto narrativo. O design não procura mais traduzir unicamente a função objetiva e neutra dos objetos, mas, por meio destes, um universo de sentidos que nos fala e nos emociona. (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 175)

Este estatuto narrativo a que os autores se referem é potencializado por um novo lugar de edição, exposição e comercialização de peças desenvolvidas por designers.

Constata-se cada vez mais uma migração da arte do espaço do museu para o espaço “não sagrado” e, em sentido inverso, já existe uma institucionalização na promoção e na exibição, por exemplo, do design no universo dos centros culturais explicitamente destinados à arte. Despontam trabalhos de arte e de design cada vez mais híbridos. (Tavares, 2007, s.p.)

Podemos então considerar que os apelos cultural e emocional presentes nestes objetos, com grande poder comunicativo, pertencem a um momento distinto de produção, em que linguagem e mensagem exercem função primordial.

## **Autonomias produtiva e criativa traduzidas pela cultura Maker**

Também a partir de meados do século XX, a popularização da internet e o advento do computador pessoal romperam as barreiras virtuais e fomentaram novas práticas de se fazer coisas tangíveis aliados à tecnologia da prototipagem rápida. Assim, o movimento Maker surgiu não apenas embalado pela iniciativa de designers, mas principalmente como uma manifestação democrática aberta àqueles que desejam construir seus próprios

objetos, criativos em geral. Funciona como uma busca por experimentação e reapropriação da produção para fins diversos. O movimento é impulsionado pelo acesso facilitado aos meios produtivos, aproximação entre as ferramentas digitais e materiais e pela divulgação e abertura de projetos e processos criativos na internet (co-criação, colaboração), fatores que promovem novas possibilidades empreendedoras. Ressalta-se a importância do acesso tecnológico individualizado, emancipando o criador da indústria vigente em relação à plástica e aos processos metodológicos (Anderson, 2012).

Diante desta autonomia, Jatobá (2014) identifica: como os canais de distribuição encontram-se também em uma nova dinâmica, os makers colocam-se no centro de tomada de decisões quanto à produção e à comercialização, aproveitando-se da popularização dessas tecnologias produtivas e do alcance das mídias digitais.

Para Gonçalves (2016), a grande mudança gerada pelo movimento Maker não diz respeito aos objetos, mas sim por quem eles são produzidos. O autor afirma que o maker é um novo tipo de artesão conectado ao mundo digital.

Este contexto de mudanças de ciclos de produção e de consumo configura novas dinâmicas de projeto e de fabricação que beneficiam makers, designers e artesãos diante de possibilidades de inovação estética, autonomia produtiva e de inserção no mercado (Anderson, 2012; Dias, 2014).

Importante destacar que estes makers não produzem excedentes e trabalham com pequenas séries ou lotes de peças.

Designers que se apropriam dos fundamentos da cultura Maker, bem como de suas ferramentas, estão inseridos na lógica da era pós-industrial. São, portanto, projetistas e pesquisadores que conceituam, experimentam, desenham, fabricam e comercializam seus próprios objetos, ou seja, são produtores que utilizam as múltiplas possibilidades de customização e individualização da contemporaneidade.

Alguns designers-makers vão além e quebram não apenas os padrões produtivos estabelecidos pela indústria tradicional, mas desenvolvem suas próprias linguagens, escolhendo materiais e utilizando de experimentação artística com provocações estéticas singulares. Frequentemente optam por trabalhar com alto poder comunicativo e voltam-se à reinterpretação do handmade e do craft, adotando assim uma concepção projetual só possível no século XXI.

Pode-se identificar a adoção do design autoral pleno de significados como método vivenciado pelo designer industrial (e maker) Olivier van Herpt, cuja parte de sua obra dos últimos dez anos é apresentada neste artigo. Por mais difícil que seja demarcar fronteiras nítidas da autoprodução no âmbito do design, seu trabalho posiciona-se neste contexto com possibilidade de ser analisado sob a ótica da cultura Maker e, ainda, do design arte. Suas peças são produzidas de forma independente, sem nenhum aporte industrial, detêm um vocabulário vanguardista, mas, imediatamente, nos remetem a uma estética artesanal.

## Olivier van Herpt – ruptura por um artesanato digital

O designer holandês Olivier van Herpt se distancia de modelos de produção tradicionais e estabelece um compromisso com a experimentação a partir de ferramentas do universo Maker. Na confecção de suas peças cerâmicas, ele não apenas faz uso de máquinas de impressão 3D de argila como as constrói, tendo em vista as características do material escolhido e de seus objetivos estéticos e conceituais, divulgando o projeto das impressoras na internet (design aberto). Elas assumem, portanto, a função de plataforma para a exploração criativa e não mais de ferramentas para produção seriada como na indústria tradicional.

Os primeiros trabalhos de van Herpt, ainda como estudante de design industrial na Design Academy Eindhoven (Holanda), já colocavam a experimentação como base conceitual de sua essência como designer. A princípio, sua pesquisa explorava materiais alternativos para construção de objetos em impressão 3D, tais como parafina e cera de abelha.

Experimentação de materiais deslocados de seu lugar comum, construção das próprias ferramentas de trabalho, exploração da tecnologia digital, design aberto, crítica ao consumo desmedido e às práticas de produção convencionais: em meio a estes atributos da hipermodernidade que van Herpt apresentou-se ao mundo, no entanto foi utilizando um material ancestral - a cerâmica - que ele de fato destacou-se.

Segundo van Herpt (2024), a tecnologia de impressão 3D para cerâmica era promissora, mas as impressoras de desktop disponíveis no mercado deixavam a desejar principalmente em relação à dimensão e resolução da superfície dos objetos obtidos. Já existiam as impressoras 3D de argila industriais de boa qualidade, mas com alto custo de produção. A alternativa foi construir sua própria máquina de impressão por extrusão o que implicava em pesquisa do tipo ideal de argila a ser utilizada. Este processo durou dois anos e só evoluiu quando ele substituiu, em seus experimentos, a barbotina (argila líquida) pela argila em massa.

Van Herpt começou a desenvolver suas próprias impressoras 3D depois de ficar frustrado com as limitações das impressoras desktop existentes. Depois de passar dois anos experimentando, o designer criou uma extrusora capaz de processar argila dura. (Tucker, 2017, sp).

O compartilhamento dos projetos na rede, praticado pelo designer, é um dos pilares de sustentação da cultura Maker, pois cria uma comunidade virtual ativa, diversa e forte que gera valor a partir de iniciativas de colaboração e trocas de experiências. Para Gauntlett (2011), aqueles que criam sentem necessidade de compartilhar suas criações com o objetivo de obter reconhecimento e prazer, além do sentimento de participação na construção social, desta forma, deixam de ser meros espectadores do que já foi produzido. Vê-se a consolidação de uma morfologia social que modifica a cultura, a experiência e as relações.

Orgânica, sensorial e imperfeita, assim pode-se descrever a coleção Adaptive Manufacturing (2014). Numa parceria de van Herpt com o designer Sander Wassink, a coleção redefine a relação entre homem e máquina. Com este intuito, os designers desenvolveram uma impressora capaz de “ler” o ambiente por meio de sensores e captar informações. Traduzidas por um software, as características do ambiente determinam o padrão da impressão a ser realizada (Van Herpt, 2024).

Aqui, o gesto da máquina é evidenciado: ela torna-se sensorial e registra o ambiente local, incorporando ao processo de produção aspectos singulares e surpreendentes.

De parafina e até argila, ele imprime coleções de objetos que suavizam a definição precisa de design industrial. Vasos aparentemente tecidos pelas mãos de artesãos, cerâmica trabalhada com imperfeições aleatórias e moldada pelo ambiente em que foram feitas - estes objetos fabricados demonstram como van Herpt reinsere a humanidade na máquina feita pelo homem. (Zhuang, 2015, s.p., tradução nossa)

As peças apresentam superfícies irregulares, sem polimento e com textura rústica - imperfeições aleatórias que as fazem parecer que foram feitas à mão. A mesma aleatoriedade, sob outro aspecto, também reflete a natureza orgânica com formas imprevisíveis que prenunciam uma intenção não ortodoxa com a superposição de volumes resultando em uma plasticidade de linguagem escultural (Figura 1).

**Figura 1** Adaptive Manufacturing - Olivier van Herpt e Sander Wassink  
**Fonte** © Ronald Smits, 2014



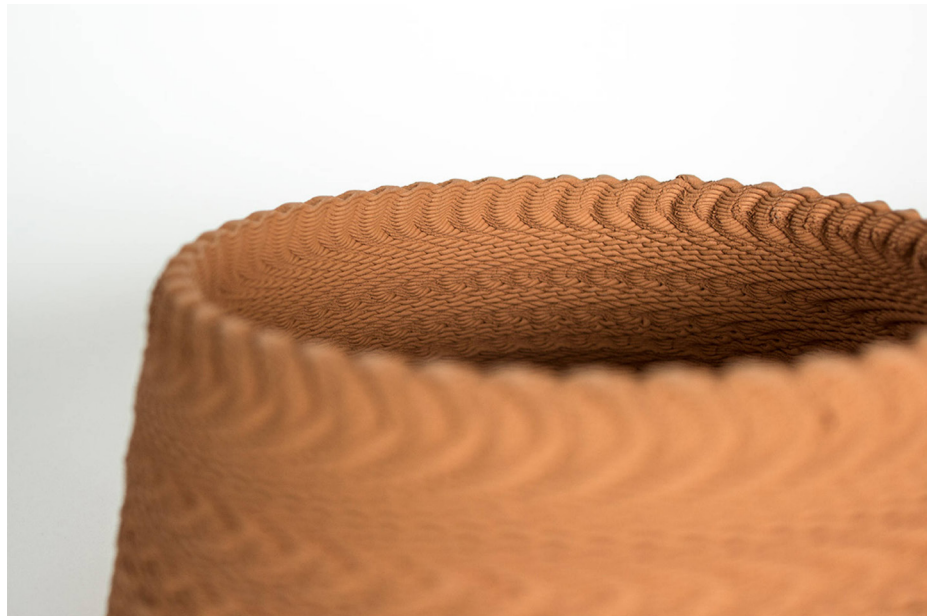
Adaptive Manufacturing promove o diálogo entre artesanato e design, ainda que por vias digitais. É uma coleção atípica, com liberdade formal normalmente não encontrada na produção em massa. Ao pensar sobre a interação entre formas e especificidades do ambiente de produ-



ção, os designers apresentam uma questão sobre a conexão perdida entre produção e sociedade no âmbito industrial. “Na base de cada produto existe o processo de produção. Quando substituímos os artesãos por máquinas, perdemos a tradução de influências locais em nossos produtos” (Van Herpt, 2024).

Sua coleção seguinte, Solid Vibrations (2015), segue a mesma dinâmica de interação com o ambiente, mas desta vez, a interação se dá pelo som. Em parceria com o designer de som Ricky van Broekhoven, a série foi desenvolvida a partir da adaptação de um alto-falante na base da bandeja da impressora 3D, onde o objeto se forma. O material cerâmico extrudado sofre a interferência das ondas sonoras muito baixas produzidas pelo alto-falante. O resultado são vasos (Figura 2) com superfície em padronagens moiré criadas a partir da interferência dos dois movimentos - o da extrusão do material e o da vibração sonora (Van Herpt, 2024).

**Figura 2** Peças da coleção Solid Vibrations - van Herpt e van Broekhoven  
**Fonte** © Olivier van Herpt, 2015



As marcas da argila extrudada e depositada em camadas são visíveis na conformação dos vasos, o designer assume, mais uma vez, as características do processo produtivo. Tais marcas de fabricação agregam bem mais que textura à superfície das peças, elas evocam a origem do objeto ao ressaltar as pequenas falhas de impressão e a rusticidade típica da cerâmica - cada uma das peças obtidas carrega traços únicos em seu acabamento final. Nada mais coerente já que o conceito da coleção parte da constatação de falhas do processo produtivo. “A ideia (da coleção) surgiu quando van Herpt percebeu uma falha na sua impressora 3D de cerâmica, em que a ressonância do motor levava à formação natural de padrões moiré nos objetos que ele criava”. (Ashaboglu, 2016).

É pertinente mencionar a importância da matéria-prima utilizada por van Herpt, já que a argila se apresenta como material adequado à experimenta-

ção de impressão 3D, pois permite enquanto ‘molhada’ uma série de intervenções (durante e depois da impressão) que faz com que o objeto final não seja uma mera reprodução do modelo digital. As características do tipo de argila utilizada (textura, tamanho dos grãos, cor, encolhimento) e as especificidades da ferramenta (bico de extrusão, resolução de impressão, continuidade do fluxo de material), além das condições de secagem e de queima, atribuem aspectos físicos às peças não projetados digitalmente (Gürsoy, 2018).

Dessa forma, a impressão 3D com argila não tira as propriedades da imprevisibilidade. Com recursos inesperados a serem descobertos em tempo real, o processo se torna tão importante quanto o resultado. [...] Isso abre novas possibilidades para um processo de projeto e fabricação que une meios digitais e analógicos. (Gürsoy, 2018, p. 22, tradução nossa)

Uma peça emblemática que demonstra o alcance da obra do designer é a Arcanum (2016-2017) que foi confeccionada em porcelana impressa em 3D para o museu Gemeentemuseum de Haia (atual Kunstmuseum), e hoje é parte de sua coleção permanente. Arcanum é constituída por quatorze recipientes empilháveis que se encaixam e complementam um vaso de porcelana Delft do século XVII, assim apresenta-se como uma reinterpretação do artesanato tradicional holandês.

Esta não é uma iniciativa inédita, museus que dedicam parte de seus acervos à Idade de Ouro da Holanda promovem com frequência a interação entre o tradicional e o contemporâneo via projetos que visam perpetuar a Delftware como um dos mais conhecidos símbolos da cultura holandesa. Designers de destaque no país como Hella Jongerius, Jurgen Bey, Alexander van Slobbe, Wieki Somers e Ineke Hans criaram suas intervenções em peças antigas ou desenvolveram seus próprios conceitos contemporâneos acerca das Delftwares a convite de museus como o Rijksmuseum de Amsterdam ou o próprio Kunstmuseum de Haia (Priveekollektie, 2020; Kunstmuseum, 2020).

Retomando as pirâmides de porcelana do século XVII, a Arcanum atinge as dimensões de 150 cm de altura, com largura de 40 cm e diâmetro de 35 cm. O pigmento cobalto (azul Delft), típico da porcelana holandesa, é o elemento de ligação entre os signos presentes na peça antiga e a pirâmide contemporânea proporcionando harmonia visual (Figura 3).

A partir de um equilíbrio estético traduzido pela linguagem eclética, Arcanum distancia-se de qualquer outro simulacro do modelo Delftware e ao mesmo tempo aproxima-se da contemporaneidade. A combinação de elementos entre o tradicional e o novo se estabelece não apenas em Arcanum, mas em toda a obra de van Herpt.

Em seu trabalho mais recente, ele explora os limites na porcelana ao criar peças grandes e de espessuras muito finas. Para isso, construiu uma nova impressora com o dobro do tamanho da anterior e, após três anos de experimentos, montou uma espécie de forno dentro de outro, revisitando um antigo recurso do artesanato cerâmico para proporcionar um ambiente mais controlado para a queima de peças tão delicadas. O resultado é a ins-

talação Dunes (2020-2023) com 26 vasos de porcelana (Figura 4) com alturas entre 110cm e 120cm (van Herpt, 2024).

**Figura 3** Arcanum - Olivier van Herpt

Fonte Kunstmuseum Den Haag, 2017



**Figura 4** Instalação Dunes (2020-2023)

Fonte © Olivier van Herpt



Reivindicando seu status como maker independente da estrutura produtiva convencional, o designer agrega valor em seus objetos a partir de simbologias e experimentalismo assumido, alcançando um despertar de memória afetiva. Comprometido com conexões entre o artesanato e

a produção digital, van Herpt se define no limite entre o design e a arte promovendo diálogos híbridos, que são comprovados por sua inserção no cenário internacional que se deu inicialmente em museus, galerias e mostras, além de premiações de design. Mesmo com formas arquetípicas, ele apresenta resgate cultural e inquietação pela inovação. A reinterpretação de formas, processos e materiais é um convite à reflexão pelo inusitado de suas propostas, indo muito além das questões funcionalistas ou de consumo. Assim, é importante levantar as indagações da analista de tendências Lidewij Edelkoort:

Novos designers refletiram sobre questões pertinentes através de seus trabalhos: Como a narração pode ser um antídoto para o medo? Como o produzido em série pode permanecer único? Como a forma arquetípica pode se tornar monumental? Como a história e a tradição podem ser incorporadas aos objetos? Como um ponto de vista crítico pode propagar a sustentabilidade e garantir a ética social? [...] Os membros desta geração estavam claramente buscando outras maneiras de fazer suas vozes serem ouvidas. Surgiram no cenário internacional, um após o outro, em uma emocionante cadeia de eventos, constituindo uma nova categoria de designer, cujo trabalho seria observado, exibido e colecionado pelos museus. (Edelkoort, 2017, p.12, tradução nossa)

Pode-se afirmar a partir do pensamento de Edelkoort (2017) que o único, a tradição, a narrativa e o monumental, combinados a vestígios de processos e técnicas estão incorporados aos objetos de Olivier van Herp que cria soluções chegando a resultados e métodos com o vigor de projetos desenvolvidos a partir da tecnologia digital.

## Considerações finais

As coleções apresentadas exibem peças de forte caráter experimental, com formas obtidas a partir de tecnologia digital que se constituem como objetos de características artesanais.

A obra de van Herpt ganha um protagonismo e uma expressão nobre em que o processo produtivo é guiado pela tecnologia digital própria de seu tempo. O resultado é uma estética original, pois o designer não se limita a reproduzir um modelo digital. Ao adicionar nos projetos interferências aleatórias, sua linguagem se torna única.

Em seu trabalho, voltado para tiragens limitadas ou de peças únicas, identifica-se o predomínio do objeto híbrido entre a arte e o design, num contexto de união que escapa a rótulos e de difícil catalogação, apresentando um potencial que abrange a exploração de linguagens estéticas, de modos produtivos e de novos lugares de exibição e comercialização. Suas peças atualmente são encontradas nos acervos permanentes de grandes museus do mundo como o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMa) e o Pompidou de Paris.

As questões projetuais elencadas por van Herpt não se diferenciam das de qualquer outro designer em atividade, mas suas soluções têm uma especificidade em que não persiste à produção em série e por meio da produção individualizada, ele alcança resultados concretos. Além disso, ao explorar as propriedades da argila, desenvolvendo profundo conhecimento empírico, ele retoma o papel de artífice, conduzindo todo o processo, da concepção à materialização. Assim, suas peças são dotadas de coerência formal e carga emocional de absoluta relevância.

## Referências

ANDERSON, Chris. **Maker: a nova revolução industrial**. Trad: Afonso Celso da Cunha Serra – Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

ASHABOGLU, Selin. **Object of the Moment: Solid Vibration by Ricky van Broekhoven and Olivier van Herpt**. Agosto, 2016. Architectmagazine. Disponível em: <Object of the Moment: Solid Vibration by Ricky van Broekhoven and Olivier van Herpt | Architect Magazine> Acesso em: 22 jan. 2024.

BOMFIM, Gustavo. **Ideias e formas na História do Design: uma investigação estética**. Campina Grande. João Pessoa: UFPB, 1995.

COMPARATO, Fabio Konder. **O capitalismo pós-industrial**. Estudos do século XX, Coimbra, n.13, p.64-82, 2013.

DIAS, Pedro João Jacinto da Silva. **Design e auto-produção: novos paradigmas para o design de artefatos na sociedade pós-industrial**. Tese (Doutorado em Belas Artes), Universidade de Lisboa, 2014.

DORNAS, Adriana. **Design Arte: um olhar sob uma das vertentes do design brasileiro no século XXI**. 2019. Tese (Doutorado em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, Belo Horizonte, 2019.

EDELKOORT, Lidewij. **The gift of form**. In: KOVACS, Natalie; EDELKOORT, Lidewij; SUDJIC, Deyan. *Carpenters workshop gallery: contemporary design icons*. New York: Rizzoli, p. 11-16, 2017.

EVERT-JAN, P. **Geprint porselein, primeur Gemeentemuseum Den Haag**. Digitale Kunstkrant. Disponível em: <<https://www.digitalekunstkrant.nl/2018/01/10/geprint-porselein-primeurgemeentemuseum-haag/>> Acesso em: 12 out. 2021.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. Trad: Pedro Maia Soares – São Paulo: Cosacnaify, 2007.

GAUNTLETT, D. **Making is connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to Youtube and Web 2.0**. 1. ed. Cambridge: Polity Press, 2011.

GONÇALVES, R. **Regresso à oficina: repercussões do movimento maker no ensino em design**. 2016. Tese (Doutorado em Design), Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Aveiro, 2016.

GÜRSOY, B. **From control to uncertainly in 3D printing with ceramic**. In: eCAADE Anual Conference, 36, 2018, Loaz. Disponível em: < [http://papers.cumincad.org/data/works/att/ecaade2018\\_104.pdf](http://papers.cumincad.org/data/works/att/ecaade2018_104.pdf)> Acesso em:15 abr. 2020.

JATOBÁ, Waldick. **Desafios do design sustentável brasileiro**. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2014.

KERBAUY, Maria Teresa. **Cultura, diversidade, tecnologias: políticas de informação, construção de redes e diversidade cultural**. São Paulo: UNESP, 2010.

KUNSTMUSEUM. **Exhibitions**. Disponível em: <<https://www.kunstmuseum.nl/en/collection/arcanum>> Acesso em: 11 abr. 2024.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MORAES, Dijon. **Metaprojeto como modelo projetual**. In: MORAES, Dijon; DIAS, R. Alvares;

BOM CONSELHO, Rosemary (org). **Cadernos de Estudo Avançado em Design: Método** - Barbacena: Ed. UEMG, 35-52, 2011.

PRIVEEKOLLEKTIE. Work. Disponível em: <[priveekollektie.art/work/pyramids-of-makkum-hella-jongerijs/](http://priveekollektie.art/work/pyramids-of-makkum-hella-jongerijs/)> Acesso em: 25 jan. 2024.

TAVARES, Mônica. **Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional?** In: *Ars*, São Paulo, v.5, n.9, 2007. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202007000100009&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202007000100009&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)> Acesso em: 23 jan. 2024.

TUCKER, Emma. **Olivier van Herpt designs 3D-printed clay vases based on latest COS fashion collection**. Maio 2017. Dezeen. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2017/05/06/cos-x-olivier-van-herpt-3d-printed-clay-vases-homeware-design/>> Acesso em: 07 abri 2024.

VAN HERPT, Olivier. **Works**. Disponível em: <<http://oliviervanherpt.com/>> Acesso em: 23 jan. 2024.

ZUANG, Justin. **About**. 2015. Disponível em: <<http://oliviervanherpt.com/about/>> Acesso em: 23 jan. 2024.

**Recebido:** 13 de abril de 2024.

**Aprovado:** 27 de novembro de 2024.