

## 7. EXTENDED DESIGN: UMA NOÇÃO AMPLIADA DO CONCEITO DE DESIGN

*Existe design na organização das experiências emocionais, na vida familiar, nas relações laborais, no planejamento urbano, no trabalho conjunto de seres humanos civilizados. [...] é desejável que todos resolvam as suas tarefas específicas com a visão ampla de um verdadeiro “designer”, tendo em mira relações integradas. E também implica a não-existência de hierarquias entre as artes - pintura, fotografia, música, poesia, escultura, arquitetura, ou qualquer outra área, como, por exemplo, o desenho industrial. Todos são pontos de partida válidos, rumo à fusão da função e do conteúdo no Design.*

László Moholy-Nagy

A proposição da questão inicial, o desenvolvimento do estudo teórico, a apresentação e a interpretação dos depoimentos dos autores-criadores da imagem no cinema e a constatação das evidências dos vínculos entre Cinema e Design levam finalmente à síntese resultante das ideias desenvolvidas acima. Propõe-se neste momento uma reflexão sobre um conceito ampliado, *estendido*, do território do Design, que emerge da colaboração transdisciplinar e das relações transversais e que se caracteriza pela fluidez de áreas aparentemente estanques, que se interpenetram, na contemporaneidade.

Considerando a evolução histórica do Design, é possível perceber que este possui uma vocação de abrangência e transdisciplinaridade, inerente à sua natureza, já desde a sua origem. Neste sentido o Design pode ser considerado, antes de tudo, um **conceito** que perpassa várias instâncias da vida do indivíduo e da sociedade, como uma verdadeira visão de mundo ou um *modus vivendi*, como nos faz ver a citação de László Moholy Nagy, que se apresenta de forma surpreendentemente atual.

No presente momento, o Design transcende as atribuições canônicas, amplia os seus territórios e nega as definições preestabelecidas às quais tem sido submetido. Vai muito além de um dispositivo rígido, transbordando da fôrma que, imaginava-se, poderia contê-lo.

É possível situar os primórdios do que hoje se chama *Design* na própria origem da espécie humana. A fabricação de artefatos e objetos de uso é tão antiga quanto o homem e constitui a definição do *homo faber*. Segundo Flusser, o estudo

dos modos de produção (da fábrica) fornece dados mais seguros sobre o entendimento da vida de determinadas sociedades do que o estudo das obras de arte e de textos políticos. (Flusser, 2007, p.35)

O conceito de *estendido*, na forma como é aqui empregado, significa algo que se espraia e se ramifica, transpondo limites rigidamente estabelecidos para se abrir a modalidades e usos que excedem sua condição restrita, flexibilizando-se para abranger novos espaços. Essa ideia incorpora a noção do *rizoma*, apresentada por Gilles Deleuze e Félix Guattari em *Mil Platôs. Capitalismo e esquizofrenia*. É o resultado natural da complexificação do mundo globalizado.

O efeito das tecnologias digitais sobre a sociedade, com consequentes mudanças na forma de viver dos indivíduos e das sociedades, gera novas formas de expressão visual, novos produtos e objetos, novas demandas de serviços. O Design é convocado a atender a estes projetos, e mescla-se com outras áreas de atuação, tanto as tradicionais como as recém-criadas. As fronteiras tornam-se menos nítidas, não há mais atribuições claramente estabelecidas. O Design invade e se funde com outros campos, estabelecendo-se na engenharia de produção, fundindo-se com a arquitetura, adquirindo ferramentas do cinema. Além disso, o Design assume seu vínculo primordial com a arte, na medida em que esta também se transforma, ampliando sua área e forma de atuação.

A fluidez nas suas atribuições e a adaptabilidade às condições sócio-culturais de cada época são características intrínsecas que fazem parte da essência do Design, desde o momento em que este se estabelece como disciplina e forma de pensar a sociedade.

A própria palavra que lhe serve de denominação – *Design* - é abrangente e indefinida. Não ganhou tradução em português. Depois de algumas tentativas malogradas em atribuir um nome vernacular a esta atividade múltipla, optou-se por manter a palavra anglófona. Em alemão foi designada por *Gestaltung*, palavra que carrega na sua construção o sentido de *dar forma, configurar, traduzir em plasticidade uma ideia*. Denominação suficientemente precisa e simultaneamente ampla e abrangente.

”Gestaltung”: algo toma forma. É o processo pelo qual surge e se conforma plasticamente um objeto. Gustavo Bomfim define *objeto* como “qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito, consubstanciada no processo de conformação da matéria.” (Bomfim, 1997, p.36). Isso pode

abranger objetos tri-dimensionais e concretos, objetos gráficos, objetos virtuais, e também projetos abstratos como o design de serviço.

Os objetos assim configurados não são neutros. Eles são criados a partir de formas que possuem significados, como tomados por uma vida interior. Essa vida é obra do homem, que percebe as formas porque nelas se projeta, porque as vive, porque as anima com seus sentimentos, seus reconhecimentos. Como afirma Jean-Louis Gaillemin, num ensaio para a publicação *Design contre Design*:

Antes dos pintores e dos escultores, foram os criadores de objetos os primeiros a refletir sobre a noção de forma, não apenas porque os objetos devem responder a uma função, mas porque esta função faz parte de um jogo de movimento e de ritmos que são os da nossa vida cotidiana. Uma vida que mistura a necessidade e o jogo, a necessidade e o prazer. Comer, sentar-se, andar, dormir, vestir-se, fazer amor, tudo isso são gestos tanto necessários como prazerosos, e os objetos não nos pertencem se a pulsão lúdica, criativa, não fizer parte deles. (Gaillemin, p.143, 2007)

Na sua origem a proposta da *Gestaltung*, ou do que viria mais tarde a se chamar *Design*, já traz a ideia da transdisciplinaridade, subentendendo uma atividade abrangente que não se submete a regras ou leis preestabelecidas, e que segue apenas um conceito fundador, uma essência básica.

Na medida em que esse campo de atividades se estabelece e se afirma como área autônoma, essa noção holística do Design vai cedendo lugar a um conceito mais racionalista, que busca acompanhar as leis de mercado que se impõem na sociedade capitalista. Design passa a ser sinônimo de ferramenta para desenvolver produtos que criam “necessidades” artificiais, com valores mais voltados ao lucro empresarial do que a um ideário estético, sócio-cultural ou filosófico.

Porém nos últimos anos o debate sobre a essência do Design e o alcance da sua área de atuação volta a movimentar ideólogos e teóricos. O conceito de Design vem se expandindo, e o círculo de abrangência da sua práxis se amplia, abarcando áreas de atividade as mais diversas, sob a égide da inovação, da tecnologia e da sustentabilidade.

A noção estendida e includente, que caracteriza o Design já na sua origem, está sendo resgatada na atualidade – num outro patamar, afinado com as características da sociedade contemporânea, já que o Design nunca está desvinculado do contexto sociopolítico da época em que é produzido.

## Enredamento transdisciplinar

No início do sec. XX a produção de objetos de uso cotidiano e de decoração deixa de ser *artes e ofícios*, *arte decorativa*, atividade artesanal, quando passa a ser exercida a partir de uma nova proposta, global em todos os sentidos, que considera aspectos tecnológicos, priorizando a produção em escala industrial destinada a democratizar o acesso aos bens. Surge o Design, que, paralelamente aos aspectos sociais, culturais e políticos, propõe uma nova estética radicada numa renovação radical dos conceitos tradicionais da sociedade, não apenas na ponta final, do consumidor, mas já na própria formação do profissional capaz de atender a essa nova ideologia.

Essa é a proposta que orienta a primeira escola de Design, no início do século XX, logo após o fim da primeira grande guerra. O conceito que fundamenta a Bauhaus é voltado, desde o início, a uma ideologia abrangente, que engloba a formação multidisciplinar, a reflexão teórica inovadora, a produção intelectual diversificada, e propõe uma atividade profissional que se desdobra e se espalha em direção a diferentes áreas.

O movimento nas artes, neste momento, é definido por algumas propostas básicas: renúncia aos modelos clássicos, aproximação das artes “maiores” com outros campos de produção que se fortalecem com o advento da indústria, como a decoração, o vestuário, a construção civil, e a busca de funcionalidade.

Estes são os mesmos princípios que orientam o Design nesta época, produzindo uma aproximação, e em alguns casos a fusão com outras áreas como as artes plásticas, a fotografia, as artes cênicas, a moda, a arquitetura e a engenharia. A prioridade agora está nos projetos voltados à produção industrial, oferecendo produtos funcionais e acessíveis a uma faixa mais larga da sociedade. Os projetos vão além dos objetos do uso cotidiano e dos produtos gráficos, abrangendo a criação de cenários, conceitos de exposições, fotografia e filme, projetos de iluminação.

O período de 1919 a 1933 apresenta um momento singular no velho continente: efervescente, repleto de ideias inovadoras e pródigo em reflexões conceituais, promove uma constante reavaliação de tudo aquilo que o precedeu. O passado recente está representado pela guerra de 1914-1918, pelo

conservadorismo do sec. XIX, e, particularmente na Alemanha, pelo formalismo do império, que acaba de cair, substituído pela jovem República de Weimar.

Neste momento criador surge, também na Alemanha, o movimento do expressionismo nas artes, inicialmente na literatura, depois na pintura e nas artes gráficas, em seguida no cinema.

Na União Soviética o construtivismo, resultado da nova ideologia reinante, impõe-se nas artes gráficas, na fotografia e no cinema. Artistas de diversas áreas compartilham ideias, e suas produções ultrapassam as fronteiras estritas de sua atuação, contaminando de forma fecunda outras áreas. O resultado é uma interconexão de ideias em vários campos, e intercâmbio de conceitos entre práticas que pareciam estanques, e que agora se fundem. Dentro deste espírito acontece a exposição *Film und Foto* de Stuttgart em 1929. Essa exposição internacional do filme e da fotografia tem como objetivo a exploração das transformações induzidas na cultura visual dos anos 20 pelo rápido desenvolvimento dos meios óticos. Aqui se mesclam novos conceitos de arte com tecnologia.

Eisenstein propõe a concepção de um livro esférico, que contém em si o desejo de transpor a linearidade e espacializar a escritura, permitindo ao leitor considerar os ensaios que o compõe “todos juntos ao mesmo tempo”, passando “de um a outro para frente e para trás” por meio de remissões contínuas e de integrações recíprocas, de maneira que, mesmo entre os argumentos mais distantes entre si seria possível estabelecer uma passagem direta de um a outro a partir do centro da esfera. (Somaini, 2010, p.53).

Essa forma de abordagem *alargada, estendida*, encontra eco na proposta de Moholy-Nagy em *Pintura, Fotografia, Filme*, publicado pela primeira vez em 1925. Neste texto, o autor afirma que fotografia e cinema deveriam ser considerados como meios voltados para a configuração da luz e do visível, e todos os elementos dos seus dispositivos técnicos – câmera, objetivas, película fotossensível, projeção e superfície de projeção – deviam ser considerados elementos flexíveis, passíveis de serem reorganizados e utilizados de maneira inovadora, criativa, produtiva, permitindo dessa forma ao indivíduo moderno ver o mundo de uma maneira totalmente nova, ampliando seu campo perceptivo para além dos limites do olho natural.

Moholy-Nagy afirma que “Design não é uma profissão, mas uma atitude”. Para a sua visão eclética não existem divisões entre a fotografia, a pintura, a escultura e a arquitetura. Reafirma a noção de interdisciplinaridade ou, mais ainda, de integração inter-relacionada entre as mais diversas disciplinas concorrendo para um conceito único de Design.

Os fundamentos do Design desta época não estão, portanto apenas no funcionalismo e no vínculo com a tecnologia, mas acima de tudo na transdisciplinaridade e na abrangência, tanto na produção teórica como na atuação prática.

### **Funcionalismo, cientificismo**

Após a segunda guerra, no entanto, a proposta ideológica que confere ao Design esse cunho integrativo e includente vai aos poucos cedendo lugar a uma orientação mais científica e racionalista.

Como afirma Zibel Costa:

a produção [...], sempre atenta à demanda mercantil, que por sua vez passa a ser induzida pela publicidade vinculada à crescente indústria gráfica, encontra respaldo no discurso redentor, finalista, de cunho racionalista e positivista, dominante na sociedade. (Costa, 2010, p.37)

A Hochschule für Gestaltung Ulm, fundada em 1953, prioriza inicialmente uma formação politicamente orientada. Max Bill, que dirigiu a escola logo após a sua fundação, argumenta que uma reforma social efetiva e verdadeira só pode ser feita com o restabelecimento do ambiente social no pós-guerra como, por exemplo, por meio do planejamento urbano, da arquitetura, e dos objetos de uso cotidiano. Bill vê como tarefa principal do designer transformar os objetos de uso cotidiano em bens culturais, em nome “do bom, do belo e do prático”.

Porém a sua visão enaltecida do artista-designer engajado, que almeja valorizar a atividade do Design na medida em que não a trata como comércio, mas como cultura, provoca uma crítica cada vez mais acirrada por parte dos colegas docentes, principalmente de Thomas Maldonado, que prioriza uma proposta projetual com orientação mais científica. Na sua visão o novo designer deve seguir as leis da produção de massa e da automação industrial para poder desmistificar e coordenar ativamente o “mundo objetivo e comunicacional”.

No início da década de 1960 os teóricos e profissionais do Design desejam cada vez mais desvincular a sua atividade de outras áreas, principalmente da arquitetura. O Design precisa se afirmar como área de conhecimento e atuação prática autônoma, desvinculada de outros campos. Rejeita também qualquer vínculo com as artes, numa afirmação da sua vocação técnico-científica. O distanciamento da herança enraizada na arte força a HfG Ulm a reavaliar inclusive a sua relação de descendência com o projeto original da Bauhaus.

Porém o racionalismo industrial perde força no final dos anos 60, especialmente na atmosfera carregada do ano de 1968, acarretando uma crise generalizada do funcionalismo nos meios da Arquitetura e do Design.

Os conceitos fundamentais da época do pós-guerra até o final dos 60 são, portanto um funcionalismo e cientificismo exacerbados, e uma priorização do racionalismo em detrimento da estética.

Isso muda, porém, nas últimas décadas do sec. XX, mudança que se acentua com a aproximação do final do século, quando se assiste, nos anos 80 e 90, a um progressivo processo de “boutiquisação” do Design.

### **Mercantilismo, elitismo**

O Design passa a desempenhar, com raras exceções, uma função cada vez mais mercantilista e elitista. Renunciando à sua contribuição social e a um engajamento político, cada vez mais afastado das propostas de democratização e de popularização dos bens de consumo, o Design se volta a uma elite, projetando para o consumidor requintado e selecionado que tem acesso aos “produtos de design”.

Soluções criativas, adequação à produção industrial, elegância das formas, pesquisa de novos materiais, agregação de valores - estas são as prioridades dessa atividade nas décadas finais do século XX. Voltada principalmente à atividade projetual, está cada vez mais sintonizada com os interesses empresariais. No aspecto formal afasta-se também da proposta funcionalista: a forma não segue mais a função, para seguir a diversão, a decoração, a estetização - sempre procurando criar desejo.

Adrian Forty afirma que, muito mais do que a busca por uma estética ou uma funcionalidade dos objetos, mais do que uma preocupação com um engajamento político, o Design está vinculado ao lucro (Forty, 2007, p.12).

A aplicação de conhecimentos da psicologia e de estudos do comportamento da sociedade ganha importância para o designer. Aumenta o trânsito e a colaboração interativa com outras áreas, não só com a psicologia, mas também com a engenharia mecânica e a física de materiais, para citar apenas algumas.

O transbordamento para outras áreas e atividades volta a ganhar força nesta época. O design de moda e a moda no design são um exemplo disso. Sujeitos à transitoriedade da moda, os objetos (e acessórios) têm vida tão efêmera quanto as vestimentas, na mesma medida em que essas passam a ser consideradas produto de design, seguindo todos os parâmetros de qualquer outro projeto da área.

É um momento em que os conceitos fundamentais do Design seguem o comportamento geral da sociedade da época: mercantilismo, *design for fun*, criação artificial de desejo e necessidade.

### **Inovação, tecnologia, rede, rizoma, fluidez**

Os tempos atuais testemunham a instauração de novos paradigmas nas diversas áreas de atuação e na produção de conhecimento.

O novo milênio acentuou o efeito das tecnologias digitais sobre a sociedade, com consequentes mudanças na forma de viver dos indivíduos. A radical inovação tecnológico-industrial da digitalização e o desenvolvimento de uma indústria computadorizada atingem, de forma crescente, todas as áreas de vida da sociedade moderna. Estas inovações influenciam tanto o conteúdo como a metodologia da atividade projetual, contribuindo para o surgimento de novas atividades profissionais e áreas de atuação no âmbito do Design. (BONSIEPE, 2003, p.10).

Os designers têm destacado algumas questões recorrentes neste panorama: o potencial oferecido pelos novos materiais, o efeito das novas tecnologias na informação, comunicação e processos industriais e os aspectos psicológicos do Design, revelando o mundo das sensações. Apontam também a tendência a soluções individuais ao invés de partidos universais.

A disponibilidade cada vez maior de novos materiais sintéticos é identificada como um propulsor na emergência de novos produtos. O contínuo desenvolvimento no campo da ciência tem gerado uma multiplicidade de

materiais avançados que rompem com as tradicionais formas de comportamento do plástico, do metal, do vidro e da cerâmica como habitualmente conhecidas, caso da cerâmica flexível, das espumas metálicas, dos plásticos condutores e emissores de luz, por exemplo. Materiais ultraleves, porém resistentes, como a fibra de carbono e o concreto “flutuante”, permitem produzir novos tipos de formas. Os softwares cada vez mais sofisticados aceleram os projetos auxiliados por computador (CAD); a prototipagem rápida (PT CAM) através da estereolitografia tridimensional estimula a produção de linhas limitadas de produtos concebidos para satisfazer necessidades individuais.

Neste cenário as diversas áreas de conhecimento apresentam-se cada vez mais imbricadas num enredamento disciplinar, mesmo que pareçam pertencer a campos opostos. Hoje se fala de conceitos como *complexidade*, *rede*, *rizoma*, *híbrido*, *virtual*, *sustentável* - que norteiam a sociedade contemporânea.

A noção de Design se amplia e ganha terreno, a atividade se ramifica em direção a outros territórios, invadindo e deixando-se invadir por outros campos de atuação, interconecta-se mesmo com áreas distantes.

Observando a natureza destes conceitos que mapeiam a contemporaneidade, verificam-se algumas atribuições que se aplicam ao Design:

A *rede* é um objeto de geometria variável, permitindo pensá-la como conjunto constituído pelo nó ligado por linhas. “Pouco importam as suas dimensões. Pode-se aumentá-la ou diminuí-la sem que perca suas características de rede, pois ela não é definida por sua forma, por seus limites extremos, mas por suas conexões. [...] ...nenhuma delas pode ser caracterizada como totalidade fechada [...] mas sim como um todo aberto, sempre capaz de crescer através dos seus nós [...] (KASTRUP, in COSTA, 2010, p.89)

Já as características de *rizoma* são mais da ordem do imponderável, onde está afastada qualquer lógica cartesiana. Como diz Zibel Costa, “uma raiz descentrada, uma raiz não regular e não comportada, o rizoma pode ser visto como um tubérculo artista-nato” (COSTA, 2010, p.91)

Deleuze e Guattari, no livro *Mil Platôs, capitalismo e esquizofrenia*, falam de rizoma como um sistema em que o uno pode fazer parte do múltiplo na medida em que está sempre subtraído dele. Segundo eles, um rizoma se distingue de raízes e radículas. “O rizoma nele mesmo tem formas muito diversas, desde sua extensão superficial ramificada em todos os sentidos até suas concreções em

bulbos e tubérculos” (DELEUZE /GUATTARI, 1995, p.15). Enumeram como características principais do rizoma os princípios de conexão e de heterogeneidade, de multiplicidade e de ruptura. Qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro. As conexões se fazem sem que haja necessariamente uma ordem e estabelecem modos de codificação muito diversos. “Um rizoma não cessa de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais” (DELEUZE/GUATTARI, 1995, p.16). Um rizoma pode ser rompido em qualquer lugar, sendo possível a retomada da conexão. Um sistema que contempla tal interconectividade múltipla e aleatória parece apropriada às características do Design contemporâneo, com suas múltiplas e diferenciadas associações, que variam conforme a área de atuação e a necessidade.

Combinada à característica de *rizoma* há no Design a característica de *fluides*. Os fluidos se movem facilmente, eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados. Diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos; contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (BAUMANN, 2001, p.8)

É possível supor então que o Design pós-moderno pode participar de uma rede, onde se liga de formas diversas a fontes de informação, técnicas de produção, teorias e conhecimentos, e assim por diante, mas pode também estar inserido num sistema rizomático, em que estabelece conexões não hierárquicas com outros campos de conhecimento e outras práticas de criação e produção, em que pode assumir o espaço destes ou deixar-se contaminar e invadir por eles. Essas fusões, contaminações ou infiltrações são fluidas, ocorrem sem atrito.

### **Sustentabilidade, reponsabilidade**

Porém existe outro conceito próprio do sec. XXI, talvez o mais acalentado e o mais mencionado nos discursos em torno da produção do homem, na atualidade: *sustentabilidade*. Assim também as produções que envolvem Design e Arte são marcadas, na atualidade, por três questões fundamentais: tecnologia, inovação e sustentabilidade.

O Design contemporâneo tem na essência da Arte a fonte fundamental para a sua produção do figural e da plasticidade, na medida em que a arte pode ser

considerada uma forma de materialização da história, perpetuando formas e eventos efêmeros. Philippe Dubois fala de uma “plasticidade artística” ao invés de lhe dar o nome de “artes plásticas”, quando se refere à origem de qualquer construção plástica ou visual. Observa-se uma forte convergência do Design com os movimentos artísticos, na atualidade, na medida em que estes produzem espaços, objetos e imagens que se propõem utilizáveis e vivenciáveis, servindo-se de tecnologia de ponta para criar obras inovadoras, cujo aspecto formal emerge do contexto político e cultural.

A sustentabilidade na arte se expressa de múltiplas formas, como a *Land Art*, *Environment Art*, ou *Earth Art*, por meio de propostas de releituras críticas, ou da transmutação de lixo ou descartes, ou ainda pela organização de eventos, movimentos sociais e táticas como expressão de obra de arte.

Na práxis do Design, torna-se cada vez mais importante a responsabilidade pelas soluções dos produtos. O impacto ambiental de cada aspecto da fabricação, do uso e desgaste e do descarte final, incluindo aí a embalagem, deve ser considerado.

Porém, essa tomada de posição é resultado de um longo processo de subjetivação que substitui a postura anterior, em que, segundo Flusser, “...a responsabilidade moral por um produto era simplesmente do usuário”, (FLUSSER, 2007, p.202)

No momento em que estende o seu campo de ação, o Design ganha terreno, interconecta-se, identifica-se e se funde com outros campos teóricos e práticos.

O momento demanda uma (re)formulação de paradigmas, pois o Design estendido ainda busca sua essência.

### **Desenhar um filme é uma atividade do Design?**

Fica claro, portanto que o conceito de Design vem se expandindo. A sua atuação se espalha, abarcando novas atividades e incorporando outras formas de abordagem.

Como ficou demonstrado no capítulo anterior, há uma aproximação cada vez maior entre Design e Cinema. As fronteiras se diluem, as novas tecnologias geram não apenas produtos híbridos e novas abordagens, mas também uma nova linguagem formal, também híbrida. As ramificações inéditas que se derivam dos

antigos domínios estanques do Cinema e do Design encontram-se num novo território, que reúne características de ambos.

Essas configurações, próprias do momento atual, permitem apresentar a resposta à questão colocada no início:

*Desenhar um filme é uma atividade do Design?*

Sim, é!

É pertinente afirmar que a elaboração dos signos visuais na construção da imagem cinematográfica está inserida no escopo teórico do Design, considerando a forma abrangente como esta área de conhecimento se apresenta neste momento contemporâneo.

O *Leitmotiv* que conduz essa articulação é a busca da origem comum das imagens de Cinema e Design nas artes plásticas, fundamentando as ligações que se estabelecem entre ambos.

Antonio Somaini, pesquisador que se dedicou ao estudo e à análise das *Anotações para uma História Geral do Cinema*, de Eisenstein, cita uma reflexão eisensteiniana, segundo a qual o homem tem uma pulsão fundamental de “salvar fenômenos”, de parar o decurso do tempo, de eternizar os momentos, usando a arte como ferramenta para essa finalidade. A arte, segundo ele, teria a função essencial de registrar, memorizar e reatualizar os fenômenos e eventos.

Essas *Anotações* contêm registros e reflexões muito pessoais, apresentados numa linguagem fragmentada e muitas vezes desconexa, e são ilustradas por uma série de desenhos e esquemas. Nelas Eisenstein faz uso de várias línguas, mas predominantemente do alemão. Neste pequeno trecho, o autor expressa e interpreta um desejo comum a todo ser humano:

*„Verweile doch, du bist so schön!“  
Alle künstlerische Tätigkeit lässt sich als \*Auswuchs dieses  
Triebes\* ansehen.  
Der noch vor der Stufe der eigentlichen Kunst beginnt. \*Woher  
dieser Urtrieb\*?  
Der Mensch ewiglich in der Gewalt des Werdens und  
Vergehens, so wie die Natur, die Geschichte, die Gesellschaft.  
Sein Streben - Stabilität – Ewigkeit.  
Ganz gleich, ob physische Unsterblichkeit – Unsterblichkeit in  
den  
Kindern – Ewigkeit des Seins durch Metempsychosis – ob im  
Paradies – in erschaffenen  
unvergänglichen Werten – in den Herzen der Völker etc.\*  
(EISENSTEIN, 2011, p.151).*

Numa tradução informal esse texto diz:

*“Permaneça, és tão belo”  
Toda atividade artística pode ser avaliada como  
\*desdobramento deste impulso\*, que tem início ainda antes do  
patamar da arte propriamente dita.  
\*De onde surge essa pulsão arquetípica? \*  
O homem eternamente no poder do vir-a-ser e do perecer,  
assim como a natureza, a história, a sociedade.  
Sua aspiração - estabilidade, eternidade.  
Não importa se é a imortalidade física – a imortalidade através  
dos filhos – eternidade do ser através da metempsicose – se no  
paraíso – ou em mundos criados não percíveis – no coração  
dos povos, etc. \**

Percebe-se o acento que o autor coloca nessa questão arquetípica do ser humano: o desejo de poder controlar o tempo, o nascimento e a morte, evitando com isso o fatal desaparecimento de todas as coisas. Segundo ele, a arte seria a solução para eternizar o efêmero.

As raízes do Design e do Cinema se encontram nessa natureza arcaica da arte, uma arte da figuração, neste caso. Como traço em comum, ambos criam referências plásticas e parâmetros que servem para balizar a história nas sociedades. Ajudam a “registrar, memorizar e reatualizar os fenômenos e eventos”.

Mas, além do campo teórico, a participação na concepção do projeto visual no cinema se constitui como atividade prática que representa uma direção possível dentro das várias novas atribuições do Design.

Para o designer surgem, além disso, outras tarefas que se situam na interseção de Cinema e Design. Como já foi visto no capítulo anterior, a animação de grafismos, o *webdesign*, as aberturas de programas de TV, as interfaces de softwares, assim como o desenvolvimento de jogos eletrônicos e espaços interativos em exposições são projetos que incorporam a linguagem formal do cinema. Como diz Lev Manovich, na era digital o cinema torna-se um código universal - não só quanto ao tratamento visual, mas especialmente em relação aos conceitos, assim como ao ferramental utilizado. (MANOVICH, 2002, p.87). Esse código remete, segundo Eisenstein, a uma essência pré-existente do cinema, que o precedeu nas diversas formas de expressão das artes visuais. Essa essência se expressa por um modo cinematográfico de ver o mundo, de estruturar o tempo, de narrar uma história, de ligar uma experiência à seguinte, o que Eisenstein chama de “cinematismo” (EISENSTEIN, 1980, p.8). Esse mesmo modo cinematográfico está

presente também no padrão formal das ferramentas acessíveis ao usuário do computador, transformando o cinema, como verifica Manovich, no “esperanto visual” preconizado por Griffith e Vertov. (MANOVICH, 2002, p.87).

A convergência de Design e Cinema, acentuada na contemporaneidade com o surgimento da tecnologia digital, se concentra essencialmente no denominador comum das artes plásticas, que transformam e ampliam o seu espaço de atuação constantemente. A aproximação entre Design e Arte torna-se particularmente visível nas propostas da obra dos irmãos Campana, na medida em que esta reúne peças de arte com projetos para produção industrial num mesmo conceito.

Por outro lado, o cinema se flexibiliza, assume outras formas e pode ser encontrado em suportes e territórios antes reservados às artes: video-instalações e vídeo-arte nos museus e galerias de arte, vídeo-mapping nos espaços urbanos. Exposições que reúnem um projeto de design com imagens em movimento e projetos de interatividade digital são encontradas em espaços que não possuem mais uma caracterização definida: são destinados simultaneamente à informação, ao lazer e à diversão, à arte e à fruição estética.

A natureza híbrida caracteriza essas diversas produções.

Está na arte também a origem do aglutinador essencial que une hoje em dia Design e Cinema: a produção de afeto através da estética. Zibel Costa, fundamentado em definições de Nicola Abbagnano e em conceitos de Kant e Deleuze, mostra que “afeto” designa a recepção passiva de uma ação que influencia ou modifica (COSTA, 2010, p.128) e que a distinção entre estética e lógica - elaborada por Kant - está no fato de que “todas as intuições, por serem sensíveis, repousam em afecção, e os conceitos, ao contrário, repousam em funções” (KANT in COSTA, 2010, p.127).

A produção de afeto através da estética propõe seduzir antes de convencer. *Sentir antes de compreender*, o princípio estabelecido por Dominique Chateau, é a proposta original, no Design ou no Cinema (CHATEAU, 2006, p.11). A sedução é usada como estratégia, seja para tornar um produto atraente ao usuário em potencial (e assim vendável e lucrativo), seja para atrair o espectador para a narrativa de um filme. Da mesma forma como, para Kurosawa, é o belo que seduz o olhar do espectador e o conquista para a obra, a criação da moda ou dos objetos se serve da promoção do belo e da criação de parâmetros de “bom-gosto”

para seduzir e conquistar o consumidor, antes e além da funcionalidade. É importante lembrar que *belo* e *bom gosto* são conceitos flutuantes e impermanentes, em grande parte manipulados, que variam conforme as culturas e se modificam a cada momento.

Por esse motivo torna-se cada vez mais importante o reconhecimento da responsabilidade ética e política, seja no Design, seja no Cinema. O valor ideológico que Eagleton atribui à estética, quando afirma que esta se traduz em poder social com um forte potencial de hegemonia política, ganha aqui contornos bem claros: ambas as áreas trabalham com a construção de signos que produzem afetos (EAGLETON, 1993, p.28). Estes são recebidos de forma passiva e antecedem uma compreensão lógica e consciente, carregando uma ideologia implícita que produz valores e conceitos na sociedade. Essa responsabilidade dilui-se, no entanto, na medida em que a produção, nessas áreas, se desenvolve cada vez mais numa rede multi-autoral. Isso gera uma lacuna de responsabilidade que demanda a reflexão sobre novos códigos de ética, como propõe Flusser, já que, segundo ele, “o eventual desinteresse de designers por estas questões poderá levar à total ausência de responsabilidade” (FLUSSER, 2007, p.202)