



Christiana Costa Lima da Rocha

**Design e arte:
Territórios de (re)conciliação na produção de subjetividade**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Carlos Eduardo Félix da Costa

Rio de Janeiro
Abril de 2024



Christiana Costa Lima da Rocha

Design e arte:
Territórios de (re)conciliação na produção de subjetividade

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo:

Prof. Carlos Eduardo Félix da Costa

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Profa. Julieta Costa Sobral

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Profa. Irene de Mendonça Peixoto

Departamento de Design – EBA/UFRJ

Rio de Janeiro, 12 de abril de 2024

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Christiana Costa Lima da Rocha

É designer, diretora de arte e consultora. Tem formação em Comunicação Social, Design, MBA em Branding, e atualmente é Mestranda em Artes e Design pela PUC-Rio. Foi Diretora da Associação dos Designers Gráficos do Brasil (ADG), Professora e Assessora de Conteúdo do IED-Rio, Diretora de Arte da SuperUber e Coordenadora de Comunicação e Design da Escola de Artes Visuais do Parque Lage (EAV). Desde 2002 faz a direção criativa da Evolutiva Estudio, com ênfase nas áreas da cultura e entretenimento para Editora Zahar, Museu Nacional, Grupo Estação, Sony Music, Biblioteca Nacional, Anima Mundi e outros. Em 2022, lançou uma linha de cadernos e objetos de design. Em 2024, foi convidada para ser Coordenadora de Design Gráfico do escritório Indio da Costa – A.U.D.T.

Ficha Catalográfica

Rocha, Christiana Costa Lima da

Design e arte : territórios de (re)conciliação na produção de subjetividade / Christiana Costa Lima da Rocha ; orientador: Carlos Eduardo Félix da Costa – 2024.

161 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2024.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Design. 3. Arte. 4. Subjetividade. 5. Utopia. I. Costa, Carlos Eduardo Félix da. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD:700

Dedico meu mestrado à
minha muito amada mãe,
Alda Berenice Costa Lima
(*in memoriam*, 1937-2021),
o grande amor da minha vida,
minha melhor amiga,
que me deu o design, a música,
e todas as belezas possíveis.

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe, Alda Berenice (*in memorian*), meu grande encontro de cabeça que, desde criança, me motivava a fazer o que me deixasse feliz, e que sempre foi minha grande incentivadora para fazer um mestrado. Todo o meu amor eterno.

Ao meu irmão, Daniel, Mestre em Direito, que se mostrou radiante com a possibilidade da irmã seguir o caminho. À minha irmã e dinda, Berenice, que ficou feliz com a empreitada.

À irmã e aos irmãos que a vida me deu de presente, Adriana Tavares, Fábio Guimarães, Mário Passos – com suas demonstrações de afeto e admiração que muito me encorajaram a perder a vida social com classe e diplomacia –, e Leo Feijó, meu *Prince Charming*, que, por não se conformar da amiga ainda não ter feito mestrado, vinha me alertando há anos sobre as aberturas dos editais de mestrado da PUC-Rio.

À musa e *gurua* acadêmica Julia Zardo, que segurou minha mãozinha quando decidi me inscrever para o mestrado, faltando apenas duas semanas para o término do edital. De leoa pra leoa, meu *rooaarr* amoroso.

À minha tia de coração, Gloria Mota, pela força e pelo envio de links e vídeos que contribuíram imensamente para as reflexões desta pesquisa.

Ao meu filho canino Gael, que chegou logo após a qualificação para provar que o tempo é elástico, e que confusão pouca é bobagem.

Às minhas queridas amigas e meus queridos amigos, grandes profissionais, que contribuíram com os envios das declarações para compor a minha inscrição no edital, meu muito obrigada a Farnaz Nickpour, Gabriel Patrocínio, Julieta Sobral, Leo Feijó, Paula de Oliveira Camargo, Ricardo Leite e Sâmia Batista.

Às professoras, aos professores, funcionários e colegas da PUC-Rio.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

Às autoras e autores aqui presentes, toda minha gratidão e admiração.

Às Professoras Julieta Sobral (Departamento de Artes e Design/PUC-Rio) e Irene Peixoto (Departamento de Design – EBA/UFRJ), e aos professores Juliano Kestenberg (Pesquisador Independente) e Fred Coelho (Departamento de

Letras/PUC-Rio), que compuseram a banca de qualificação e de defesa de mestrado, com imenso zelo e dedicação.

Um agradecimento especial, ao LINDA – Laboratório Interdisciplinar em Natureza, Design e Arte, pela lindíssima oportunidade de integrar seu corpo como mestranda. Tudo o que eu vivi e aprendi ficará para sempre na minha mente e no meu coração.

E, por fim, e não menos importante, a este grande humano, artista e orientador, Carlos Eduardo Felix, o Cadu – sem ele, nada disso teria sido possível. Muito, muito obrigada por tanto, pelo cuidado, interesse e, acima de tudo, pela imensa generosidade.

Resumo

Rocha, Christiana Costa Lima da; Costa, Carlos Eduardo Félix da. **Design e arte: territórios de (re)conciliação na produção de subjetividade**. Rio de Janeiro, 2024, 161p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa confia em transformações positivas, relações mutuamente proveitosas e em outras formas possíveis de geração de vida. No centro desta reflexão está o design, que no encontro com a arte se experimenta, se reflexiona e se reelabora sob outro ritmo e condição. Um design distraído, artístico, que provoca mais questionamentos do que respostas aos modos de ser, ver, pensar e fazer. Para ir além, esta pesquisa invoca pensadores, projetistas e artistas para refletir sobre um campo de ideias possíveis ou impossíveis, úteis ou inúteis, especulativas ou de inspiração histórica – a partir dos anos 1960 e 1970 –, que contribuam para uma outra perspectiva mais atenta às narrativas locais e aos problemas certos – sejam as questões da subjetividades, nossa corporeidade e ativos culturais, ou; de ordem prática, no que se refere aos modos de produção, de ritmo capitalista acelerado, e sinônimo de crise ambiental, ética e humanitária. Tempos que urgem novas reflexões e práxis sobre o que nos cerca e nos afeta, como uma reconstrução da vida coletiva.

Palavras-chave

Design; arte; subjetividade; utopia.

Abstract

Rocha, Christiana Costa Lima da; Costa, Carlos Eduardo Félix da. **Design and art: territories of (re)conciliation in the production of subjectivity.** Rio de Janeiro, 2024, 161p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research relies on positive transformations, mutually beneficial relationships and other possible ways of generating life. At the center of this reflection is design that, in the meeting with art, experiences, reflects and rework itself under another rhythm and condition. A distracted, artistic design that provokes more questions than answers on the ways of being, seeing, thinking and doing. To go further, this research invokes thinkers, designers and artists to reflect on a projective field of possible or impossible, useful or useless, speculative or historically inspired ideas – from the 1960s and 1970s – that contributes to another perspective that is more aware to local narratives, and the right problems – whether referring to subjectivities issues, our corporeality and cultural assets; or practical nature, regarding to the producing, at an accelerated capitalist pace, synonymous of an environmental, ethical and humanitarian crisis. Times that urges new reflections and praxis on what is right and affects us, as a reconstruction of collective life.

Keywords

Design; art; subjectivity; utopia.

Sumário

1 Introdução	16
2 Design, utilidade e sentido	27
2.1 Utilidade pública	27
2.2 Sentidos e potências	35
3 Experiência e deriva	43
3.1 Contextos	43
3.2 Contornos	55
3.3 Figura e fundo	66
4 Cartografias do design: os anos 1960, 1970 e hoje	78
4.1 Indiscerníveis paisagens	78
4.2 Designs radicais	83
5 Territórios de reconciliação	134
5.1 Designs de resistência I	134
5.2 Designs de resistência II	140
6 Considerações iniciais	153
7 Referências bibliográficas	157

Lista de figuras

Figuras 1 e 2: Objetos de design da década de 1970:	17
Figura 3: Rádio Toot-A-Loop, da japonesa Panasonic (1970), aberto e fechado.	18
Figura 4: Zelig e seu diversificado poder de mimese.	29
Figuras 5 e 6: O exemplo dos vidros pode ser nitidamente percebido nas janelas de certos estabelecimentos antigos, especialmente na Europa.	36
Figura 7: Página ilustrada do livro <i>Objetos do Desejo</i> , de Adrian Forty.	37
Figura 8: Sequência do filme <i>Amsterdam</i> , quando a personagem afere ao objeto a potência “útil” do sensível.	39
Figura 9: Estudo sobre linguagem corporal, com as posições fundamentais da cabeça.	52
Figuras 10, 11, 12, 13, 14 e 15: Páginas da publicação baseada no projeto <i>Moving Border: Alpine Cartographis of Climate Change</i> (2019).	69
Figura 16: Mosaico de peixes do projeto <i>Equivalence – The Ecological Footprint of Fish</i> , apresentados em formato fotográfico e em video.	70
Figuras 17 e 18: Imagens da corvina amarela (<i>Larimichthys croceus</i>) e Peixe-Espada (<i>trichiurus lepturus</i>).	71
Figuras 19 e 20: Imagens do Peixe-Lua (<i>Mene Maculata</i>) e a Sardinha Japonesa (<i>Sardinella Zunasi</i>).	71
Figuras 21 e 22: Peixes filhotes abatidos nas pescas sobre redes verdes, que representam seus tamanhos na vida adulta.	71
Figura 23: Cogumelo <i>Matsutake</i> , cria do antropoceno, que se tornou prato de luxo no Japão.	72
Figura 24: Capa dupla (frente e verso) de livro de autoria de Anna Lowenhaupt Tsing, Heather Anne Swanson, Elaine Gan, and Nils Bubandt, Editors.	73
Figura 25: Slide da apresentação de Anna Tsing e Donna Haraway sobre o <i>plantation</i> .	74
Figura 26: O suíço Ernst Gotsch na floresta, inspiração para seu conceito de agricultura sintrópica.	75

Figura 27: Capa do site Feral Atlas, curado pela pesquisadora Anna Tsing.	76
Figuras 28 e 29: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).	81
Figuras 30 e 31: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).	82
Figuras 32 e 33: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).	82
Figura 34: O Centro Georges Pompidou é um complexo cultural em Paris.	85
Figura 35: Os seis membros da <i>Archigram</i> em 1987.	85
Figura 36: <i>Instant City Airships, Visit to a Small Town</i> por Peter Cook, 1970.	86
Figuras 37 e 38: Imagens do sofá <i>Superonda</i> , desenhado para dar liberdade de escolha na montagem.	87
Figura 39: Os sete membros da Archizoom.	87
Figura 40: The Continuous Monument, 1969.	88
Figura 41: Atti Fontamentali, 1971.	89
Figura 42: <i>The Eleventh City Splendid Houses</i> , 1971.	89
Figura 43: <i>Bedroom of the Vegetable Garden House</i> , 1972.	91
Figura 44: Membros do <i>Gruppo 9999</i> e sua horta criada no meio da pista de dança da Space Electronic, 1971.	92
Figura 45: O pufe Torneraj, 1968.	93
Figuras 46 e 47: Campanhas promocionais para o pufe Torneraj, 1968.	93
Figura 48: Membros do <i>Studio 65</i> , criador dos icônicos <i>Sofá Bocca</i> e <i>Poltrona Pratone</i> .	94
Figura 49: O icônico <i>Sofa Bocca</i> participando da exposição de clássicos do design, na Triennale de Milano, 2023.	94
Figuras 50 e 51: O protótipo do <i>Sofa Bocca</i> sendo enviado para a fábrica da <i>Gufran</i> . / O <i>Sofa Bocca</i> ilustrando matéria de revista com a atriz norte-americana Marisa Berenson.	95
Figura 52: A poltrona Pratone.	95
Figura 53: A poltrona Pratone em uso.	96
Figuras 54 e 55: <i>La Femme Commode</i> , de Nicola Leuthe.	97

Figura 56: Máquina de escrever Valentine, de Sottsass, 1969.	98
Figura 57: Produtos do grupo <i>Memphis</i> , fundado em 1980.	99
Figura 58: Objetos do grupo <i>Memphis</i> , fundado em 1980.	100
Figura 59: Os divertidos espelhos “barrocos” da marca Seletti, que farão “sua sala de estar parecer [o palácio de] Versailles”.	101
Figura 60: <i>Dream Merda</i> é um projeto criado por Nico Vascellari para a marca <i>Seletti</i> .	101
Figuras 61 e 62: <i>Dream Merda</i> é um projeto criado por Nico Vascellari para a marca <i>Seletti</i> .	102
Figuras 63 e 64: Utensílios de mesa diversos, da marca <i>Seletti</i> .	102
Figuras 65 e 66: Utensílios de mesa diversos, da marca <i>Seletti</i> .	102
Figura 67: Utensílios de mesa diversos, da marca <i>Seletti</i> .	103
Figura 68: Axcept your Enemies – Will you ACCEPT or AXCEPT your enemies?, criado por Max Huge para a marca Seletti.	103
Figura 69: Produtos da série <i>UP</i> , de Gaetano Pesce.	104
Figura 70: Poltrona <i>UP</i> , apelidada de <i>Donna</i> , inspirada nos fartos seios de Anita Ekberg na cena do chafariz no filme <i>La Dolce Vita</i> , de Federico Fellini.	104
Figura 71: Sistema à vácuo de desembalagem da Poltrona <i>UP5</i> .	105
Figura 72: Campanha para a série <i>UP</i> , 1969.	105
Figuras 73, 74 e 75: Exemplos da Cadeira <i>Dalila</i> , de Gaetano Pesce, 1980.	106
Figuras 76 e 77: Organizador de parede <i>L’atelier</i> , 1970.	107
Figura 78: <i>Trophy Arts</i> sendo inspecionadas por um soldado norte-americano, em um depósito com itens roubados pelos nazistas na Segunda Guerra Mundial.	109
Figura 79: Objetos disfuncionais do projeto do projeto <i>The Uncomfortable</i> , criados pela designer artista Katerina Kamprani (2020).	112
Figura 80: <i>Cadeira de Pernas Cruzadas</i> (meados de 1990), de Luiz Phelippe Mendonça.	113
Figura 81: <i>Malas de Pedra</i> , de Luiz Phelippe Mendonça.	113
Figura 82: <i>Digicars</i> , criados pela dupla holandesa Dunne e Raby (2012-2013).	115

Figura 83: <i>TV Helmet (Portable Living Room)</i> , de Walter Pichler (1967).	116
Figuras 84, 85 e 86: A Ave-do-Paraíso e sua dança do acasalamento.	117
Figura 87: <i>Broccoli</i> é parte do projeto <i>All That We Know</i> , composto por diversas esculturas em escala de frutas e vegetais com potencial curativo – <i>Superflex</i> (2021)	118
Figuras 88 e 89: <i>Strawberry</i> e <i>Pear</i> são parte do projeto <i>All That We Know</i> , composto por diversas esculturas em grande escala de frutas e vegetais com potencial curativo - <i>Superflex</i> , 2021.	119
Figura 90: <i>Chest of Drawers</i> , criado pelo designer Tejo Remy, produzido pela <i>Droog</i> , s/d. Peça em exibição no MoMA e no Museu de Arte e Design de Nova Iorque.	120
Figura 91: <i>Rag Chair</i> , criado pelo designer Tejo Remy, produzido pela <i>Droog</i> , s/d.	120
Figura 92: <i>Bottoms Up Doorbell</i> , criado pelo designer Peter van der Jagt, produzido pela <i>Droog</i> . Peça vencedora do <i>Red Dot Award</i> de 2007.	121
Figura 93: <i>Sticky Lamp</i> , criado pelo designer Chris Kabel, produzido pela <i>Droog</i> , s/d.	121
Figuras 94 e 95: <i>Do Hit Chair</i> , criado por Marijn van der Pol, produzido pela <i>Droog</i> , s/d.	122
Figura 96: <i>Playing with tradition</i> , criado por Richard Hutten, em que ele estica as padronagens, transformando-as em tiras (2007).	122
Figuras 97 e 98: <i>Playing with tradition</i> , criado por Richard Hutten, em que ele estica as padronagens, transformando-as em tiras (2007).	123
Figura 99: <i>Layers Cloud Chair</i> , criado por Richard Hutten (2013).	123
Figura 100: Projeto <i>Rio</i> (2023).	124
Figuras 101 e 102: Projetos <i>Biombo Arranjo</i> (2023) e <i>Huevos Revueltos</i> (2005).	124
Figura 103: Projeto <i>Trem de Pouso</i> (2018).	125
Figura 104: Projeto <i>Paisagem no sofá</i> (2018).	125
Figura 105: <i>Toast it!</i> , criado por Patricia Naves, da <i>Oiti Design</i> .	126
Figura 106: Obra da artista-designer portuguesa Vanessa Barragão.	127
Figura 107: Vanessa Barragão e uma de suas obras.	127

Figura 108: Os criadores do <i>Estudio Manus</i> , Daniela Scorza e Caio Medeiros, e uma de suas instalações.	128
Figura 109: Porcelana da linha <i>História Natural</i> , produzidas como peças únicas, que podem ser encomendadas com temáticas exclusivas.	129
Figuras 110 e 111: Porcelanas da linha <i>História Natural</i> , produzidas como peças únicas, que podem ser encomendadas com temáticas exclusivas.	129
Figura 112: <i>Budas</i> , peças criadas pelo <i>Estudio Manus</i> , 2015.	130
Figuras 113 e 114: <i>Budas</i> , peças criadas pelo <i>Estudio Manus</i> , 2015.	130
Figura 115: <i>Asas</i> , peças criadas pelo <i>Estudio Manus</i> (2005).	131
Figura 116: <i>The Hand that Feeds</i> , é um faqueiro em prata, criado pela designer australiana Simone Walsh.	131
Figuras 117 e 118: <i>Surfbench</i> , é um banco interativo e kinético, criado pelo designer alemão Kim André Langa, da marca <i>KALD</i> . A peça se movimenta pelo toque, e cria um efeito de onda.	132
Figuras 119, 120, 121 e 122: <i>Minimal Chair</i> , criada pelo designer e arquiteto canadense Oki Sato (1977).	132
Figura 123: Os <i>Novos Baianos</i> , conjunto musical composto por nomes como Moraes Moreira (vocal e violão), Pepeu Gomes (guitarra), Baby Consuelo (vocal), Paulinho Boca de Cantor (vocal) e Luiz Galvão (compositor).	135
Figura 124: <i>As Dunas da Gal</i> , em Ipanema.	136
Figura 125: O pier de Ipanema.	137
Figura 126: <i>Domingos da Criação</i> , MAM, 1971.	137
Figura 127: Capa do álbum-manifesto da <i>Tropicália</i> , 1968. Arte criada pelo artista Rubens Gerchman.	138
Figura 128: Gal Costa, musa das dunas da praia de Ipanema.	139
Figura 129: Gambiarras para todos os gostos.	141
Figura 130: Gambiarras para todos os gostos.	142
Figura 131: <i>Gambiociclo</i> , do coletivo Gambiologia – Fred Paulino, Lucas Mafra e Ganso, 2010.	143
Figura 132: <i>Ainda estão vivos</i> , de Paulo Waisberg, 2010.	143
Figura 133: <i>Passo a passo</i> , de O Grivo, 2010.	144

Figura 134: <i>Performance de desenho autônomo</i> , de Eduardo Imasaka, 2009.	144
Figura 135: <i>Sequenciador de papelão + V²</i> , de Jácome Jarbas e Ricardo Brasileiro, 2010.	145
Figura 136: <i>Graffiti Analysis 3.0</i> , de Evan Roth, 2010.	145
Figura 137: <i>Vimos do mar</i> , de Farnese de Andrade, 1978.	146
Figura 138: <i>Vimos do mar</i> , de Farnese de Andrade, 1978.	146
Figura 139: <i>Buraco</i> , de Chelipa Ferro, 2009.	147
Figuras 140 e 141: <i>Painéis de apetrechos (abajur e dentaduras)</i> , de Arthur Bispo do Rosário, s/d.	147
Figuras 142 e 143: <i>Horizonte revés</i> , de Dirceus Maués, 2014 (frente e verso).	148
Figura 144: <i>Peças ornamentais</i> , de Zaven Paré, 2014.	148
Figuras 145 e 146: <i>Objeto cinético C-5</i> , 1968 e <i>Caderno de anotações</i> , s/d, de Abraham Palatnik.	149
Figuras 147 e 148: <i>Pontapé (La Padadita)</i> , de Armatost (Colômbia), 2018.	149
Figura 149: <i>Credo</i> , de Ganso, 2018.	150
Figura 150: O gambiólogo e criador Ganso, e suas criaturas.	150
Figuras 151 e 152: <i>Metacircuito</i> , de Paulo Nenflídio, 2018.	151
Figuras 153 e 154: <i>Ocupação</i> , de Zaven Paré, 2018/2019.	151

1

Introdução

Pesquisar sobre o encontro entre design e arte – seus atravessamentos e intersecções – é como olhar pelo buraco de um caleidoscópio. Não apenas pelo fascínio visual provocado pelo embaralho das partes, pequenas contas e vidros coloridos, pelos desdobramentos óticos do entorno de espelhos que elevam os pensamentos a um infinito de possibilidades, mas também pela certeza incômoda de que estamos ali atendendo a pequenas obsessões pelo conforto da simetria. O girar do artefato, de sensações inebriantes e ilusórias de expansão, é também um ponteiro que marca a passagem do tempo, a velha estrada das transmutações. É tarefa árdua delimitar um tema que não precisa de espelhos paralelos para se tornar assunto infundável.

Ao longo da história, o design e a arte, campos congêneres, são como os trilhos de um trem – desenharam percursos sincronizados que se atravessam tão subitamente quanto se afastam. Conexões diminuem distâncias e têm o poder de afetar mútua e positivamente o que antes era visto como distinto e imiscível. Nesta pesquisa, conjecturamos sobre de que forma tais reflexões podem aproximar os pensares do agir, e como as aproximações podem contribuir para um ambiente mais favorável às mudanças coletivamente proveitosas.

Sob um ponto de vista íntimo e pessoal, tomo a liberdade de desenhar as próximas linhas na primeira pessoa, onde e quando me refiro a esta pesquisa como um lugar de encontro primordial, não só da arte com o design, mas na triangulação comigo.

Ao refletir sobre a maneira como nos afetamos pelas coisas que passam diante dos nossos olhos, fica a dúvida se o estímulo tem origem no objeto em si – em suas formas dissonantes e provocativas –, ou se tal impulso reside na imanência de quem vê. A entidade espírita Ramatis¹ (1955) argumenta que “o diabo só ateia

¹ Nascido no século XI, filho de um hindu e de uma chinesa, o espírito de luz Ramatís, ou Swami Rama-Tys, é uma entidade espiritual conhecida no Brasil a partir da obra de Hercílio Maes, médium e esoterista brasileiro.

fogo onde há combustível em potencial”, frase inscrita em placa na parede de um centro espírita, citação extranatural e de uso abrangente, mas que – e apesar disso – consegue atender à questão de forma perspicaz e satisfatória.

O que ocorre entre arte, design e esta que vos escreve é um encontro de pares – embora isso se assemelhe mais a um *ménage à trois* –, de uma afeição tão íntima quanto um contágio, manifestado e posteriormente propagado como provocações, estímulos e questionamentos aos seres do mundo, mas não somente a eles: como em uma partitura, “da capo”, um retorno ao começo de uma história particular que se cruza com parte da história do design e da arte. Uma investigação que culmina no paradeiro das coisas lúdicas, loucas, bonitas, estranhas e divertidas, de vozes tão potentes quanto sutis. Se o design fosse personificado, a este alguém eu diria “Não me culpem por toda esta indagação! Sou uma mera aprendiz de vossos ensinamentos”.



Figuras 1 e 2: Objetos de design da década de 1970:

Musical Telephone Rest, da japonesa Sankyo, com espaço para lápis e bloco de papel que, ao repousar o telefone, toca *Raindrops Keep Falling on my Head*, de Burt Bacharach; e o *Bobophone*, italiano, com seu estilo despertador.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 3: Rádio Toot-A-Loop, da japonesa Panasonic (1970), aberto e fechado.

Fonte: Acervo pessoal.

Em outras palavras, considero esta pesquisa uma retribuição provocativa – de mesmo sentido e medida – aos aprendizados dos modos de ver e fazer que o próprio design ofertou, desde quando objetos se confundiam com brinquedos e era possível perceber que as coisas poderiam ser muito mais do que coisas de ver e usar, mas também de pensar e sentir. A formação da subjetividade aflorando em uma década setentista de visualidades fartas em cores e formas, de objetos ainda não abreviados ou invisibilizados pela tecnologia, de sonoridades épicas, em um contexto de turbulência sociopolítica, efervescência cultural e exuberância artística no Brasil e no mundo, quando “(...) vanguardas artísticas e culturais (...) tomam vulto numa ampla e ousada experimentação cultural e existencial de toda uma geração, no contexto do movimento que se designou por ‘contracultura’” (Rolnik, 2018, p. 16).

Na trajetória pessoal, a arte e o design sempre estiveram lado a lado, em cadeiras cativas, assistindo ao jogo da vida privada e profissional. De forma intuitiva, sempre usei e abusei de diferentes manifestações artísticas como preciosa e inesgotável fonte de referência e inspiração no desenvolvimento e prática de conceitos e linguagens dos projetos em que me envolvi ao longo de 30 anos. Tal intuição, somada às narrativas da memória, e em confluência com as práticas de hoje, evidenciam algo mais que uma simples influência: uma construção nos modos

de estar no mundo. Talvez, por toda essa conjuntura, tenha na experimentação empírica um lugar de privilégio e afeto, e que motiva a desenhar projetos que provoquem mais o experimentar do que o olhar. Algo como um tributo, desdobrado em processos de design e de direção de arte, de paladares tão diversificados.

Em oportunidade recente, como Coordenadora de Comunicação e Design da Escola de Artes Visuais do Parque Lage (EAV), pude entrelaçar o design como meio de comunicar as atividades artísticas e pedagógicas da instituição, embora a pandemia de Covid-19 tenha eclodido poucas semanas depois que ingressei, alterando a dinâmica da prosa, que migrou compulsoriamente para o ambiente online. Ainda assim, durante o período digital e a retomada gradual para o presencial, foi possível apurar a percepção de o quanto aquele meio de mistura entre arte e design preconizava esta pesquisa. Em sentido alargado, uma forma de abraço que acolhe “um trânsito entre mundos” (Campos, 2022, p. 320) que me interessa, para “conhecer essas formas do não evidente, entrar em contato com a vida invisível” (Navarro, 2011, n.p.).

Uma homenagem aos grandes encontros que provocam, compõem, criam e geram, e ao essencial: da minha amada mãe, Alda Berenice, psicóloga clínica (a quem amorosamente dedico este trabalho), com meu pai, Luiz Cláudio, neurocirurgião pediátrico, grandes entusiastas do design e geradores desta filha “cabeça” – a eterna brincadeira de quem se origina de um par dedicado à mente e ao cérebro, o intangível e o tangível, e cresce atenta às dualidades de uma mesma coisa, designer desde pequenininha. Sem a combinação do amor, as ideias aqui não seriam possíveis. Experiências de vida, tempos de gestação, fins, começos e meios, e toda a saudade do mundo.

Uma pesquisa em formato de crônicas, um exercício estilístico com a linguagem de desenho e colagem. Um design com memória de sabor afetivo, uma “frente ampla” de alegria e esperança, uma provocação que acredita que tais encontros, misturas e fricções de saberes provocam novas ideias, novos movimentos, novos processos, novas formas de viver, novas resistências, novos futuros – “No saber da experiência não se trata da verdade do que são as coisas, mas do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece” (Bondía, 2002, p. 27).

Uma recomendação definitivamente providencial e salutar para a vida, e para abrir os trabalhos desta pesquisa, que busca investigar o design de objetos em outro ritmo e condição: mais humanista, holístico, poético, ético, ecológico e

entusiasmado – um modo de ser e pensar baseado nas pedras raras de honra e honestidade, em fuga de discursos oportunistas que mascaram práticas perversas. Uma permissividade subversiva de se desviar de formatos convencionados, menos achatados por um pensamento globalizado de fórmulas prontas e menos parceiro do consumismo desenfreado, como “um corpo que pode deixar-se levar à consciência pelo fluir de um meio ambiente incerto, do qual fará proveito para sua sobrevivência ou para melhorar suas possibilidades de manobra” (Navarro, 2011, n.p.). Um replanejamento de espaços que não cabe o que transborda, um extravasamento que desenha uma cartografia de contornos vivos, “fecho a comporta ao que vem de fora para, mais cedo ou mais tarde, poder elaborá-lo” (*Idem*). Uma reelaboração de um design inspirado, com “atenção aos detalhes que está completamente ausente do sonho megalomaniaco da ação heroica prometeica” (Latour, 2014, p. 5), rompendo com ideias de um passado em que a “(...) atenção cuidadosa aos detalhes, perícia e habilidade eram vistas justamente como características reacionárias, uma vez que somente atrasariam a rápida marcha do progresso.” (*Idem*). Essa sobreposição de contágios, ou o rompimento com ideias e práticas pregressas, lembra um termo muito badalado que circula por aí, a chamada “inovação”. Reelaborações, assim como as revoluções, são camadas frescas de tinta que realçam um antigo objeto restaurado, uma resposta atualizada ao tempo.

Portanto, o **tema** desta pesquisa é a reelaboração de uma outra base de design reconciliado com a arte – como produção do sensível, pensamento crítico e fazer ético –, através de noções, discursos e territórios relacionais. O pensamento que torna viável tal proposta tem farta fonte de entusiasmo nos escritos da filósofa Suely Rolnik, e sua *Subjetividade antropofágica* (1998) – autora bastante presente, que flana por entre esta pesquisa –, além de outros diversos pensadores contemporâneos que dialogam (ou não) entre si, mas que comungam ideias em um contexto de “reconstrução de nossa vida coletiva na Terra” (Latour, 2014, p. 11). Sob o viés de um design de mãos dadas com a arte, uma alternativa para o que o filósofo, escritor e ambientalista Ailton Krenak chamaria de *Ideias para adiar o fim do mundo*, título de um dos seus livros, no qual nos convoca a todos para “(...) aproveitar toda nossa capacidade crítica e criativa para construir paraquedas coloridos” (Krenak, 2019, p. 30).

Um estudo de constatação contingencial do design, e que envolve as relações entre design e arte na contemporaneidade, a partir de três pilares, que se

sobrepõem em narrativas sequenciadas: as arraigadas e limitadas noções de utilidade; as relações territoriais e fronteiriças e respectivos contextos, e; uma amostragem possível do objeto como plataforma sensível, ilustrada por recortes históricos circunstanciais, a partir das décadas de 1960 e 1970 até os dias atuais. Projetos de um design “revolucionário”, atento aos detalhes, nutrido em extravasamentos, provocações, críticas e especulações a partir do intermédio da arte com outros campos, abordagens e conceitos inerentes aos trânsitos e processos artísticos, “em nosso mundo contemporâneo, apenas a arte aponta para a possibilidade de revolução como uma mudança radical para além do horizonte de todos os nossos desejos e expectativas atuais” (Groys, 2016, p. 215). Aspectos como **disfunção e erro** – em contraposição à exacerbada ideia utilitarista “se não se compreende a utilidade do inútil e a inutilidade do útil, não se compreende a arte” (Ordine, 2016, p. 18); **biomimética** – mutualismo, agricultura sintrópica e relações consorciadas nos ciclos vitais da natureza; **intuição e serendipidade** – as boas surpresas do acaso –, além de doses de **estranheza, humor e ambiguidade** são, definitivamente, ideias que interessam.

“Como reconstruir um território neste mundo movediço? Como se virar com esta desorientação? Como reorganizar algum sentido? Como fazer surgir zonas francas de serenidade?” (Rolnik, 1998, p. 2). Para quem está no largo da criação, não é possível passar longe disso e enxergar o design hoje como um turista de si. Um diagnóstico de um design que busca se infeccionar pela arte, assim como quem se deixa contagiar por um corpo estranho na busca por uma nova imunidade em tempos de tanta virulência e polaridade, em que o diferente “é eliminado em virtude de sua alteridade” (Han, 2017, p. 9).

Esta pesquisa traz como **problema** o exercício de reelaboração e reflexão sobre um design tão globalizado quanto desconectado de seus contextos, legados e saberes, além de sua crescente autoimagem como agente do capital, galã do antropoceno, e consequente vilão das agendas climáticas com sua contribuição na produção de dejetos. Uma proposta entusiasmada de *redesign* do design, dos modos de permanência do mundo, ou sob um viés mais radical, um refutar de ideias sobre um design que se assume como luz e sombra, e que deve migrar de um lugar de veneno e virar antídoto. Ao final, ilustraremos com uma genealogia que se inicia nos efervescentes períodos das décadas de 1960 e 1970 – em um contexto ítalo-saxão como ponto de partida –, em que os caminhos entre arte e design não apenas

se tocaram, mas tiveram um relacionamento sério e comprometido em questionar o senso vigente.

O **objeto de pesquisa** é a produção de design que atende às questões supra citadas, ideias possíveis ou impossíveis, especulativas ou de inspiração histórica que contribuam para uma outra perspectiva atenta, e que atenda às narrativas locais e aos problemas certos, sejam as questões do sensível no que toca às nossas subjetividades, nossa corporeidade e nossos ativos culturais ou; de ordem prática, no que se refere ao mercado, às fórmulas mágicas corporativas, aos modos de produção industrial – de ritmos acelerados, que se tornaram sinônimos de crise ambiental, ética e humanitária.

As **questões** que norteiam esta pesquisa se referem às investigações de elementos da cosmogonia artística que suscitem bases para um novo design, através de uma cronologia recortada e não linear de encontros e mapeamentos das produções de artistas e designers – de ontem e hoje – que buscavam e buscam “inventar novas possibilidades de vida” (Rolnik, 1998, p. 13). É inevitável não considerar que a pesquisa tem como cenário o alarmante Antropoceno e as circunstâncias em que o capitalismo, mascarado de eficácia e de bem-estar, nos inscreve cotidianamente; porém, da mesma forma, e em insurgente divergência, nossa pesquisa também lida com o outro lado da mesma realidade: índices de leveza e polifonias de esperança para escrever vislumbres cotidianos e propiciar sonhos desmedidos. Neste embalo, se torna inevitável aludir aos recorrentes **encontros** entre arte e design como paródia dos filmes românticos de amores impossíveis devido a contextos inviáveis – nos orientamos por afetos e inquietações.

Fazer design pode ser uma maneira de romper com circunstâncias vigentes, construir mudanças, e ser uma plataforma de protesto? A partir da década de 1960, como o design se fez presente no movimento da Contracultura, e, como hoje, se evidencia como forma de oposição e ruptura com padrões regulatórios? Microrrevoluções sob a forma de objetos inusitados, estranhos, divertidos, e por que não, belos de ver, tocar e sentir, convidados a viver o nosso dia a dia e amplificar expressões de questionamento e provocação do *status quo* nas entrelinhas das vidas cotidianas. Do *Anti-Design* aos exercícios da *gambiologia* – a ciência das gambiarras – ápice do design sujeitado às narrativas locais. Um voo raso – do *jet set* ao rés-do-chão – em visita aos criadores e às criações de hoje que expressam mais perguntas do que respostas, ao invés de se limitarem pelos trânsitos

de definições engarrafadas do que é ou não é, do que pode ser e não pode ser design – esta não é a tratativa desta pesquisa, vamos além no intuito de transcender a utopia.

Onde se localizam os territórios de reconciliação? Uma reflexão sobre o tempo, colagens, corpos, natureza e saberes como processo e construção de novas bases do design, a partir da polifonia de autores como Suely Rolnik, Giorgio Agamben, Ursula K. Le Guin, Bruno Latour, Rafael Cardoso, Nuccio Ordine, Marcelo Campos, Ailton Krenak, Boris Groys, Anna Tsing, Santiago García Navarro, Jorge Larrosa Bondía, Richard Sennet, Byung-Chul Han, Irene Peixoto, Jacques Rancière e outros. “Prometeu será, algum dia, cauteloso o suficiente para reelaborar o planeta?” (Latour, 2014, p. 18).

O **objetivo geral** é identificar as possíveis razões ou condições que desenham e sustentam os contornos dos “territórios de (re)conciliação” – título desta pesquisa –, potencializando o encontro do design com a arte como forma de contribuir para um ambiente mais favorável às mudanças coletivamente proveitosas. Quais são as clavas erguidas pelo design no encontro com a arte, potentes o suficiente no combate às forças destrutivas?

Quanto aos **objetivos específicos**, listamos:

- Examinar as intrínsecas noções de utilidade do design, e ampliar de forma que se evidenciam aspectos sensíveis e subjetivos;
- Estabelecer cruzamentos e zonas de intersecção entre os territórios do design e da arte;
- Localizar marcos temporais – a partir das décadas de 1960 e 1970, incluindo recortes circunstanciais de expressões e movimentos artísticos e do design, e suas possíveis relações com os regimes, crises e/ou condições sociopolíticas vigentes, e;
- Mapear designers e artistas que produzem um design misturado com a arte, em atendimento às demandas locais, práticas e sensíveis, e que sustentem e evidenciem novas possibilidades dos modos de ver e fazer através do design.

Esta pesquisa vai muito além das discussões que ocorrem em âmbitos acadêmicos e profissionais sobre flexibilização e transversalidade entre disciplinas. Se **justifica** pela investigação de algo maior, não somente sobre toda a cosmogonia e cronologia da relação entre arte e design, mas sobre como podemos contribuir como criadores e fazedores no pensar e no fazer de um outro design, mais coerente com os contextos, mais atento e mais cuidadoso com nossas casas físicas e subjetivas.

Em um mundo de crises, as oportunidades de mudança podem ser encaradas como um legado positivo, e se torna urgente repensar o design como recurso na reelaboração de sentidos que atendam aos contextos locais e aos problemas pertinentes; o exercício de revisão e esclarecimento, uma proposta de pensamento e visibilidade que se desvie da imagem do design como agente do capital. Uma provocação que acredita que tais encontros, misturas e fricções de saberes suscitem novas ideias, novos movimentos, novos processos, novas formas de viver, novos futuros. “A revolução já está acontecendo e continuará inevitável” (Campos, 2016, p. 328). Pensar sobre a produção de subjetividade é pensar que tais esforços se destinam aos sujeitos, bulindo, revirando, deslocando suas formas de fazer e revolucionar.

Como **metodologia**, a pesquisa tem um caráter qualitativo, exploratório e descritivo. A natureza da pesquisa abraça uma farta diversidade de conjunções, a partir de dados mapeados que se cruzam e convergem em contribuição ao pensamento e à reflexão, “(...) o método se caracteriza por uma abordagem mais ampla, em nível de abstração mais elevado, dos fenômenos da natureza e da sociedade.” (Marconi & Lakatos, 2014, p. 106). Em relação à natureza, a pesquisa é de base aplicada, uma vez que a proposta é a aquisição de um conhecimento que atenda a questões específicas e locais. Citando os métodos das ciências sociais, podemos considerar que a pesquisa abrange os métodos *histórico* – um olhar para o ontem no cruzamento com o hoje, pesquisando as supostas raízes na compreensão de princípios, na investigação de acontecimentos averiguando influências na atualidade, considerando o contexto cultural particular de cada época; *comparativo* – realização de comparações com a finalidade de verificar similaridades ou divergências, a partir de dados concretos; *monográfico* – estudo de coletivos, profissões, instituições e comunidades como forma de obter generalizações sobre os mesmos.

Como procedimentos técnicos, o percurso foi feito a partir de pesquisas bibliográficas – autores que tratam de temas que se relacionam direta ou indiretamente ao tema da pesquisa; levantamento e coleta de informações junto a acadêmicos e profissionais – das áreas do design, artes e história; estudo de caso – mapeamento de recorrências históricas de aproximações entre arte e design, com atenção aos contextos. Para esta pesquisa sobre a relação entre arte e design, estudamos autores e seus “escritos que são imagens” (Campos, 2016, p. 328) – artistas, designers, pensadores e historiadores que possam contribuir.

Em relação à estrutura da dissertação, no **primeiro capítulo (1 – Introdução)** se conjecturam as origens e os contextos que acolheram as vivências e os questionamentos inspiradores para todo o corpo da pesquisa, além de sua apresentação.

O **segundo capítulo (2 – Design, utilidade e sentido)**, subdividido em **2.1 – Utilidade pública** e **2.2 – Sentidos e potências**) traz reflexões sobre as limitadas condições pelas quais os objetos de design são reconhecidos, com toda a sua potência sensível reduzida a um caráter utilitário descartável. Os objetos como tempo, que nos permitem hiatos em meio aos cotidianos de hiperestímulos, e que não se limitam a um único propósito concreto e previsível de começo/compra, meio/utilização e fim/descarte. Noções de dualidade, serendipidade, potência e inoperosidade, além de abordagens feministas, também estarão neste capítulo que conta com a contribuição de diversos autores; entre eles, destaca-se o italiano Nuccio Ordine, que elenca personagens que pensaram, ao longo da história, sobre o utilitarismo *versus* as questões do sensível.

O **terceiro capítulo (3 – Experiência e deriva)**, subdividido em **3.1 - Contextos**, **3.2 – Contornos** e **3.3 – Figura e fundo**) empreenderá questões da contemporaneidade do design, reflexos no sistema e brechas para estados de experiência. Nas indiscerníveis paisagens do Antropoceno, ilustra-se as potências nas relações fronteiriças e territoriais com as expressões da arte. De Suely Rolnik a Jorge Larrosa Bondía, de Santiago Navarro a Rafael Cardoso, entre outros – o capítulo é uma jornada por pensadores de searas aparentemente distintas, mas que ecoam em uníssono no decorrer de suas páginas.

O **quarto capítulo (4 – Cartografias do design: os anos 1960, 1970 e hoje)**, subdividido em **4.1 – Indiscerníveis paisagens** e **4.2 – Designs radicais**), assume o caráter histórico, e evidencia uma pesquisa visual mais robusta – em reforço às

concepções delineadas nesta pesquisa –, com recortes circunstanciais em que o design e a arte enalteciam aspectos diversos, como indefinição, humor e ambiguidade. Entre bandeiras e resistências, nos dedicamos neste capítulo a apresentar os grupos e indivíduos que fizeram história, com projetos que se relacionam a contextos vigentes: regimes, revoluções, crises e condições sociopolíticas. Nota-se, ainda, a força do período da Contracultura como legado, com nomes e corpos diferentes, mas de comportamentos e movimentos similares, mais atuais, mais locais, como versões remasterizadas e de modos de desobediência, disfunção, estranheza e ironia em ativação ao tempo. Vale ressaltar que, apesar da ênfase na narrativa histórica, este capítulo não segue, necessariamente, um percurso fiel à linearidade temporal. A proposta é que os ponteiros apontem mais para a fagulha que reside nas expressões provenientes do entrosamento entre design e arte.

O **quinto** e último capítulo (**5 – Territórios de reconciliação**, subdividido em **5.1 – Designs de resistências I** e **5.2 – Designs de resistências II**) dá nome à pesquisa, embala e conclui a dissertação. Sob a guarida do capítulo anterior, aborda-se, brevemente, os impactos culturais e subjetivos no Brasil durante os anos da repressão, como forma de avaliar as relações entre as expressões e as circunstâncias do meio. Na sequência, um outro tipo de “resistência”, com uma abordagem de um design contingencial de narrativas locais como um lugar de reconciliação.

Por fim, as **Considerações Iniciais** e as **Referências Bibliográficas**.

2

Design, utilidade e sentido

2.1 Utilidade pública

Este capítulo faz alusão, senão uma reverência, aos objetos que nos permitem hiatos em meio a um cotidiano de hiperestímulos. Tais artefatos, reduzidos a dispositivos utilitários, são potentes e generosas plataformas passíveis de nos ofertar outras formas de percepção. As coisas podem ser não-coisas, e ir muito além do ver e usar.

Tais modos se fazem presentes nesta reflexão sobre design – sua relação com a arte, noções de utilidade e sentido –, em deslocamento às ideias corriqueiras de decoração e funcionalidade, que limitam sua natureza essencial de diversidade, articulação e transdisciplinaridade. Mais do que um design que responda ou conclua, o que interessa aqui é a reflexão sobre o design que questiona e provoca. Tais questões não são exatamente inéditas, e não é de hoje que participamos como espectadores e proponentes nos debates e reflexões epistemológicas sobre o que é ou não design; um *vai e vem* de definições e conceitos que desenha uma linha do tempo que se confunde e se mistura com a nossa própria cronologia. Subitamente, tais guias deste gráfico hipotético manifestam-se como dois espelhos frente a frente, ilustrando a suspeita de que o design e nós, indivíduos e coletivos, sejamos um o reflexo e contra-reflexo do outro no que diz respeito aos modos, em uma infinita – e mútua – reverberação epistemológica.

Talvez, aí residam nossas inquietações de ordem ontológica, e possíveis indicações de que, enquanto nos mantivermos viventes e agentes neste planeta, não teremos, de fato, um desfecho final e imutável sobre o que é o campo – em outras palavras, o design não somente nos acompanha nos processos, como é parceiro dos nossos devires. Pensemos sobre um design que não se isola de suas noções ordinárias, mas que, de mãos dadas com as expressões da arte, se trasborda em reelaboração às noções de utilidade, em deslocamento para os campos do sensível, ideias úteis, ou mesmo “inúteis”, que atendam também às nossas subjetividades.

A ideia de utilidade, em um sentido contemporâneo, está bastante vinculada ao design. É comumente relacionada ao atendimento às demandas econômicas, e passa longe de qualquer relação com o sutil – pelo menos até o momento em que a máquina capitalista descubra este segredo e absorva o conceito para propósitos sedutores e perversos, uma espécie de *Zelig*² do mal. Há muitos anos que padecemos dos nocivos efeitos do metalismo que, não satisfeito em dominar a força de trabalho industrial, estrategicamente ampliou e atualizou suas ações e políticas para os potentes campos da subjetivação, “a potência da criação vai sendo desviada de seu destino ético e levada para a direção de produzir mercadorias e ativos financeiros” (Rolnik, 2018, p. 94). Em outros termos, uma “cafetinagem da pulsão vital” (*Op. Cit.*, p. 25) que teve e tem forte contribuição da publicidade, que chegou resoluta para “ganhar o mercado das subjetividades em crise, em sua desesperada demanda por padrões de existência, (...) a serem adotados como referência na construção da vida social” (*Ibid.*, 2021, p. 57). Rolnik (2018) acrescenta:

A força vital de criação e cooperação é assim canalizada pelo regime para que construa um mundo segundo seus desígnios. Em outras palavras, em sua nova versão é a própria pulsão de criação individual e coletiva de novas formas de existência, suas funções, seus códigos e suas representações que o capital explora, fazendo dela seu motor. Disso decorre que a fonte da qual o regime extrai sua força não é mais apenas econômica, mas também intrínseca e indissociavelmente cultural e subjetiva – para não dizer ontológica –, o que lhe confere um poder perverso mais amplo, mais sutil e mais difícil de combater (p. 32).

² Personagem de filme homônimo, *Zelig* (1983) dirigido por Woody Allen, que alcança fama por sua notória capacidade de se adaptar às condições do ambiente e de se mimetizar das pessoas ao redor, agradando diferentes setores da sociedade.



Figura 4: Zelig e seu diversificado poder de mimese.

Fonte: Disponível em: <https://acasadevidro.com/zelig-woodyallen/>.

Nos tempos em que parte do plano de dominação é uma derivação de lavagem cerebral, que nos subjugua cotidianamente em posição de déficit, na eterna prestação de contas junto ao capitalismo neoliberal – e que não perde a oportunidade de nos fragilizar como seres sensíveis –, não se prevê e não se desloca a noção de utilidade como algo de espectro mais alargado da existência, que não se limite a um único propósito concreto em uma linha de tempo previsível de começo/compra, meio/utilização e fim/descarte. Neste sentido, propomos pensar sobre o inútil que existe no útil – um design revisitado, distraído, artístico, que nos provoca os sentidos, nos permite tempo de refletir, contemplar e rever.

No livro *A utilidade do inútil – um Manifesto* (2013), o professor e filósofo italiano Nuccio Ordine elenca personagens que pensaram, ao longo da história, sobre o chamado *utilitarismo*, em contraposição às questões da área do sensível: a arte, literatura, e a música. Em outras palavras, a tudo que poderia ser considerado sem finalidade direta ou serventia, e dispensável no árido mundo de hoje. Mas a ideia se mantém em evitar ao máximo “escutarmos unicamente esse mortífero canto da sereia que nos impele a perseguir o dinheiro” (Ordine, 2013, p. 28), antes que a vida perca o sentido. Em um mundo onde os seres humanos vivem focados no acúmulo, e em uma completa alienação do que realmente importa, se estabelece um cenário de sacrifício do afetuoso em favor do lucro. Segundo o filósofo Martin Heidegger:

(...) o mais útil é o inútil. Mas experienciar o inútil é o mais difícil para o homem moderno. O ‘útil’ é compreendido aqui como o que pode ser praticamente utilizado, diretamente para fins técnicos, para aquilo que causa algum efeito, algo que eu possa administrar e com o que eu possa produzir (Heidegger *apud* Ordine, 2013, p. 92).

Na história da criação e da ciência, certamente são inúmeras as situações em que novas invenções foram provocadas, ou reveladas, por pessoas que foram julgadas por estarem fazendo alguma coisa considerada improfícua. Para Ordine (2013), “a maior parte das grandes descobertas que depois se provaram benéficas à humanidade foi realizada por homens e mulheres não guiados pela vontade de ser úteis, mas pelo mero desejo de satisfazer sua curiosidade” (p. 182), assim como fazem as crianças ao brincar, em seus universos lúdicos, de inusitadas descobertas.

Quanto menos estiverem distraídas com considerações sobre a aplicação imediata, tanto mais provavelmente contribuirão não só para o bem-estar da humanidade, mas também para a satisfação igualmente importante da curiosidade especulativa que, pode-se dizer, tornou-se a paixão dominante da vida intelectual nos tempos modernos (*Op. Cit.* p. 182).

Há também, na mesma história das criações, os casos em que objetos primordiais, os chamados *utensílios*, concebidos em circunstâncias de demanda, foram, se não sonegados, desviados do foco de atenção, como apartados de um lugar de gratidão e glória. Neste sentido, tais objetos são meras iconografias diante do que simbolizam social, política e historicamente, no chamado livre arbítrio que nos impele a eleger para qual direção apontamos a luz dos nossos holofotes. Em *A ficção como cesta: uma teoria* (1986), a autora Ursula K. Le Guin, de maneira sensível porém afiada, ficciona sobre um suposto protagonismo da cesta, artefato criado para o carregamento e transporte dos principais alimentos nas eras do Paleolítico, Neolítico e Pré-História, “(...) o que nós realmente fizemos para permanecer vivos e saudáveis foi coletar sementes, raízes, brotos, botões, folhas, nozes, ratos, coelhos e outros pequenos animais que provêm proteína” (Le Guin, 1986, p. 1), em contraponto à predominante narrativa imagética dos bisões, flechas, homens e mamutes, fartamente ilustrados nas pinturas rupestres e difundidos em obras literárias e científicas ao longo dos séculos.

Neste convite ao exercício fabular da experimentação de diferentes condições narrativas, desdobram-se também outras maneiras de se perceber a cesta,

passível de outras “utilidades” sensíveis – além da que já atende prontamente à demanda comum observada. Por exemplo, como um otimizador de tempo e esforço de trabalho: “Uma pessoa na pré-história podia ter uma vida boa trabalhando por cerca de quinze horas por semana” (Le Guin, 1986, p. 1) e, por efeito, a geração de um tempo ocioso como estímulo inquietante para os menos ocupados, “aqueles que não tinham um bebê por perto para alentar suas vidas, ou alguma habilidade para criar, cozinhar ou cantar, ou mesmo pensamentos interessantes para pensar, decidiram sair e caçar mamutes” (*Idem*). De certo, a criação do artefato – certamente como tantos objetos criativos e tecnológicos ao longo da história –, teve seu protagonismo traído por uma de suas benesses, entregando o papel principal aos mocinhos. Musos das pinturas rupestres, guerreiros inflados de proteína, transvestidos com pesos de carnes em seus lombos, quase animais, mais autores de suas narrativas violentamente heroicas, do que de suas próprias proles ou de si mesmos, um dia também carregados por uma mulher.

Se a história do mundo fosse uma obra transportada para o cinema, a função do “produtor de elenco” seria resumida a um *casting* de protagonismo masculino. Como espectadores-viventes, sabemos que, assim como em Hollywood, sustentar o *lobby* da supremacia para se manter no palco ou sob as luzes dos refletores da história é uma tarefa árdua e contínua para os “guerreiros” da branquitude-cis-heteronormativa (contém ironia). Com o passar dos séculos, eis que finalmente chega o dia em que a cesta vira vedete, assunto das capas de revista e das colunas sociais. E qual não é a surpresa em ver que lá estavam eles, os nossos “meninos-musos”, prontos para encarnar “a” personagem do artesão? Como na cozinha, a mulher, cozinheira, e o homem, *Chef* – embora cumprissem e cumpram exatamente as mesmas tarefas.

O desenvolvimento da ciência clássica contribui para um movimento de definição das habilidades por critérios de gênero que levou à aplicação exclusiva da palavra “artesão” aos homens. A ciência contrastava a destreza manual do homem com a força dos órgãos internos da mulher gestante; comparava os músculos mais fortes do homem nos braços e nas pernas aos das mulheres; partia do pressuposto de que o cérebro dos homens era mais “muscular” que o das mulheres (Sennet, 2021, p. 33).

A riqueza desta via narrativa ainda evidencia os aspectos de invisibilidade de um objeto bem projetado no que diz respeito a sua adequação e atendimento. “O

bom design é invisível”, como disse o arquiteto Oliver Reichenstein, supostamente inspirado no livro *The design of everyday things* (2013), de Don Norman: “Um bom design é, na verdade, muito mais difícil de perceber do que um design ruim, em parte porque bons designs atendem tão bem às nossas necessidades que o design é invisibilizado.”³ (p. XI). Neste sentido, como se a criação da cesta fosse uma etapa posterior, naturalmente óbvia – ou obviamente natural – à criação de seu próprio conteúdo oriundo na natureza, os grãos, raízes, folhas e pequenos animais a serem carregados e transportados. “Simples assim”, como Sennet (2021) identifica nos relatos sobre as criações nos primórdios, e ilustra com a criação da roda giratória no artesanato:

(...) parece perfeitamente lógico que a roda giratória provocasse uma mudança do rolo de argila para a modelagem vertical do pote, mas como poderia a primeira pessoa que substituiu a cabaça por uma pedra saber o que sabemos hoje? É possível que o oleiro ficasse perplexo, ou talvez exultante – que vêm a ser estados de consciência mais engajados que “simplesmente tinha de acontecer assim (Sennet, 2021, p. 141).

Vale ressaltar que, talvez por essa noção de transcendência nos processos criativos, muitos processos de arte e design ainda hoje padecem de ignorância e certo despreço no que diz respeito ao reconhecimento do trabalho e de suas valorações – como é muito comum o cliente que sugere ao designer “brincar”, ao se referir ao tempo investido na criação e desenvolvimento de um projeto. O contexto no qual esta bela palavra é utilizada, a mediocriza como forma de reduzir o empenho do trabalho, além de infantilizar o tempo e desprestigiar o profissional e, naturalmente, reduzir a remuneração. “Brincar” deveria ser um verbo pronunciado exclusivamente pelo criador em seu processo criativo, circunstância lúdica, ou em seus “estados de consciência mais engajados” (*Idem*); e proibitivo de ser proferido pelo cliente sob pena de multa com juros. Mas isso já é outra história, ou não. Em meio às cestas e lanças, a dúvida que paira é saber o que, de fato, nos nutre mais e às nossas subjetividades: a história das criações ou a criação de histórias.

No livro *O Fogo e o relato – Ensaios sobre criação, escrita, arte e livros* (2018), o filósofo italiano Giorgio Agamben (1942) provoca uma série de reflexões

³ Tradução nossa. Texto original: *Good design is actually a lot harder to notice than poor design, in part because good designs fit our needs so well that the design is invisible.*

em torno das narrativas, elencando o “fogo” como símbolo do mistério, e o “relato” como representação da história. Assim como a narrativa ficcional que propõe um estado de revisitação do objeto abafado, Agamben (2018) reflete sobre as relações de “potência e inoperosidade”, e a respeito da ideia supostamente paradoxal da narrativa que, ao se sobrepor em camadas, tanto afoga o objeto como o traz à tona para respirar, em uma metáfora de competência dual e aparentemente contraditória, mas de muita utilidade para esta reflexão. Agamben (2018) questiona “(...) de que forma um elemento, cuja presença é a prova incontestável da perda do outro, pode dar testemunho daquela ausência, esconjurando sua sombra e sua lembrança?” (p. 10). De outra maneira ficcional, porém fabulosa, poderíamos dizer que as narrativas sobrepostas são como os vinte colchões e vinte edredões por cima da ervilha no conto dinamarquês de Hans Christian Andersen⁴ e que, agora, pensando melhor – e em revisitação à história –, a Princesa já não é, de todo, uma garota mimada, afetada ou exigente – condições *sine qua non* que a fariam ser identificada como realeza, para fins de (d)efeitos matrimoniais com um príncipe. Ao sentir tal objeto irrisório, amortizado e inoperante sob a justaposição de dezenas de afofamentos, a Princesa não somente concede à ervilha um caráter poético de potência, mas também de “potência-de-não” ao romper a resistência dos limites impostos pelo previsto, em um ato de além-entrega “útil” como o grão que alimenta e é transportado na cesta. Neste relato, a Princesa se revela a heroína, não porque casa com o príncipe – certamente que não –, mas porque é quem ostenta o fogo (prometeico), que reaquece a memória, reacende a narrativa e reescreve a história.

Falar da cesta, do fogo ou da ervilha é conjecturar – ligar os pontos como se aponta as estrelas em percurso no céu, por testemunha, emolduradas por nosso campo de visão em reverência. Chamar pelas coisas é trazê-las à vida – “os nomes são elementos da língua que têm a função de ‘estar por objetos’” (Brito, 2003 *apud* Rodrigues, 2011, p. 33); “A língua é então o fio, uma espécie de ‘sonda’ existente entre o fogo e o relato” (Santurbano & Peterle *in* Agamben, 2018, p. 11), ao mesmo em que “todo relato – toda a literatura – é, nesse sentido, memória da perda do fogo.” (Agamben, 2018, p. 29). O fogo do relato, o relato do fogo, extremos em

⁴ Hans Christian Andersen (1805-1875) foi um escritor e poeta dinamarquês, mundialmente conhecido por seus contos de fadas.

uma relação de reciprocidade, na presença e na ausência; na alegria e na tristeza; na saúde e na doença.

Processos criativos, construção de sentidos, narrativas e delírios consequentes são tão fundamentais na nossa vida quanto atrapalhados pelas inúmeras ideias e ideais, em sua maior parte, pelos propósitos pragmáticos e econômicos convencionados. Em um contexto brutalizado pela submissão ao capitalismo, a arte pode ser vista e julgada, inúmeras vezes, como algo sem utilidade. Existe uma certa dificuldade, ou má vontade, de sair do concreto, perceber e assumir a pluralidade de nuances de uma mesma coisa. Uma incapacidade de interpretação sutil ou análise crítica na autopermissão de uma nova chance de olhar, enxergar o pensamento da coisa no lugar de ver a coisa, ou a não-coisa da coisa. Experimentar e exercitar a palavra “função” no plural no momento em que se mira ou que se tangencia um objeto. Mas isso se refere fortemente ao exercício do pensar e refletir – um artigo de luxo da atualidade, em um mundo de inquietas e insistentes práticas de catequeses e colonizações.

O filósofo Giacomo Leopardi (1798-1837) e sua “filosofia do inútil”, não pretende apenas enaltecer a importância do pensar, mas também reflexionar sobre as questões do sensível, “a importância da vida, da literatura, do amor, das ilusões, da poesia e de todas as coisas consideradas supérfluas” (Ordine, 2013, p. 71). Sua empreitada poderia, tranquilamente, fazer parte de manifestos contemporâneos e artísticos na busca por sentidos. “O que provoca deleite é mais útil do que o útil”, disse Leopardi que chegou a iniciar a realização de uma *Enciclopédia das ideias inúteis*, mas que nunca saiu do papel. O vivo interesse de Leopardi pela inutilidade expressa o desconforto de um literato que está vivendo numa sociedade dominada por “negociantes e homens ávidos de lucro”; uma sociedade na qual o homem se confunde com o dinheiro.” (Leopardi *apud* Ordine, 2013, p. 71). Qualquer semelhança com a atualidade não é mera coincidência.

Para o escritor francês Victor Hugo (*apud* Ordine, 2013), não basta “providenciar a iluminação da cidade” porque “a noite pode também cair sobre o mundo moral”. Se pensarmos exclusivamente na vida material, quem irá providenciar que se acendam as “tochas do espírito”? (p. 112). Victor Hugo (*apud* Ordine, 2013) fustiga uma classe política obtusa e míope que, acreditando poupar dinheiro, programa a dissolução cultural do país, matando toda forma de excelência:

“Os senhores incorreram num erro lamentável; acreditaram fazer uma economia de dinheiro, mas o que fazem é uma economia de glória” (p. 113).

Agamben (2018) o complementa se referindo a uma outra potência “útil”, a que existe na língua como ferramenta do sensível que trabalha com a ideia da “poética da inoperosidade”:

O que é, de fato, poesia, se não uma operação na linguagem, que desativa e torna inoperantes funções comunicativas e informativas desta, abrindo-as para um possível novo uso?

[...]

(...) o que a poesia realiza pela potência de dizer, a política e a filosofia devem realizar pela potência de agir. Tornando inoperantes as operações econômicas e sociais, elas mostram o que pode o corpo humano, abrem-no para uma nova possibilidade de uso (p. 81).

Se compreendermos a língua como matéria-prima, dosada em porções para a manutenção de uma ativa e reconhecida competência da linguagem, de certo, e da mesma forma, também é possível uma operação de (des)regulagem dessas porções que possam provocar uma “potência-de-não”, uma ampliação em nível migratório aos atendimentos da subjetividade – como também ocorre com a potência do erro.

As narrativas ficcionais da arte – sejam literárias, musicais ou visuais – são exercícios de liberdade que nos permitem a especulação e a experimentação provocativa da realidade como lugar comum. Tal atijamento afiança brechas que ativam a percepção do artefato na condição da subjetividade. A busca por estes outros caminhos é tão frutífera como os galhos das árvores que se ramificam a caminho do infinito, aparentemente sem rumo, mas de encontro às serendipidades.

2.2 Sentidos e potências

Alguns designers e artistas vislumbram a potência que se apresenta em determinados projetos que, acidentalmente, tomaram rumos distintos do que foi previamente concebido. As serendipidades – ou *serendipity*, as boas surpresas do acaso – podem resultar em forças de expressão, “erros funcionais”, que nem sempre nossa consciência nos permite contemporizar, como se o aleatório ou as contingências nos presenteasse com a nossa própria “potência-de-não” (falaremos disso um pouco mais adiante). Richard Sennet (2021) relata o que talvez seja a

origem histórica da percepção do artefato na condição da subjetividade, quando se refere a singularidade de objetos predecessores ao início da era industrial, tendo como exemplo as “imperfeições bolhosas” do vidro pneumático⁵, no lugar do vidro liso e sem falhas:

(...) A pequena bolha ou superfície irregular de uma lâmina de vidro pode ser apreciada, ao passo que o padrão de perfeição não dá lugar à experimentação, à variação – e a busca da perfeição, garante (...) pode levar os seres humanos antes ao sofrimento que ao progresso (Sennet, 2021, p. 121).



Figuras 5 e 6: O exemplo dos vidros pode ser nitidamente percebido nas janelas de certos estabelecimentos antigos, especialmente na Europa.

Fonte: Disponível em: <https://pixels.com/featured/looking-thru-bubble-glass-window-catherine-gagne.html>.

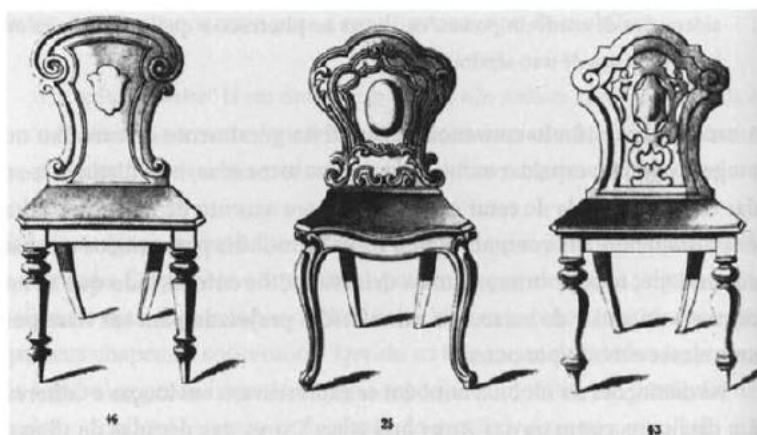
Os artefatos, assim como a linguagem, são importantes e visadas plataformas para a disseminação de ideias, planejadas ou inesperadas. O objeto, a peça, o livro, a obra possuem, em um certo sentido, a mesma utilidade de uma cesta, que também recolhe e acolhe o que não é material, como trouxemos anteriormente com Le Guin; um repertório simbólico de competências, as emoções, narrativas, experiências, acasos e devires – a subjetividade nunca foi tão objetiva. Diz o autor italiano, sobre a finalidade da arte: “(...) é, pois, a produção de artefatos (*artificiata*), e estes não podem constituir a finalidade da vida humana, porque, sendo eles feitos

⁵ Tais vidros podem ser notados em estabelecimentos antigos na Europa e conferidos no link: <https://pixels.com/featured/looking-thru-bubble-glass-window-catherine-gagne.html>

para uso dos homens, o homem é a finalidade da obra, e não o inverso” (Agamben, 2018, p. 145).

Ao discorrer sobre uma suposta imprecisão da história do design, o escritor e professor britânico, Adrian Forty, contribui, em seu livro *Objetos do Desejo* (2007) com noções “veladas” do design, afirmando sua enorme contribuição nos processos sociais e ideológicos. Ao contrário do que piamente se acredita nesta pesquisa, o autor enfaticamente afasta o design da arte ao afirmar que objetos manufaturados não teriam aspecto artístico por não serem criados por artistas, reduzindo a criação a um propósito meramente comercial, “Qualquer que seja o grau de imaginação artística esbanjado no design de objetos, ele não é feito para dar expressão à criatividade e à imaginação do designer, mas para tornar os produtos vendáveis e lucrativos” (*Ibid.*, p. 13).

Acima: cadeiras para vestibulo, c. 1850. Para ser vista por todos, mas usada apenas pelas classes inferiores, a cadeira de vestibulo costumava ter encosto e pernas ornamentadas, mas um assento de tábua. De William Smee & Sons, *Designs of Furniture, a stock of which is always kept ready for sale at their cabinet and upholstery manufactory and workrooms, no. 6 Finsbury pavement, Londres, c. 1850*, p. 357.



Abaixo: louça de cozinha para uso de criados, 1908. Esses utensílios, com carregados motivos de saqueiro ou lisos com uma marca distintiva, contrastavam com a porcelana ornamentada usada pelos patrões e lembrava aos criados seu lugar. Do catálogo *Army and Navy Stores*, 1908.

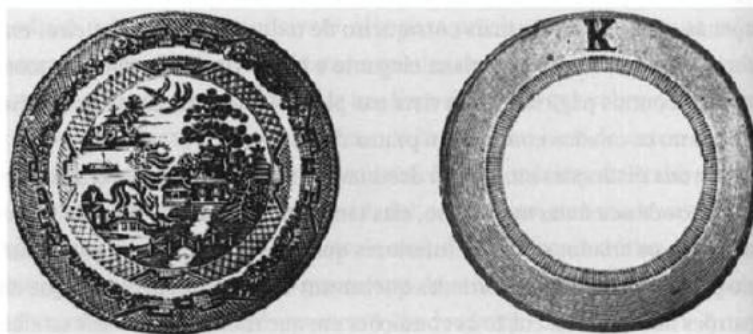


Figura 7: Página ilustrada do livro *Objetos do Desejo*, de Adrian Forty.
Fonte: Forty (2007).

Em outros termos, os objetos de design seriam como “cúmplices”, um “parceiro no crime” invisível que fortalece mitos contemporâneos como forma de

sustentar sucessos comerciais. Forty (2007) reforça a atenção sobre a competência que o design detém de “moldar” tais mitos de forma que pareçam reais, em atendimento às demandas comerciais.

Todo produto, para ter êxito, deve incorporar as ideias que o tornarão comercializável, e a tarefa específica do design é provocar a conjunção entre essas ideias e os meios disponíveis de produção. O resultado desse processo é que os bens manufaturados encarnam inumeráveis mitos sobre o mundo, mitos que acabam parecendo tanto reais quanto os produtos em que estão encarnados (Forty, 2007, p. 16).

Forty ainda afirma que o objeto nunca é neutro, o que remete ao trecho de *Design para um mundo complexo*, de Rafael Cardoso (2011):

A pergunta incômoda, da qual não queremos fugir, é se os artefatos são capazes de exprimir, por meio de suas qualidades formais, significados mais profundos e estáveis. Ou seja, podem as formas falar de si? Ou por si? Caso sim, como isso se opera? Seremos capazes de entender essa linguagem muda e de traduzi-la em palavras? São perguntas antigas dentro da filosofia da arte, que muitos já tentaram responder (...) (p. 134).



Figura 8: Sequência do filme *Amsterdam*, quando a personagem afere ao objeto a potência “útil” do sensível.

Fonte: Montagem da autora a partir de fotografias da tela de TV.

Giorgio Agamben (2018) cita Foucault ao refletir sobre a relação de imanência com a expressão artística “(...) temos de fazer de nós mesmos uma obra de arte (...). Não se trata de ligar a atividade criadora de um indivíduo à relação que ele mantém consigo mesmo, mas de ligar essa relação consigo mesmo a uma atividade criadora” (p. 162).

É certo que a contemplação de uma potência pode dar-se somente numa obra; mas, na contemplação, a obra é desativada e tornada inoperante e, desse modo, restituída à possibilidade, aberta para um novo uso possível. Verdadeiramente poética é a forma de vida que, em sua própria obra, contempla sua potência de fazer e de não fazer e nela encontra a paz (*Op. Cit.*, p. 166).

No livro *A partilha do sensível* (2005), o filósofo e professor Jacques Rancière discute o papel da arte com a exploração do termo “estética”, afirmando que “as práticas artísticas são ‘maneiras de fazer’ que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (Rancière, 2005, p. 17). Refletindo sobre temporalidades históricas, trata do “nó arte/política no final do século XIX e início do século XX”, sobre “uma politicidade sensível” que é “atribuída às grandes formas de partilha estética”, e que tais “‘políticas’ seguem sua lógica própria e repropõem seus serviços em épocas e contextos muito diferentes” (*Op. Cit.*, p. 20). Também atenta para o duplo sentido de “partilha”, no título do livro, que tanto pode se referir a algo de sensível partilhado, portanto, comum a todos – sem um esclarecimento sobre quem são os “todos”; quanto a algo de sensível dividido entre indivíduos, sem definição de quem fica com o que nesta divisão de “quinhões”.

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. (...). Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividades que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (*Op. Cit.*, p. 15).

Em outras palavras, um retrato que ilustra não somente as desigualdades sociais em relação a quem acessa (ou não) tais partilhas, como quem é visibilizado (ou invisibilizado) dentro de uma sociedade e que agregam à arte, ao design, e à estética, uma outra noção de “utilidade”: uma sutil, porém potente ferramenta estratégica política com competência para conduzir ideias e ideais hegemônicos com efeito de dominação e manipulação.

As artes nunca emprestam às manobras de dominação ou de emancipação mais do que lhes podem emprestar, ou seja, muito simplesmente, o que têm em comum com elas: posições e movimentos dos corpos, funções das palavras, repartições do visível e do invisível. E a autonomia de que podem gozar ou a subversão que podem se atribuir repousam sobre a mesma base (*Op. Cit.*, p. 26).

É quase a maneira como nós, dentro da partilha ou fora dela, atribuímos alguma noção de caráter aos objetos inanimados, palcos de nossos próprios impulsos, julgamentos e interesses. Como quando, por exemplo, mencionamos a

crise climática e nos esquecemos de que a crise advém da ação humana, ou quando culpabilizamos as redes sociais pelos nossos infortúnios, em dissimulação às nossas próprias construções e autorias. Por outro lado, com alguma sabedoria, na mesma medida que as visualidades podem se configurar como plataformas que narram e ditam comportamentos, também podem se configurar em uma reviravolta clássica: uma inversão do jogo que se caracteriza pelo rompimento de narrativas anteriores e, desta vez, narradas por aqueles que não foram convidados para tais partilhas sensíveis pregressas.

É interessante também quando Rancière (2005) reflete sobre as “artes mecânicas” no final do século XIX, a “modificação de paradigma artístico, e uma nova relação da arte com seus temas” (p. 45) a partir da “diferença das artes à diferença de suas condições técnicas”, com o advento da fotografia. O autor atenta ao fato de que tais técnicas, uma vez reconhecidas como artes, têm o poder de conferir “visibilidade a qualquer um”, onde o “anônimo torna-se um tema artístico, sua gravação pode ser uma arte” (*Op. Cit.*, p. 47), ou ainda, “Passar dos grandes acontecimentos e personagens à vida dos anônimos, identificar os sintomas de uma época, sociedade ou civilização nos detalhes ínfimos da vida ordinária, explicar a superfície pelas camadas subterrâneas” (*Op. Cit.*, p. 49).

Em suas investigações, Irene Peixoto (2018) também examina questões éticas e estéticas relacionadas ao design, em crítica às “utopias modernas que priorizavam o futuro em detrimento do presente” (p. 150), e as inúmeras sequelas que todos nós, de uma maneira ou de outra, já tivemos o infortúnio de vivenciar, seja pelo excessivo ritmo acelerado, por um *burnout*, ou outra coisa no variado cardápio das chamadas “doenças da modernidade”. Ao reflexionar sobre os tempos atuais e os diferentes níveis de ansiedades as quais se submetem os criadores e seus processos criativos, a autora debruçasse sobre conceitos que se relacionam com a consciência do momento, com a contemplação, ou seja, com ideias consideradas “inúteis” nos dias de hoje, mas que vislumbram um possível sabor especial de transformação e libertação. “Talvez seja por isso que na arte contemporânea os processos ganharam relevância sobre os resultados. (...) O acontecimento poético vem positivar esse interminável presente contemporâneo” (Peixoto, 2018, p. 150).

Refletir sobre o que fazer, e como fazer, é um processo que se relaciona diretamente à vida, como lembra Richard Sennet (2021):

(...) para enfrentar essa crise física, somos obrigados a mudar tanto as coisas que fazemos quanto a maneira como as usamos. Teremos de aprender diferentes maneiras de construir prédios e promover o transporte e inverter os rituais que nos acostumem a economizar. (...) A palavra sustentável é usada hoje em dia para designar esse tipo de perícia artesanal, e traz uma bagagem específica. (...) para mudar (...) os procedimentos produtivos e os rituais de utilização, será necessária uma autocrítica mais radical (Sennet, 2021, p. 23).

Esperança-se que as relações entre a ideia de utilidade e a vida amadureçam com o tempo, assim como o sentido de “útil” que impomos às coisas e à própria vida. “Útil” teria sido não “apelidar” a natureza de “recurso natural”, pois já conhecemos o talento do homem capitalista para reverter absolutamente tudo a seu favor – desde a pré-história, ao que parece.

3

Experiência e deriva

3.1 Contextos

Na condição de mundo em que vivemos, sob as inevitáveis circunstâncias e efeitos do meio, cotidianamente atravessados – à revelia – por todos os lados, se torna urgente o exercício de reflexão de nossos contextos. No caso desta pesquisa, especificamente, sob o espectro do design, tão reduzido em sua potência quanto ampliado a serviço de um sistema que prioriza o consumo sob a máscara alegórica de “‘qualidade de vida’ ou ‘nível de vida’: nada mais que a posse de uma série de cacarecos para uso e desfrute.” (Bondía, 2002, p. 27). Um plano de fuga das tentativas de manipulação da experiência humana, que nos endossa predicados louváveis a partir do que possuímos, nos reduzindo e nos afligindo a um vazio existencial a ser preenchido com coisas no lugar de sentimentos ou experiências reais. Trata-se de uma abertura de brecha para respiro, na investigação sobre um design contemporâneo solar com ascendente em arte, e lua em revolução: de resistência sobre o que interessa, e de rompimento com o que se corrompe. O filósofo Bruno Latour, em seu texto *Um Prometeu, cauteloso?* (2014) discorre sobre a ideia de reelaboração do design como algo de constante renovação:

(...) as coisas nunca são criadas, mas sim cuidadosa e modestamente reelaboradas. É nesse sentido que vejo a proliferação do termo design como um claro substituto para revolução ou modernização. E o faço também porque há sempre algo ligeiramente superficial no design, algo clara e explicitamente transitório, algo ligado à moda – e, conseqüentemente, às oscilações da moda –, algo ligado aos gostos e, portanto, relativo (Latour, 2014, p. 8).

Em tempos em que a noção de revolução parece se limitar às atualizações dos sistemas operacionais e lançamentos diários de novos *gadgets* – eletrônicos com prazo de validade pela obsolescência programada, lixos de um breve futuro –, torna-se fundamental a reflexão sobre outros níveis possíveis de transformações para além da tecnológica – “sair da ilha para ver a ilha”, parafraseando Saramago, em seu *O Conto da Ilha Desconhecida*.

Dentre os muitos setores com aptidões revolucionárias, que parecem se ofuscar diante do protagonismo progresso tecnológico, está o design. Não a interface de botões mascaradas sob o codinome de *User Interface* ou *User Experience* que, invariavelmente, tem a missão de direcionar ao carrinho de compras, reforçando a crescente intimidade entre a noção de experiência e o consumo de massa, mas a sua vocação como resistência, na produção do sensível, pensamento crítico e fazer ético.

A obliteração do design é tão veemente quanto a sua redução e vulgarização na aplicação como sufixo ou prefixo naquilo em que se busca alguma notoriedade: do *cake design* ao “design de sobrancelhas” – as apropriações não têm limites. Na disputa pela visibilidade, ou melhor, pelo *awareness* – já que o idioma inglês parece aferir alguma vantagem aos negócios –, setores corporativos e culturais empreendem velhas metodologias remoadas pelo uso do termo “design” embutido no nome, reduzindo sua potência a uma *grife*. Além de autorizar um acréscimo de números aos cifrões, o termo parece agregar, aos *stakeholders* – compreende-se, indivíduos e grupos de interesse –, uma camada de frescor, juventude e modernidade, como se lhes fosse afiançada uma posição avantajada em relação aos demais.

Congressos, simpósios ou *summits* sobre tecnologia ocorrem o tempo todo em várias partes do mundo, e reforçam, ao mesmo tempo que reduzem, a condição do design a um dos muitos ingredientes da receita de inovação e vantagem competitiva no *ecossistema* dos negócios. Tais eventos são verdadeiros festivais midiáticos, em que celebridades das *startups* unicórnio⁶ vendem segredos de sucesso, e se apresentam em uma espécie de torneio de vidência sobre as tendências empreendedoras e criativas da próxima estação. Um futuro rápido e inventado para ser vendido, que movimenta uma grande massa de gente e de dinheiro. Um comércio de fórmulas mágicas, que lucra com o desejo de transformação, às vezes de um universo bem particular, e que promete aos participantes um assento na janela em um voo simulado na nave do futuro – cada vez mais distante do presente, da memória, do planeta Terra, e dos inexoráveis contextos – “O truque para adivinhar o futuro é demorar” (Paiva, 2017, n.p.). Como nos lembra Bondía,

⁶ *Startups* unicórnio são as jovens marcas avaliadas em mais de US\$1 bilhão.

O acontecimento nos é dado na forma de choque, do estímulo, da sensação pura, na forma da vivência instantânea, pontual e fragmentada. A velocidade com que nos são dados os acontecimentos e a obsessão pela novidade, pelo novo, caracteriza o mundo moderno, impedem a conexão significativa entre acontecimentos (Bondía, 2002, p. 23).

Não é raro, inclusive, que boa parte destes encontros se limitem às discussões teóricas, com pouca previsão de que os pensamentos e reflexões elaborados sejam catapultados de um lugar de teoria para a prática. Embora se assemelham e se apresentem como algo novo e *disruptivo*, termo desgastado pelo uso excessivo, uma camada a mais do mesmo, que não condiz com uma transformação no sentido de ruptura com uma condição presente e real que visivelmente clama por mudanças positivas, local e globalmente, em prol da vida – pelo contrário, alimentam a infausta máquina neoliberal de moer gente. Neste sentido, talvez o caminho fosse a desinstalação do sistema operacional. Como traz Rolnik (2018):

O regime capitalista anterior precisava de corpos dóceis que se mantivessem sedentários, cada um fixo em seu lugar, disciplinarmente organizados (como os operários na fábrica). Diferentemente disso, o capitalismo financeirizado necessita de subjetividades flexíveis e ‘criativas’ que se amoldem, tanto na produção quanto no consumo, aos novos cenários que o mercado não para de introduzir. Em outras palavras, em sua nova dobra o regime necessita produzir subjetividades que tenham suficiente maleabilidade para circular por vários lugares e funções, acompanhando a velocidade dos deslocamentos contínuos e infinitesimais de capital e informação (p. 165).

Embora seja tratado de forma muito discreta, ou mesmo como um tabu, o design e o lucro sempre se cruzaram ao longo dos tempos, sempre estiveram a serviço do consumo. Adrian Forty (2007), já citado no capítulo anterior, toca em ponto nevrálgico ao relacionar o design como um suposto “parceiro” na origem do capitalismo quando afirma que “a maior parte da história contada nos faz entender que o design chegou para embelezar as coisas. Ou ainda, um solucionador de problemas, mas pouco se fala sobre a relação do design com o lucro” (*Ibid.*, 2007, p. 11).

Tal assunto que relaciona o design com o capitalismo é muito pano para manga, ou melhor, para uma indústria têxtil (considerada, inclusive, a segunda mais

poluente do mundo, ficando atrás somente da petrolífera⁷), e abre uma outra discussão, complexa, atual e muito importante, mas que podemos deixar para uma outra oportunidade. Mas vamos à segunda ideia que Forty traz em contribuição à noção de “utilidade” do design (desdobrado no capítulo anterior) que tem um ponto curioso: apesar de eliminar enfaticamente o vínculo entre design e arte e, desta maneira, anular uma relação com o campo subjetivo, o autor reflexiona, também enfaticamente, sobre o design como “máscara ideológica”, ou seja, como vetor na proliferação de ideologias e, conseqüentemente, de subjetividades. Um design que evidencia aspectos físicos e visíveis (estéticos) com o propósito de hierarquização e diferenciação das classes sociais: “as diferenças entre os designs de bens manufaturados tornaram-se assim a encarnação das ideias contemporâneas de diferença social” (Forty, 2007, p. 90), e vai ainda além, “conhecer a amplitude dos diferentes designs era conhecer uma imagem da sociedade” (*Ibid.*, 2007, p. 128).

Forty aponta os objetos como “cúmplices”, um “parceiro no crime” invisível que fortalece mitos contemporâneos como forma de sustentar sucessos comerciais, e reforça a atenção sobre a competência que o design tem de “moldar” tais mitos de forma que pareçam reais, em atendimento às demandas comerciais. O nosso velho hábito de atribuímos alguma noção de caráter a termos e expressões, ou objetos inanimados, plataformas de nossos impulsos, julgamentos e interesses. Expressos nitidamente nos consagrados jargões populares “Deus me livre” e “se Deus quiser”, declaramos, em oralidade, nossos hábitos de transferir nossas responsabilidades sobre os impactos dos nossos próprios comportamentos. Os objetos e suas visualidades são palcos potentes, e pistas sensoriais que acionam nossos repertórios da memória e dos afetos, como é o caso desta pesquisa.

No cenário atual, em que o neoliberalismo tem a mesma competência de um vírus que prospera em nossos sistemas, o grito de comando não ecoa mais somente no chão da fábrica, e “a força (vital) é desviada a favor da produção de cenários para acumulação de capital” (Rolnik, 2018, p. 34). Enquanto no passado, o chamado progresso tecnológico se orientava pelo modelo fordista de produção, e se esmerava na criação de máquinas de força bruta – incansáveis, rápidas e baratas –, o que vem ocorrendo há algum tempo é uma migração da automatização para as esferas da

⁷ Informação disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/economia/audio/2022-10/industria-da-moda-e-segunda-mais-poluidora-do-mundo-aponta-estudo#:~:text=A%20ind%C3%BAstria%20da%20moda%20%C3%A9,foram%20descartados%20em%20anos%20recentes.>

subjetividade – em uma pseudo-ocupação nos processos criativos, cognitivos e intelectuais humanos –, com atributos similares no que se refere ao tempo e custo, como explanado no capítulo anterior. Como reforça Suely Rolnik (2018), quando trata a respeito de

(...) uma das questões em pauta nessa construção coletiva: o modo de relação entre o capital e força vital próprio ao regime em sua atual versão, inteiramente distinto de seu modo fordista. Nesta nova versão, o âmbito da força vital de que se alimenta o capitalismo já não se reduz à sua expressão como força de trabalho, o que implica uma metamorfose radical da própria noção de trabalho. Isso é acompanhado por uma paulatina diluição da forma Estado democrático e de direito e das leis trabalhistas que dele dependiam, próprias do regime em sua versão anterior (p. 32).

Ao que tudo indica, a velha piada do jovem designer que se atrapalha ao explicar a profissão para os pais ainda vai render por muito tempo. O design parece sofrer de uma aguda crise de identidade, enquanto sua redução para o universo digital parece se conectar mais e mais ao neoliberalismo, em um sentido de provar que a humanidade está se encaminhando para a obsolescência e, na aparente intenção de provar o contrário, trabalhamos à exaustão. Sofremos das chamadas “doenças da modernidade”, síndromes diversas que nos afligem, mas que, no entanto, de forma cínica e grotesca, o sistema parece se beneficiar nos condecorando como mártires, buscando deslocar nossa trágica condição para um falso cenário de glamour e romantismo, em atijamento à natureza competitiva de quem compara desventuras, e disputa uma vaga em um novo tipo de “seleção natural” da espécie. Em uma comparação tragicômica sobre a competitividade distraída, lembra um período da noite carioca, nos idos anos 1990 e 2000, em que os *clubbers* fritavam na pista de dança ao som do bate estaca, jovens coloridos e aditivados vestindo a marca esportiva Adidas dos pés à cabeça, como uma competição atlética de quem sobreviveria até o final da festa.

Sentimentos e sensações – como tristeza, introspecção, sono, alegria, entusiasmo, agitação, contemplação ou calor – não são enfermidades, mas são costumeiramente reduzidas a tarjas e diagnósticos psiquiátricos de depressão ou mania (e suas subcategorias), de forma que a solução se encontre em uma das drogarias da cidade, para o sustento e a alegria da indústria farmacêutica. Em situação verídica de luto, no lugar de perguntar como se sente, pergunta-se o que se toma, em abafamento ao privilégio e experiência da emoção e da realidade. Além

do que já sentimos por contra própria, ainda existe a pressão constante de um sistema que valoriza o ter no lugar do ser, “quando a autodepreciação e a vergonha interrompem a germinação de um mundo” (Rolnik, 2018, p. 71):

São os produtos de tarja preta da indústria farmacológica, cujo mercado alimenta-se precisamente desse desalento e também o alimenta, contribuindo para sua perpetuação, já que confirma a interpretação fantasmática de sua causa e a angústia que lhe provoca ao patologizar a experiência da desestabilização (*Idem*).

Rolnik (2018) ainda comenta sobre a forma “caricatural” dos atuais diagnósticos de “bipolaridade”, considerada como a “doença dos artistas”:

Desta perspectiva, interpreta-se como ‘depressivo’ o estado de suspensão em que se encontra a subjetividade do artista quando está em pleno processo de criação, desencadeado por um germen de mundo que a habita, mas que ainda não encontrou a expressão adequada para trazê-lo para o sensível; e de ‘eufórico’ ou ‘maníaco’, o estado de gozo vital que se experimenta quando tal germen encontra sua expressão (*Op. Cit.*, p. 71).

Em tempos de códigos binários vivemos, de fato, binarismos em preto e branco em quase tudo, em que as nuances e sutilezas dos tons de cinza parecem não mais existir, e se resumem a um título de literatura popular e questionável. A usuária, ou usuário, no lugar da pessoa, o *touch* no lugar do toque – toda a potência física e, porque não, tecnológica, de expressão e produção do corpo reduzida aos extremos digitais, literalmente, as pontas dos dedos.

Entre os designers, especialmente os apaixonados por materiais e processos, um dos assuntos *top trends* é a respeito do lugar do físico, do tangível, do artesanal, em um mundo cada vez mais artificial. Por sorte, não somente de *summits* sobre tecnologia vivem nossas agendas. Atualmente, inúmeras são as feiras e eventos alternativos, em diversos locais do planeta, que enaltecem as produções em que arte e design se misturam, que não somente apresentam as recentes produções visuais de artistas e designers, mas que também marcam presença como expoentes de resistência em um cenário cada vez mais digital – um passeio bastante recomendado e didático para aquele jovem designer levar seus pais. E sim, tais encontros também são sobre o futuro, mas que conservam no presente e no passado duas vigorosas pernas dispostas a caminhar em direção ao amanhã.

Há bem pouco tempo vivenciamos, de forma alarmante e fatal, a pandemia de Covid-19; um período extremo que nos colocou a todos em uma circunstância

de grande insegurança, não somente pelo nítido caráter letal do vírus, mas pelo nosso instintivo e natural temor do desconhecido. Embora a ciência tenha avançado no desenvolvimento de vacinas, gerando condições aparentemente menos críticas, a todo momento surge uma nova cepa, indicando que o vírus parece não medir esforços para resistir e se adaptar. Neste sentido, uma verdadeira *masterclass* sobre como prosperar em ambientes inóspitos.

Enquanto isso, diante das pequenas telas cotidianas, somos hiperconectados e superestimulados a espectadores das vidas alheias, mas também somos como Truman Burbank⁸, protagonistas do nosso próprio *reality-show* – incansavelmente felizes, prósperos, hiperativos, imprescindíveis e consumidores –, insatisfeitos dentro de nossas bolhas. Mais uma maneira ardilosa que o sistema encontrou para nos manipular, na venda de produtos e discursos, através de um trabalho coletivo ininterrupto e não remunerado, disfarçado de curtição, criatividade e “experiência”.

Jorge Larrosa Bondía, (2002), autor já citado, afirma que “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (p. 21). Suas falas tratam também sobre a agitação e a ansiedade dos tempos atuais, reflexo de nossa incapacidade de lidar com a pausa, vilã clássica da linha de produção turbinada em um mundo em que nosso valor está no que produzimos no lugar de quem somos,

O sujeito moderno não só está informado e opina, mas também é um consumidor voraz e insaciável de notícias, de novidades, um curioso impenitente, eternamente insatisfeito. Quer estar permanentemente excitado e já se tornou incapaz de silêncio. Ao sujeito do estímulo, da vivência pontual, tudo o atravessa, tudo o excita, tudo o agita, tudo o choca, mas nada lhe acontece (*Op. Cit.*, p. 23).

Durante o isolamento, algo de fato nos aconteceu, e vivenciamos uma interrupção que afetou todo o planeta, um estado de vulnerabilidade que nos coagiu – por temor ou constrangimento – a abrir mão de velhas máscaras no lugar de outras bem mais reais, em um ensaio *mixed feelings* expo-coletivo de angústia, apreensão e tristeza, mas também de esperança, ternura, compaixão e compromisso na promessa de (re)construção de um novo mundo possível, menos beligerante e mais

⁸ *Show de Truman*, filme de 1998, dirigido por Peter Weir. Conta a história de Truman Burbank (Jim Carrey), um pacato vendedor que passa a estranhar sua cidade e seus habitantes, e começa a desvendar que toda sua vida foi monitorada por câmeras e transmitida em rede nacional.

fraterno, contra a ameaça que pairava – e ainda paira – sobre nossas cabeças. Nas palavras de autor espanhol,

Se a experiência é o que nos acontece, e se o sujeito da experiência é um território de passagem, então a experiência é uma paixão. (...) E a palavra paixão pode referir-se a várias coisas. Primeiro, a um sofrimento ou um padecimento. No padecer não se é ativo, porém, tampouco se é simplesmente passivo. O sujeito passional não é agente, mas paciente, mas há na paixão um assumir os padecimentos, como um viver, ou experimentar, ou suportar, ou aceitar, ou assumir o padecer que não tem nada que ver com a mera passividade, como se o sujeito passional fizesse algo ao assumir sua paixão. Às vezes, inclusive, algo público, ou político, ou social, como um testemunho público de algo, ou uma prova pública de algo, ou um martírio público em nome de algo, ainda que esse ‘público’ se dê na mais estrita solidão, no mais completo anonimato (Bondía, 2002, p. 26).

Foi preciso irmos ao fundo e vivermos o caos para que nos despojássemos de personagens em revelação ao que fazemos com o que nos acomete, nossas ansiedades, dores e temores nos transfigurassem como ativos na exposição dos nossos desejos mais radicais de mudanças – entre compromissos de novos hábitos, pactos de tolerância e declarações públicas de afeto –, além das pequenas revoluções domésticas no redescobrimento de práticas manuais: da culinária aos estudos de música, o impulso de colocar em dia desejos extraviados no decurso, que agora marcava um outro ritmo. Entre a tensão de sermos cárceres ou fugitivos, agimos sob o efeito de condição extrema, como a criança que promete obediência para se livrar do castigo ou, mais dramaticamente, como as derradeiras palavras de um condenado, com pouco tempo para confessar-se e absolver-se de seus pecados para seguir em paz.

Ao que parece, a vulnerabilidade – a dor, o medo ou o trauma –, mas não somente ela, somada à ameaça do desconhecido e incomum, parecem nos abrir as tais brechas que nos habilitam a momentos singulares que canalizam nossas pulsões para a vida ou para a morte, na coexistência imanente de Eros e Thanatos. O vírus, diferentemente de nós, tem foco na vida, e parece ter clareza e discernimento sobre o que jamais deveríamos abandonar: a consciência e a reflexão sobre o que nos cerca e nos afeta, nossa sobrevivência. Definitivamente, não é preciso vivermos uma crise do tamanho de uma pandemia para entendermos o quão frágeis somos, e como a nossa existência não deveria jamais sair de pauta.

Experiências profundas e marcantes, como a pandemia, são como fendas no espaço-tempo, uma permissiva e rara mistura de devaneio e lucidez, em que nos

permitimos degustar de um cardápio não convencional, do amargo ao doce, uma dieta de *shakes* emocionais.

É interessante refletir sobre tais aspectos sensíveis do desamparo e como se relacionam com os sujeitos desta pesquisa. A vulnerabilidade e suas possíveis fendas e brechas – quaisquer sejam suas motivações e seus caminhos pulsionais –, como condição *sine qua non* de uma experiência, parece encontrar uma afinidade nas expressões da arte na contemporaneidade, que vem ampliando seus campos relacionais (em especial, com grupos historicamente colocados à margem) se evidenciando como um estado não temporário de vigília, no aval crítico em resposta ao tempo, e de manifestos de oposição às infatigáveis investidas de dominação hegemônicas dos nossos corpos e mentes, via contextos e regimes. Isso não significa, naturalmente, que nem tudo que é identificado como arte proceda desta maneira, ou mesmo, que seja imune às sedutoras vozes do capital, pelo contrário.

Entretanto, a arte em essência, de natureza expressiva em formas, processos, materiais e temas – ainda que incomuns, inusitados ou esdrúxulos –, além de plataforma reflexa de rechaço, que se mantém com doses de resistência e alguma transgressão, é uma saída para repensar nossas circunstâncias. Um indício do possível, que ventila um frescor de que outras maneiras de imaginar sejam passíveis de aplicação prática em outras esferas das nossas vidas cotidianas e do mundo, na compreensão de que é possível deixar de fazer “assim”, para se fazer “assado”, cozido, frito ou mesmo cru.

Um caminho de escape aos modos institucionalizados, tão binários quanto as opiniões sacramentadas sobre o que é certo ou errado, contra ou a favor, feio ou bonito, bom ou mau, de onde nos mantemos encarcerados sob a vigília de olhares nada distraídos, a favor do conservadorismo e contra muito do que é humano e essencial para nos aprimorarmos como espécie.

Em tempos de imposições de padrões regulatórios, de muita caretice e de pouca imaginação, nos equipamos com picaretas subjetivas para abriremos outros tipos de fendas – de humor, estranheza e disfunção, etc., mas também como novas formas de especular, “(...) o corpo começa a pedir outro modo de transitar no mundo” (Navarro, 2011, n.p.). Desta forma, é salutarmente inevitável não lembrar das cabeças inclinadas dos visitantes nas galerias e nos museus diante do que lhes causa curiosidade ou desconforto – igual ao cão que busca interpretar a linguagem do tutor –, como se a diagonalização do olhar propiciasse uma nova perspectiva,

uma brecha, um melhor ângulo para se explorar e compreender a coisa, um atalho em direção a um novo lugar, fora da caverna, eventualmente.

(...) a experiência tem sempre uma dimensão de incerteza que não pode ser reduzida. Além disso, posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem ‘pré-ver’ nem ‘pré-dizer’ (Bondía, 2002, p. 28).

Há três posições básicas da cabeça.

A cabeça para cima é adotada pela pessoa que tem atitude neutra em relação ao que está escutando.

Quando a cabeça se inclina para um lado significa uma demonstração de interesse.

Quando esta cabeça inclinada para baixo assinala que a atitude negativa e até oposta.



Figura 9: Estudo sobre linguagem corporal, com as posições fundamentais da cabeça.

Fonte: Disponível em: <http://www.diegotrambaioli.com.br/2015/04/leitura-corporal-as-posicoes-fundamentais-da-cabeca.html>.

Espiar através da fenda é uma rara fração de auto permissividade, de disposição e disponibilidade, em que as opiniões de repertório não falam mais tão alto, em que a potência da arte contagia quem vê – *there is a crack in everything, that's how the light gets in*⁹, como diz a canção *Anthem*, de Leonard Cohen. É o devir em ação, a criação de sentido, a transformação do mundo, a descolonização do pensamento a olhos nus, para ter prazer na vida. Como nos recorda Latour (2014): “fazer design é o antídoto para os atos de fundar, colonizar, estabelecer ou

⁹ Em tradução livre: “existe uma rachadura em tudo, é assim que a luz entra”.

romper com o passado. É o antídoto para a arrogância e para a busca de certezas absolutas, começos absolutos e de desvios radicais (Latour, 2014, p. 8).

Ainda sobre os tempos sem graça que nos assolam, recentemente, o Rabino Nilton Bonder postou nas redes sociais um vídeo curto mostrando um homem tomando uma taça de vinho, legendada por uma frase do escritor Ernest Hemingway que diz “eu bebo para tornar as outras pessoas mais interessantes!”, e a postagem vinha acompanhada do seguinte texto, escrito pelo próprio Bonder¹⁰:

Um mundo de pessoas pouco interessantes é uma ameaça real de nosso tempo. Todas as pessoas são por definição interessantes porque são únicas. No entanto, somos submetidos a uma sociedade massificada que nos desumaniza pela mesmice, pelo convencional e pelo superficial. As cidades hoje tem as mesmas lojas, os mesmos produtos e nada provém de artesãos e artistas, mas de moldes e artificialidades. Os gostos, os visuais e as fragrâncias não provém do diverso, mas do franchising. Então nada mais curioso do que inverter a razão de “beber”. Até então a bebida era um artifício para suportar a si mesmo e se sentir mais livre. Era, portanto, um recurso para suportar o tédio e a solidão. Hoje é o contrário: num mundo de zumbis, de pessoas que dizem a mesma coisa ou quando muito dizem uma o contrário da outra, beber pode ser um truque para tornar as pessoas mais interessantes. Num mundo assim, a sobriedade é insalubre!

E o design? Bem, as palavras afiadas do rabino parecem fazer a leitura da condição igualmente *zumbinesca*, enfadonha e artificial do nosso errante herói, “efeitos de uma vida sujeitada ao poder perverso do inconsciente colonial-capitalístico. Uma vida genérica, vida mínima, vida estéril, mísera vida (Rolnik, 2018, pp. 76-77). Uma espécie de deriva invertida, na qual, no lugar de atravessar a paisagem e “orientar-se pelo canto dos pássaros” (Navarro, 2011, n.p.), deixa atropelar-se pelo meio e por todos os lados, como náufrago em uma ilha desconhecida, sem drone e sem a poesia de Saramago. Uma inexpressividade, uma baixa autoestima que tanto destoa de outras cronologias tão mais expressivas e potentes em suas visualidades, condutas e na relação com o mundo, nossas maneiras e subjetividades.

Como reflexo, temos uma contemporaneidade de inércia de quem não age, nem reage; ou a obediência de um devoto em dívida eterna de gratidão a um passado capital. Recentemente, a especialista em arte contemporânea Sandra Sanchez fez o

¹⁰ Com o texto Disponível em: https://www.instagram.com/reel/CyxxDUQJ2yb/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA==

seguinte questionamento: “e se pudéssemos escapar, por um instante que seja, do modo de vida capitalista?”

Uma estratégia de interrupção do eu endividado [o eu que existe no âmbito capitalista] é levá-lo para passear. (...) No passeio, a quietude embriaga o eu, colocando-o em contato com um andar que não pede nada em troca e diante do qual não é necessário realizar uma ação específica. Caminhar por caminhar e nada mais, colocando-se à mercê dos encontros (Sanches, [s.d.], n.p.).

Reforça-se aqui a intenção da provocação desta pesquisa, que acredita que encontros, misturas e fricções de saberes entre arte e design provoquem novas ideias, novos movimentos, novos processos, novas formas de viver, novas resistências, novos futuros.

Ao refletirmos sobre reconstruções e reorganizações de territórios e paisagens, resgatemos a noção de Bondía (2002), que trata do “sujeito como território”. O artista norte-americano Frank Stella tem uma frase que diz que fazer arte é complicado porque as categorias estão sempre mudando e que, assim, você deve fazer a sua própria arte, e que as categorias nas quais você se enquadra virão mais tarde. Este depoimento de Stella parece refletir um pouco sobre a tendência de alguns artistas de perseguir modismos, abrindo mão, muitas vezes, de suas próprias expressões em prol de um lugar ao sol. Como se as categorias fossem nuvens sobre as cabeças que, eventualmente, elessem um determinado território, árido, inexplorado, mas apto a ser fertilizado com promessa de um belo *terroir*¹¹, a ser abençoado e ungido com a concessão das nitrogenadas águas que caem dos céus.

O sujeito da experiência seria algo como um território de passagem, algo como uma superfície sensível que aquilo que acontece afeta de algum modo, produz alguns afetos, inscreve algumas marcas, deixa alguns vestígios, alguns efeitos (Bondía, 2002, p. 24).

A torcida é que o vendável clichê “design de experiência”, ostentado como atrativo comercial, seja substituído por um design-território de experimentação, de vivências e afecções das expressões da arte como micropolítica de subjetivação pró vida, não somente em suas visualidades, mas em seus processos.

¹¹ Termo francês que define uma extensão limitada de terra. Em determinado momento, foi apropriado pelo universo da vinícola e enologia para se referir a características específicas de geografia, clima e geologia.

Arte e design, como o fogo e o relato de Agamben (2018), que recorre aos versos “o artista/ a quem, no hábito d'arte, treme a mão” (p. 34), de Dante Alighieri¹². Transposto para o contexto desta pesquisa, a ideia de “tremor” como um maneirismo próprio da arte, como uma pista que acrescentaria ao design qualquer coisa de uma expressão física de vulnerabilidade e, de quebra, em oposição a uma mão e traço enrijecido do computador,

(...) nesse gesto imperioso, às vezes se produz um tremor, algo como uma vacilação íntima, em que abruptamente o estilo transborda, as cores desbotam, as palavras balbuciam, a matéria coalha e entorna. Esse tremor é a maneira; esta, na sedimentação do hábito, testemunha mais uma vez a ausência e o excesso do fogo (Agamben, 2018, p. 34).

Este caráter “anfíbio”, como diz o autor, que Dante expressa sobre a relação do hábito com a mão que expressa “à perfeição a dúplice estrutura de todo autêntico processo criativo, íntima e emblematicamente suspenso entre dois impulsos contraditórios: ímpeto e resistência, inspiração e crítica” (*Op. Cit.*, p. 69).

Esta pesquisa aspira a uma manobra franca, apostando que o design com ‘a arte ensina como praticar a metanoia, um retorno em U na estrada em direção ao futuro, no caminho do progresso’ (Groys, 2017, p. 216), com as comportas abertas como “meio de uma modificação sistemática dos hábitos e das formas de ver e sentir a vida diária” (Navarro, 2011, n.p.). Se o “sujeito é território”, como afirma Bondía, e se nessa pesquisa o sujeito é o design, então, pelo silogismo, design é território, fronteira e também paisagem.

3.2 Contornos

Nos âmbitos acadêmicos e profissionais, ainda muito se discute sobre as relações fronteiriças entre disciplinas. Mais precisamente, sobre os conceitos de multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, e de que forma tais propostas provocam novas formas de ver e compreender as partes, a partir de suas articulações no todo.

¹² Dante Alighieri, *Divina Comédia: Paraíso*, canto XIII, versos 77-78.

Dentre os conceitos, é a transdisciplinaridade que mais se aproxima do que interessa a esta pesquisa, que vai ainda além, em uma investigação de algo maior, na intenção de relevar (e revelar) a potência e os impactos dos encontros, em especial, do design com os modos e expressões da arte. Não se trata somente sobre a cosmogonia e cronologia da relação entre arte e design, mas sobre como podemos contribuir como criadores e pensadores mais coerentes e positivos com nossos contextos, mais atentos e mais cuidadosos com nossas moradas físicas e subjetivas, de respiros, perspectivas e sonhos – “Qual é o propósito de estudar história do design se não elaborar um esboço para seu futuro?” (Latour, 2014, p. 20). Não se trata, entretanto, de uma convocatória aos designers para mudar o mundo, isso é, e seria, algo entre a ingenuidade e a soberba. O chamado vale para todos nós, seres vivos, que praticamos modos e maneiras de habitar e coexistir em um mesmo território. A autora e psicanalista Suely Rolnik (1998) expressa a noção de “casa” como metáfora de um sentimento de pertencimento de si, que suscita a uma ideia de familiaridade, de bem-estar, um aconchego, de uma legitimidade de ser e estar. Uma constatação das tantas ausências relacionais da contemporaneidade, como se vivêssemos todos num estado frágil de sedação, um simulacro, um “corpo (...) separado da experiência” (*Ibid.*, p. 3).

Ao longo da história, a arte e o design vivem relações recorrentes de aproximações e afastamentos. Desde a Bauhaus – escola fundada por Walter Gropius em Weimar, em 1919, e de enorme influência histórica até hoje (e sempre) para designers, artistas e arquitetos – que tais questões já se expressavam de maneira contundente o que, diga-se de passagem, contrariava o desejo de Gropius com seus ideais de transpor os limites entre os gêneros artísticos e encontrar uma síntese entre arte, artesanato e indústria. Como narra o autor Rainer Wick (1989) em seu livro *A Pedagogia da Bauhaus*:

Surge aqui um conflito fundamental, que permeia toda a história da Bauhaus: conflito entre a livre expressão artística e busca por uma linguagem formal, que levasse em conta as necessidades da produção em massa em uma sociedade altamente industrializada (p. 21).

O escritor e historiador Rafael Cardoso (2011), em seu livro *Design para um mundo complexo* – uma nítida e assumida menção ao clássico literário dos designers, *Design para um mundo real*, de Victor Papanek (1971) que, desde então,

evidenciava questões ligadas ao Antropoceno –, confabula, de maneira prática e sensível, sobre questões contemporâneas do design. Entre tantos assuntos abordados, o autor nos revela que as discussões que envolvem o design se relacionam intimamente com a forma como ele vem sendo ensinado ao longo dos tempos:

Ao longo do século XX, tornou-se comum pensar a história do design como uma história de seu ensino, com cada autor puxando a brasa para sua sardinha acadêmica e explanando o campo a partir de escolas como Bauhaus, Vkhutemas, Hochschule für Gestaltung-Ulm, Royal College of Art, Cranbrook, entre tantas outras (Cardoso, 2011, p. 221).

Cardoso relata, ainda, que a criação de escolas de design, originalmente na Inglaterra, foi motivada por uma estratégia de protecionismo industrial, informação em consonância com as ideias de Adrian Forty sobre a relação do design com o lucro, quando afirma que:

(...) desde a primeira metade do século XIX, pelo menos, quando os industriais ingleses da cidade de Coventry pediram ao governo que os protegesse contra a concorrência desleal de competidores estrangeiros e, em troca, receberam o primeiro sistema público de escolas de design do mundo (*Idem*).

Embora haja uma distância cronológica secular, e a que tudo indica, a mentalidade e as razões não diferem muito do que ocorreu aqui no Brasil quando as primeiras escolas começaram a ser implementadas a partir da década de 1950, concomitante a um período de “surto industrial” no país. Havia, da mesma forma, uma estratégia comercial explícita, como no texto de introdução de “um folheto de apresentação da Escola de Desenho Industrial, produzido em 1964 pela Secretaria de Educação do então Estado da Guanabara” (Cardoso, 2011, p. 224). O documento justificava a criação da instituição como forma de evitar o pagamento de *royalties* pelas patentes importadas – uma vez que boa parte da produção ainda era de ‘inspiração’ estrangeira –, e de reduzir a “dispendiosa produção artesanal” dos “objetos de boa forma”, que era de uso e aquisição limitada aos que possuíam mais condições financeiras. E, ainda, no mesmo documento, as tratativas também se referiam ao campo da comunicação visual, “dominado pelo amadorismo e pelo excesso de comercialismo”, que impunha à nova escola a missão “de lutar contra o marginalismo da profissão” (*Op. Cit.*, p. 225).

É observável que a objeção à inspiração estrangeira, de premissa assumidamente financeira, não se justificava como uma atitude de resistência em prol das narrativas locais, como também é curioso perceber que, nos dias atuais, tais pressupostos seriam camuflados pelos departamentos de marketing como um desejo ufanista de brasilidade. Mas o que ocorria era justamente o oposto: o manifesto subjugava o que havia em circulação naquele período, em afastamento do que pudesse remeter a uma produção legitimamente local, artesanal ou vernacular, que poderíamos compreender como expressões de viés mais artístico e, portanto, cultural. De qualquer forma, se não fosse pelas questões econômicas, seria incoerente a contestação do elemento estrangeiro, visto que a proposta do curso adotava um parâmetro de ensino importado, nitidamente induzido pela *grid* pedagógica da Hochschule für Gestaltung Ulm, de enorme influência não somente para a Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI-UERJ, como para outras escolas implementadas no mesmo período, e que serviu de base uma “educação formal”, e para a estruturação curricular do ensino superior em design no Brasil.

Vale esclarecer que esta pesquisa não investe nenhum tipo de recusa sobre o que vem de fora, e compreende que nem toda fricção intui uma dominação. O elemento estrangeiro não é, definitivamente, algo a ser evitado, e pode ser bastante saboroso. Mas há de se convir que existem maneiras e maneiras na conduta do entrosamento, e uma discrepância abissal entre imposição e desejo de contagiar-se por determinado modo – o que colocaria ambas as partes em uma (rara) condição de equidade. Em termos populares, a diferença entre “enfiar goela abaixo” e escolher dentre as opções de um menu degustação.

Ao pensar sobre trânsitos e intercâmbios, e de que forma tais relações de alteridade – de pessoas, coisas ou modos – impactam em nossas subjetividades, encontramos farta fonte inspiracional nos escritos da já citada autora, Suely Rolnik, a partir da ideia da antropofagia, difundida no período modernista no Brasil e publicado em 1928 por Oswald de Andrade, que propunha “devorar” a cultura e as técnicas com a intenção de provocar sua reelaboração com autonomia – absorver a bravura e a coragem do inimigo, já que “parte do reconhecimento do outro em sua diferença virtuosa” (Rolnik, 1998, p. 12).

A inspiração da noção de antropofagia vem da prática dos índios tupis que consistia em devorar seus inimigos, mas não qualquer um, apenas os bravos guerreiros.

Ritualizava-se assim uma certa relação com a alteridade: selecionar seus outros em função da potência vital que sua proximidade intensificaria; deixar-se afetar por estes outros desejados a ponto de absorvê-los no corpo, para que partículas de sua virtude se integrassem à química da alma e promovessem seu refinamento (*Op. Cit.*, p. 2).

A ideia de antropofagia não sugere o devoramento de um cardápio qualquer, mas uma seleção de ingredientes especiais com a intenção de produção revigorada de sentido “trazendo-lhe a linguagem para compor a cartografia singular de suas inquietações”, uma “liberdade de investir apenas o que interessa num sistema de pensamento” (Rolnik, 1998, p. 5). Quanto mais misturado e agregado, mais equidade e menos chance de se estabelecer uma relação de subalternização, o que difere totalmente de situações segregárias, restritivos em fronteiras ou em regimes totalitários. Aplicado ao tema da pesquisa, tal ideia contribui com a provocação de se pensar um design tão íntimo da arte, a ponto de devorar suas inúmeras qualidades que lhe interessam na contribuição da produção da subjetividade e outros modos de pensamento, “(...) o critério de seleção para o ritual antropofágico na cultura não é o conteúdo de um sistema de valor tomado em si, mas o quanto funciona, com o que funciona, o quanto permite passar intensidades e produzir sentido.” (*Op. Cit.*, p. 6). Mas não somente isso, que tais atributos provocativos e questionadores suscitem reavaliações de suas próprias previsibilidades, fórmulas mágicas, frases feitas e espírito salvador da pátria que tem mais fama do que competência no atendimento aos contextos e às narrativas locais. Um design que, diferentemente da arte, parece não saber ou querer lidar com a dor e a tristeza, subordinado às expectativas de felicidade exigidas constantemente pelo mundo, negando traumas e circunstâncias precárias, muitas vezes causadas pela desinformação generalizada do próprio ofício. Uma mimética do personagem Coringa e seu tônico “Smilex”¹³. Em um mundo em colapso, onde a ideia de “conquista” parece estar fadada a uma lista de mortos e feridos, a noção de antropofagia parece ter um sabor diferente, com a escolha no lugar da imposição.

Tais refinamentos proporcionados pela prática de absorver a bravura e a coragem do inimigo – com a diferença de que aqui a arte está longe de ser um oponente – sugerem uma ressignificação, uma atualização das noções que podem

¹³ No filme *Batman* (1989), uma espécie de arma química letal desenvolvida pelo vilão Coringa (Joker) que provocava uma espécie de “reação alérgica” levando a vítima, mesmo em situações trágicas, a uma condição de riso incontrolável e fatal.

afiançar ao design uma voz amplificada e um trânsito extensivo a outros territórios, conferindo um possível ganho de musculatura em atributos de cunhos sensíveis, poéticos, ficcionais, mas também provocativos, especulativos, críticos e políticos. “(...) o que determina a abertura de potências é o deslocamento do objeto da banalidade do uso comum para o meio da arte”. Ou se a refuncionalização do design admite que ele atue no palco da política” (Portinari & Nogueira, 2016, p. 44).

Vale ressaltar que a prática tem coerência, na mesma medida, no caso da situação contrária – quando o elemento de alteridade notoriamente não tem nada a contribuir, quando o sentimento é de “desprezo pelo baixo grau de potência vital” (Rolnik, 2021, p. 18) – como diria uma conhecida “em se tratando de relacionamentos amorosos, sou ‘antropofágica’, só ‘como’ quem admiro”. Tal modo de ser, pensar e fazer afere “(...) uma resposta irreverente à necessidade não só de confrontar a presença impositiva das culturas colonizadoras, mas também de positivar o processo de hibridização dos diferentes povos que formaram o país” (*Op. Cit.*, p. 19). Em uma palavra, “resistência” – embora este termo pareça encontrar mais lugar em oposição aos nossos colegas de barco do que contra as ondas conservadoras que avançam sobre nossos modos de produção de realidade – “modos de subjetivação blindado ao outro” (*Op. Cit.*, p. 45). No lugar de resistirmos aos que padecem como nós, a noção da antropofagia pode também se traduzir sob a forma de aplicação na vida prática, mútua e positivamente coletiva:

(...) trata-se de se deixar afetar pelo outro e, a partir de seus efeitos dissonantes em nossa constituição, sustentar um processo de transformação que dê corpo à dissonância, aumentando nossa potência de participar do trabalho coletivo de regeneração do ecossistema ambiental, social e mental (Rolnik, 2021, p. 88).

Assim como a importância de nos deixarmos afetar pelo outro, o design, de natureza transdisciplinar e articuladora, precisa dar menos atenção às discussões segregatórias sobre “o que é design e o que é arte”, para viver com alegria sua fluidez de “gênero trans”, e se deixar afetar livremente pelo seu farto e rico campo relacional, em especial, da arte. Como afirma a autora Irene de Mendonça Peixoto (2018) no artigo *O design além da estetização funcional*, “(...) é importante que o design contemporâneo articule pensamentos de outras áreas do conhecimento, como a filosofia e a arte, para que ele possa mais que estetizar e funcionalizar o mundo, agir revolucionariamente dentro dele” (p. 150). Tais conexões são como as

relações consorciadas nos ciclos vitais da natureza, experiências combinatórias que visam a construções e melhorias, como produção do sensível, pensamento crítico e fazer ético – em favor da vida. Para cada subjetividade ou “coisa do sensível” massacrada, abre-se uma farmácia no lugar de um espaço de arte e cultura. Mas isso é outro assunto – ou não.

A história é implacável como ponto de partida na investigação do presente. É fato, que, muito do que identificamos como problemas contemporâneos, são consequências de ações arbitrárias de um passado arraigado e visceral. E o que nos resta, como gerações vindouras, é um constante exercício de remendo.

Na intenção de aprofundar a investigação sobre a apegada questão fronteiriça, o tema dá as mãos a outros dois assuntos pinçados em uma linha cronológica, que permeiam o campo do design, na tentativa de identificar um denominador comum ou atributo partilhado. O primeiro assunto remonta ao passado, e trata da noção de “tradição”. O segundo, bastante presente nos dias atuais, é um verdadeiro campo minado, e trata sobre a regulamentação da profissão.

Em relação à noção de tradição, refere-se ao formato acadêmico estabelecido nos primórdios do ensino do design no Brasil, como visto mais cedo. É interessante notar que o termo, por si, demanda um tempo para que sua semântica faça efeito, além do fato de que tal palavra parece ter uma conotação costumeiramente positiva, e sabemos que nem sempre é o caso. Em retomada a Rafael Cardoso, que trata sobre tais relações diretas entre design e ensino, y *otras cositas más*, especificamente no Brasil:

É certo que o ensino do design em nível superior surgiu no Brasil com cunho mais ideológico do que pedagógico, atento mais à consagração de um estilo e um movimento do que às circunstâncias da vida econômica, social e cultural do país (Cardoso, 2011, p. 224).

O trecho “consagração a um estilo” camufla perguntas prontas sobre o que e a quem se refere, e nos remete, fatalmente, ao nosso *complexo de vira-lata*¹⁴ que, volta e meia, chega ao portão para nos latir sorrindo. A única relação que tal “estilo” tinha com este território era o de oposição ao que aqui brotava.

¹⁴ Expressão que, inicialmente, se referia à derrota do Brasil pelo Uruguai em pleno território nacional, o Estádio do Maracanã, em 1950. Mas o termo ganhou corpo e se refere a um modo brasileiro de se colocar em estado de submissão e inferioridade a o que vem de fora.

O autor ainda revela outros aspectos deste período que escoram um possível êxito desta “tradição”. Primeiramente, em relação ao corpo docente responsável pela implementação dos cursos que, de acordo com Cardoso, era jovem e inexperiente. Em segunda instância, a questão de uma aparente urgência em acelerar processos, no impedimento de um envolvimento prévio, um “respiro necessário para ganhar segurança em seu próprio percurso e rever de modo crítico as falhas inerentes a qualquer aprendizado” (Cardoso, 2011, p. 224) – o que também ocorre como forma de produzir mais em menos tempo, assim como o acúmulo de funções.

A geração fundadora de professores possuía não somente pouca experiência didática como era também relativamente novata em matéria de prática profissional. Tirante algumas exceções notáveis, eram bastante jovens e inexperientes os docentes que implantaram cursos como os do Instituto de Arte Contemporânea/Masp, da Escola Técnica de Criação/MAM-RJ, da Escola Superior de Desenho Industrial, entre os anos 1950 e 1960 (*Op. Cit.*, p. 223).

De certo, não havia a desproporção de profissionais que existe no mercado dos dias atuais, mas o que se sente é uma brisa de estratégia na contratação de um perfil mais jovem que, além da inexperiência profissional, talvez não tivesse o traquejo e a bagagem de vida para se opor em visão crítica à orientação pedagógica, ou entrar em dissenso hierárquico e discutir algo que vinha de fora com um lastro de autoridade. Ou, ainda, pela pouca idade, sem consciência da magnitude substancial do tempo como instrumento que nos toca, e nos permite abrir as tais brechas para pensar e sentir novos sentidos que nos apontam nossa condição de conforto ou incômodo com o assunto em voga. O que, em nossas cabeças fantasiosas, os antepassados pareciam ter de sobra, na contemplação e criação de inventos e revoluções, em que os saltos criativos pareciam ser mais largos do que os breves *updates* de hoje.

Assim, a incontestabilidade e resignação sobre o que chega pronto, ou o que vem de fora, se torna algo bastante comum, um *copy-cola* sem questionamentos ou oposição, que fala muito sobre o que ainda vivemos em diversos setores da sociedade, e que, visto agora de longe, e sem pressa, perde o traço circunstancial e assume o caráter de um projeto.

O segundo assunto, bastante controverso – e um verdadeiro vespeiro – trata sobre a regulamentação da profissão de designer no Brasil. Um tema de décadas,

delicado e polêmico, que já circulou pelo Congresso em Brasília, e que volta e meia ressurge como estilhaços espaciais de antigos satélites que desorbitam de suas derivas em direção às cabeças – e às bancadas de políticos desejosos de um lábaro para ostentar, com seu número de mandato atrelado à jovem figura do designer que ainda não sabe o que dizer aos pais. Sem querer entrar demasiadamente nos pormenores da acalorada discussão que, como todo e qualquer debate tem dois lados – e que possuem pontos de muita relevância para a prática profissional dos designers –, aqui se justifica como exemplo de uma condição de mundo em que regulações privilegiam uns em detrimento de outros – aqueles que não têm *ticket* para cruzar fronteiras. Neste caso, especificamente, compreende-se como o acesso a uma formação acadêmica na área, ou a permissão da autodenominação como *designer* que, embora tenha origem no latim, *designare*, é um termo assumidamente importado do inglês¹⁵. Essa invisível – porém ostensiva – linha demarcatória, sempre ela, abrevia e elimina intercâmbios de novos modos, possíveis ampliações de contornos que abarcam novos territórios. Como nos refresca Cardoso (2011) sobre condição similar, relacionada aos jornalistas:

(...) os partidários da regulamentação deveriam refletir sobre os motivos que levaram o Supremo Tribunal Federal a decidir, em 2009, pelo fim da obrigatoriedade de diploma para o exercício da profissão de jornalista. Apesar dos muitos argumentos favoráveis à regulamentação, os tempos claramente não são de erguer barreiras burocráticas ao livre exercício de qualquer atividade lícita. (...) o assunto parece ser mais uma tentativa de ‘enxugar gelo’ (...) (p. 222).

De qualquer forma, em meio aos prós e contras, a proposta parece caducar mais e mais a cada dia, seja pela falta de controle ocasionada pela “habilitação” ferramental que a tecnologia vem propiciando de maneira irrestrita, somada a uma certa moral inclusiva, que parece vir caminhando a passos de cágado, na esperança de que o conto *A lebre e a tartaruga*¹⁶, nestes tempos escabrosos, nos traga alguma vantagem inspiracional no decorrer do percurso.

¹⁵ A expressão design surgiu no século XVIII, na Inglaterra, como tradução do termo italiano *disegno*, mas somente com o progresso da produção industrial e com a criação das *Schools of Design*, é que esta expressão passou a caracterizar uma atividade específica no processo de desenvolvimento de produtos. A informação pode ser consultada em: <https://www.ifd.com.br/design/a-origem-do-termo-design/>

¹⁶ Fábula creditada a Esopo (620 a.C.-564 a.C.), contador de história grego escravizado, posteriormente recontada pelo poeta francês Jean de La Fontaine.

O trio de assuntos que caminham de mãos dadas – a fronteira, a regulamentação, e a tradição – e, mais uma vez, nos permitindo que o humor nos carregue em seus braços e nos salve de todo e qualquer mal, formam uma espécie de *Irmãos Cajazeiras*¹⁷ do design (essa é para quem tem uma boa memória e/ou sofrem de IA – Idade Avançada), trio de personagens fictícias da profética novela *O Bem-Amado*, do grande dramaturgo Dias Gomes. As carolas Doroteia, Dulcinéia e Judicéia – Do, Dulce e Juju, para os mais chegados – são “senhoras do bem”, patriotas com notas de perversidade fundamentalista disfarçada de moral e bons costumes, que deixaria qualquer Damares com inveja, em uma Sucupira chamada Brasil.

Brincar é ato de generosidade com o pensamento. E é nessa soltura, no descompromisso e na desobrigatoriedade da brincadeira que as peças geométricas coloridas são passíveis de outras combinações e encaixes dentro ou fora da casinha. E no jogo do pertence e não pertence, é interessante pensar de que forma, e por quais razões, tais assuntos ressurgem, e volta e meia batem à porta, como os velhos ambulantes vendedores de bíblias e suas verdades absolutas e inflexíveis. Tais conceitos soltos são apenas conceitos soltos, todavia, ao se darem os braços em um mesmo parágrafo de tempo, verifica-se um denominador comum, como tímidos alicerces que escoram algo maior. Como se todos os temas falassem, às suas maneiras, de uma mesma coisa, como um amparo mútuo de uma tropa à paisana. De feitiços diferentes e atraentes para todos os gostos, mascaram – de formas sutis e em graus variados – bloqueios de acessos e trânsitos, embaraços de trocas e diversidades, segregação e discriminação de uns e outros, e sustentam o velho rabo preso com o capital – (...) “é a partir de tais efeitos que emergem os devires da vida coletiva, próprios da insubordinação micropolítica” (Rolnik, 2018, p. 114).

Assim como o vírus, parecem ter elaborado um mecanismo de preservação, neste caso, de uma ideia (reacionária), não como um ataque massivo e pontual, mas algo que se desdobra ao longo da linha da história, de forma sutil, subliminar ou, como justificam por aí, cultural: aquilo que é tão arraigado quanto intocável e impassível de mudança. Pensar sobre a insistência em marcar desigualdades em um

¹⁷ Personagens de *O Bem-Amado*, a primeira novela em cores no Brasil, exibida pela da TV Globo no ano de 1973.

Brasil de misturas, e cuja invasão é ensinada como “descoberta”, é de uma hipocrisia sem tamanho.

As novas ideias, os novos movimentos e os novos processos nascem do provocativo encontro de partes distintas, de formas, cores, sabores e saberes diversos. De outra forma, na impossibilidade do encontro,

(...) perde-se o acesso à imprescindível experiência de habitar a trama relacional tecida entre distintos modos de existência e, sobretudo, de sustentar os possíveis efeitos transformadores que disto decorreriam, tornando caduca a cartografia dominante (Rolnik, 2018, p. 114).

E Cardoso conclui com um parecer sobre os impactos de um pensamento baseado na tradição que, fazendo jus à semântica, reverbera e sobrevive até os dias atuais, em cepas renováveis:

O resultado disso foi uma cultura de didatismo reativo – obsessiva em seu apego às verdades recebidas, defensiva com relação à toda mudança, hostil a qualquer reflexão ou questionamento vindo de fora – que ainda hoje permeia o ensino de design entre nós. Mas os tempos estão mudando (Cardoso, 2011, p. 224)

Sim, embora os tempos estejam mudando e o mundo tenha experienciado diversas transformações, o design parece ainda se ausentar de si na forma como é apresentado aos jovens futuros designers que, além de reforçar a evidente e cerebral tendência humana de colocar tudo em gavetas, é um verdadeiro desserviço para ideais de reelaboração. Como conta Rafael Cardoso (2011):

Em decorrência dos embates históricos que contribuíram para a consolidação da profissão, os designers têm o mau hábito de pensar sobre o que fazem, principalmente em contraposição àquilo que não são, ou àquilo que pertenceria a outros campos. Como toda identidade nova, os profissionais de design foram obrigados, historicamente, a se definir por meio de oposições e aproximações. Segundo o senso comum – ainda ensinado em algumas escolas – ‘designer não é artista’ – tampouco artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário, e assim por diante. Em meio a tantas advertências sobre o que os alunos não devem ser, esquece-se muitas vezes de lhes dizer o que, de fato, eles podem vir a ser (p. 231).

O trecho, que ilustra a narrativa daquele jovem titubeante diante dos pais, é um exemplo da forma enviesada e trôpega de como o design ainda é visto sob óticas resistentes à sua própria natureza de trânsito livre – ou, se preferir, de gênero fluido. O que se trata, diga-se de passagem, de uma incoerência, visto que seu caráter

gregário e articulador deveria caber não somente à sua prática, mas também ao seu ensino e a quem o pratica, no caso, o designer. Ou como reforça o educador e escritor britânico, Christopher Frayling, em artigo no *Royal College of Art Research Papers* (1993): “(...) sim, arte e design têm sido ensinados separadamente (...) desde 1837. Mas isso é um acidente institucional, não uma afirmação conceitual”¹⁸ (p. 4). A frase “designer não é artista” reflete um amargo sabor de abandono de nós mesmos e das nossas próprias subjetividades ao atender uma tradição submissa, além de encarcerar a jovem energia vital e a inerente convicção (embora, às vezes, com punhados de soberba e ansiedade), de que ainda é possível transformar o mundo. E no inevitável processo de transformação, e com o pé no acelerador, ser designer é (também) estar em movimento acompanhando a rotação da terra, que é redonda, e gira ao sabor dos sucessivos e fractais novos encontros do caleidoscópio.

Embora a pulsão de vida seja no sentido de que as coisas se transformem de forma positiva, falar de mudança, antes de qualquer coisa, é algo mais profundo do que propõem os bate-papos sobre inovação nos *summits*. Mudar requer disponibilidade e confiança no esclarecimento de que novas formas de olhar não destituem indivíduos e coletivos de seus saberes ou invalidam construções anteriores, circunstâncias que, frequentemente, são acompanhadas de sentimentos de derrota ou constrangimento. Pelo contrário, é a velha história que compara os conhecimentos aos degraus de uma escada, embora no mundo desigual em que vivemos, uns vão de escada rolante, e outros descem de ré ladeira abaixo.

3.3 Figura e fundo

Consideremos nossa tendência humana de naturalizar condições que participam, mesmo que indiretamente, de nossas vidas individuais e coletivas de forma contínua, sejam elas agradáveis ou danosas. Nos habituamos com os gritos, os avisos, as sirenes e os alarmes que, com o passar dos anos, parecem reduzir os volumes em achatamento aos ruídos cotidianos, e nos ensurdecem, já que não damos ouvidos às trombetas do apocalipse. O mesmo parece ocorrer com as diversas crises

¹⁸ Tradução nossa. Texto original: “Yes, art and design have been taught separately from mainstream, ever since 1837. But that is an institutional accident, not a conceptual statement”.

políticas, sociais, éticas e ambientais que nos assolam, que foram e são, continuamente, abordadas, debatidas, pesquisadas e renunciadas e, quando eclodem, nos perguntamos *como, onde e por quê*. É um desafio cada vez maior, especialmente em tempos de excessivos estímulos, descortinar alternativas para manifestar e expressar as condições alarmantes dos diversos setores e aos novos problemas, em especial, que se referem à saúde do planeta.

Arte e design têm sido convocados, lado a lado, sem necessidade de definição do que é uma coisa ou outra, e com a oportunidade e o desafio de contribuir abrindo brechas para outros modos de olhar para uma crise que cruza as fronteiras do tempo e do espaço, e reverberam nos nossos cotidianos e futuros, em alternativa aos textos e gráficos científicos que não possuem em suas entrelinhas afetos e visualidades, além do rubor, da intensidade e da energia necessárias para uma caminhada de mobilização e ação, de forma a “mudar as condições da realidade em si” (Groys, 2017, p. 206).

Pensar sobre fronteiras, territórios e paisagens é reflexionar, metaforicamente ou não, sobre quase tudo (senão tudo) que nos cerca. Da Pangeia ao Antropoceno¹⁹, uma história de mundo atravessada por invasões, migrações e constantes redefinições territoriais e geográficas – seja por efeito de agitações tectônicas ou perturbações humanas –, um mundo “sem fronteiras estáveis, em constantes rearranjos” (Rolnik, 1998, p. 1). O Antropoceno, como realidade que nos afeta e nos acua, tem sido matéria-prima para o design e a arte nestes *callings*, quase indiscerníveis nas investigações e visualidades, como uma das muitas duplas implacáveis do nosso imaginário que comprovam a máxima de que *dois é bom*, e confirmam a ideia de que as trocas são passíveis de novas provocações, novos futuros, novas cartografias. Substituamos o dilema enfadonho sobre as fronteiras entre arte e design pela reflexão sobre um planeta que altera, cotidianamente, os contornos de suas geografias. Pensamos a indefinição como estado.

De uma forma poética, tal pensamento remete a um trecho da apresentação de *O fogo e o relato*, de Giorgio Agamben (2018), já citado no capítulo anterior, escrita por Andrea Santurbano e Patricia Peterle, quando tratam da

¹⁹ Nome proposto para a época geológica definida pelo esmagador impacto humano na Terra, cunhado nos anos 1980 pelo ecologista Eugene F. Stoermer e depois popularizado pelo prêmio Nobel Paul Crutzen (Meyer, 2020, p. 88). Segundo o filósofo indígena Ailton Krenak, o termo se refere à época geológica atual, na qual os seres humanos são considerados agentes geológicos, alterando processos terrestres.

indiscernibilidade intrínseca a um trabalho criativo, no caso do exemplo, uma obra literária que, “mesmo em sua aparente completude – dada, inclusive, pela forma material do livro –, permanece um fragmento do processo criativo que continua antes e depois dela” (Santurbano & Peterle *in* Agamben, 2018, p.18).

(...) ou seja, estamos diante de um livro que é uma edição crítica de um livro inacabado. Agora, acabado e inacabado são mais do que inseparáveis, são indiscerníveis, uma vez que o livro possível não acontece sem os fragmentos, e, por outro lado, esses não são senão a revogação do livro possível. O autor e o filósofo, que normalmente faria a edição póstuma, nesse momento coincidem. Mais uma vez, portanto, a relação potência e ato é trazida com intensidade para a cena do debate (Santurbano & Peterle *in* Agamben, 2018, p. 21).

O italiano Studio Folder é uma agência de design e de pesquisa fundada por Marco Ferrari e Elisa Pasqual, com sede em Milão. Além de atuação nas áreas culturais e comerciais, o grupo investiga temas de forma autônoma, como o projeto *A Moving Border: Alpine Cartographies of Climate Change* (2014), de Ferrari, Pasqual e Andrea Bagnatone, sobre questões fronteiriças e seus impactos em consequência das mudanças climáticas. No caso da Itália, parte da linha fronteira atravessa áreas glaciares que, por conta do aquecimento, estão derretendo e alterando drasticamente os contornos das representações cartográficas oficiais, o que reforça a ideia de limites instáveis e indiscerníveis:

À medida que a bacia hidrográfica muda, o mesmo acontece com a fronteira, divergindo da sua representação nos mapas oficiais. A Itália, a Áustria e a Suíça introduziram, consequentemente, o novo conceito jurídico de ‘fronteira móvel’, que reconhece a volatilidade das características geográficas que antes eram consideradas estáveis (Ferrari, Pasqual & Bagnatone, 2019)²⁰.

Ao examinar a relação entre a ideia de nação e a cartografia, o projeto, que inclui mapas, infográficos, documentos antigos e ensaios críticos, mostra como as fronteiras naturais são produzidas por narrativas do contexto – compreendendo-se os vínculos históricos e geográficos –, e sugere o enorme desafio que as mudanças climáticas representam para as concepções de território. E, a rebote, ainda mostra que é possível criar um modelo de intervenção sobre um assunto tradicionalmente

²⁰ Tradução nossa. Texto original: *As the watershed shifts so does the border, diverging from its representation on official maps. Italy, Austria, and Switzerland have consequently introduced the novel legal concept of a ‘moving border’, which acknowledges the volatility of geographical features once thought to be stable*”.

dominado por outras jurisdições, neste caso, as rodas geopolíticas. O projeto se iniciou com uma exposição e, posteriormente, culminou em uma publicação homônima, em 2019.



Figuras 10, 11, 12, 13, 14 e 15: Páginas da publicação baseada no projeto *Moving Border: Alpine Cartographies of Climate Change* (2019).

Fonte: Disponível em: <https://www.studiofolder.it/a-moving-border-cartographies-of-climate-change>.

Os artistas chineses Stefen Chow e Huiyi Lin (Chow e Lin) abordam as questões globais desde 2010. Suas metodologias envolvem técnicas estatísticas e tecnológicas, e seus projetos são insuflados pelos discursos de políticas públicas, da economia, e da mídia – segmentos com quem buscam manter relacionamentos de intercâmbios. Em 2017 criaram o projeto *Equivalence – The Ecological*

*Footprint of Fish*²¹, que examina o impacto da piscicultura na China ao tratar da pesca da grande corvina amarela (*Larimichthys croceus*), um dos peixes mais populares e consumidos pelas famílias chinesas. Em estreita colaboração com cientistas e especialistas da indústria pesqueira e pescadores locais, calculou-se que, para conseguir 1kg de corvina amarela, são sacrificados cerca de 7,15kg de diversas outras espécies, desde alevinos (peixes jovens) a peixes de tamanho adultos, comercializáveis. Para a desafiadora interpretação dos alarmantes dados, foi pensado um mosaico com as corvinas ao centro, rodeadas pelos 4.136 peixes pequenos abatidos. A estrutura enquadra não somente a complexa visualidade do tema, mas também a incoerência humana de ordem e equilíbrio, apesar dos pesares.

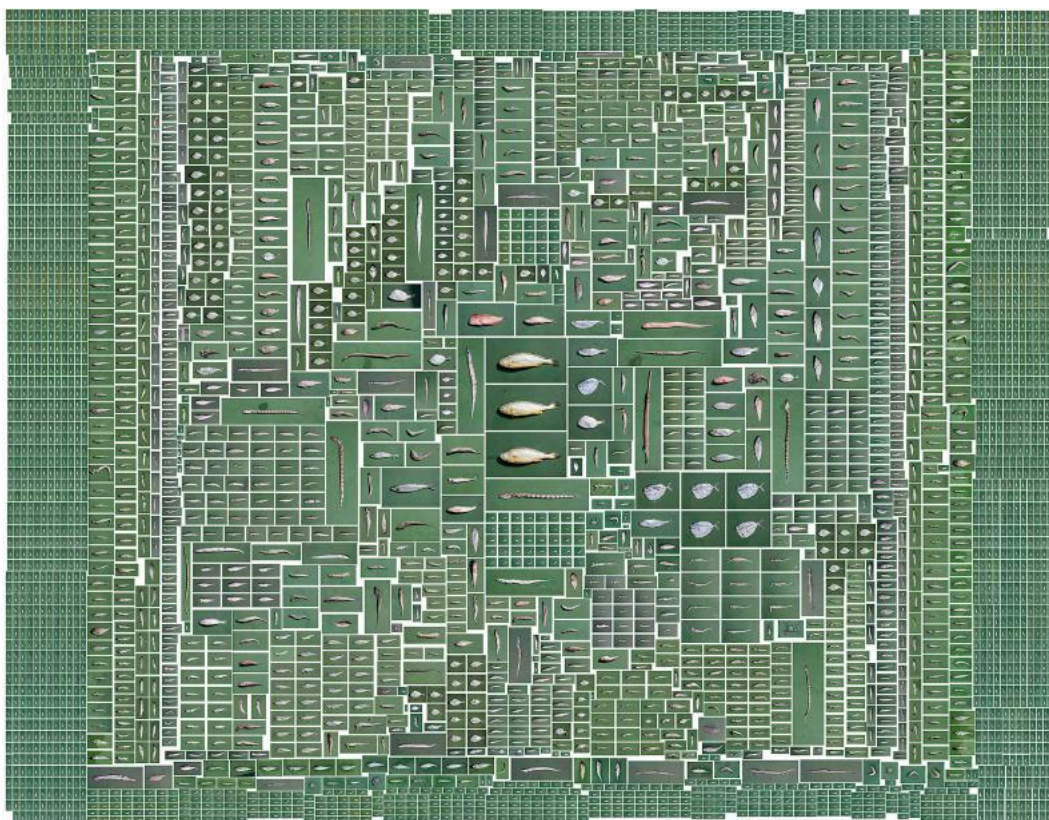


Figura 16: Mosaico de peixes do projeto *Equivalence – The Ecological Footprint of Fish*, apresentados em formato fotográfico e em vídeo.

Fonte: Disponível em: <https://www.andlin.com/fish>.

²¹ Tradução nossa: Equivalência - A Pegada Ecológica dos Peixes.



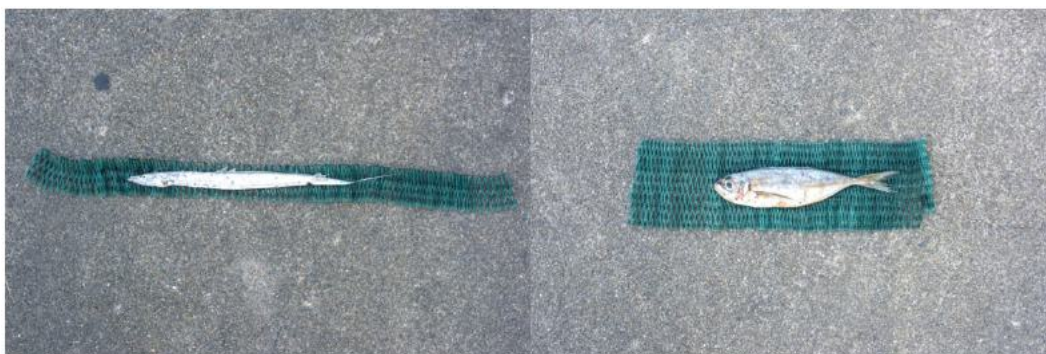
Figuras 17 e 18: Imagens da corvina amarela (*Larimichthys croceus*) e Peixe-Espada (*trichiurus lepturus*).

Fonte: Disponível em: <https://www.chowandlin.com/fish>.



Figuras 19 e 20: Imagens do Peixe-Lua (*Mene Maculata*) e a Sardinha Japonesa (*Sardinella Zunasi*).

Fonte: Disponível em: <https://www.chowandlin.com/fish>.



Figuras 21 e 22: Peixes filhotes abatidos nas pescas sobre redes verdes, que representam seus tamanhos na vida adulta.

Fonte: Disponível em: <https://www.chowandlin.com/fish>.

A professora e antropóloga norte-americana Anna Tsing (1952) vem investigando, há alguns anos, os impactos do Antropoceno como ruína do capitalismo. A pesquisadora é autora de diversos livros sobre o assunto, com vieses investigativos, documentais e artísticos, cujos estudos contribuem com suas pesquisas antropológicas sobre interações multiespécies, uma forma de dar voz a

não-humanos sobre o mundo humano, e sobre a interferência humana nos processos ecológicos. Em seu livro, *O cogumelo no fim do mundo* (2015), a autora trata sobre o *matsutake*, um fungo originário de um processo simbiótico (com outra espécie), resultante de uma paisagem alterada, e que se tornou uma iguaria cara e apreciada no Japão, conectando reflexões sobre o capitalismo e o antropoceno.



Figura 23: Cogumelo *Matsutake*, cria do antropoceno, que se tornou prato de luxo no Japão.

Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Matsutake>.

Em 2017, a autora lançou *Arts of Living in a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene*, com a proposta de oferecer “artes de viver” urgentes, com ensaios de antropólogos, cientistas, artistas, e escritores, e todos possam contribuir com visões críticas a respeito do que, irremediável e implacavelmente, nos afeta a todos.



Figura 24: Capa dupla (frente e verso) de livro de autoria de Anna Lowenhaupt Tsing, Heather Anne Swanson, Elaine Gan, and Nils Bubandt, Editors.

Fontes: Disponível em: <https://www.upress.umn.edu/book-division/books/arts-of-living-on-a-damaged-planet> e <https://we-make-money-not-art.com/arts-of-living-on-a-damaged-planet-ghosts-and-monsters-of-the-anthropocene/>.

Em parceria com a também professora e filósofa Donna Haraway (1944), desenvolveu o conceito de *Plantationocene*²², apresentado pela dupla no *Center for 21st Century Studies (UW-Milwaukee)*, em abril de 2019. Tratam do extenso período do *Plantation* nos Estados Unidos – um modelo de agricultura comercial, equivalente às produções agrícolas no período colonial no Brasil –, o responsabilizando pelo legado nefasto, não somente para as questões ambientais, mas para toda a sociedade. Na ocasião, foram apresentadas algumas “heranças sombrias” do *plantation*, dentre elas, o moderno conceito de raça – ao separar os trabalhadores (leia-se, pessoas escravizadas) da plantação e os gerentes e donos na constituição da ideia de “pessoas diferentes” com diferentes tipos de trabalho, o que ela considera como uma das características mais marcantes para o racismo hoje. Cita também os inesperados ganhos obtidos com os baixíssimos custos da colheita do algodão no novo mundo, o que permitiu novas invenções tecnológicas e superlucros que impulsionaram a industrialização na Europa. Fala também sobre a noção de disciplina inspirada pelos *plantations*, que serviram de modelo para as fábricas, e incidia não somente às pessoas, mas aos animais e plantas.

²² Nossa tradução do original *Plantationocene*.

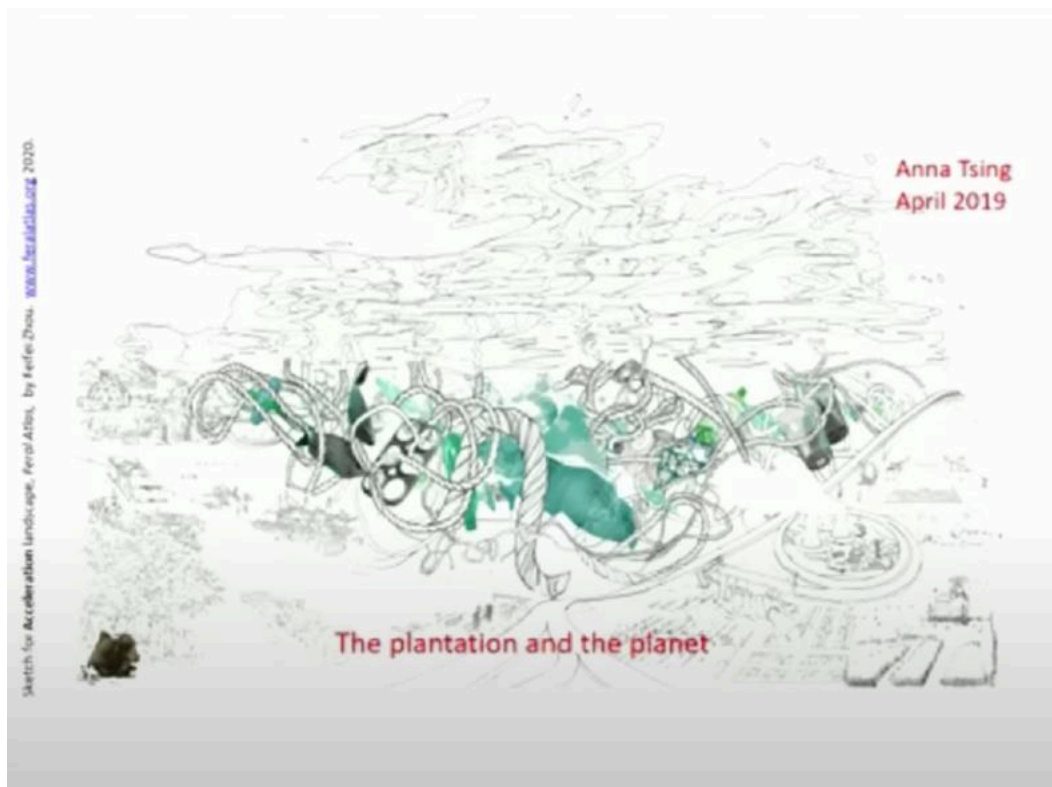


Figura 25: Slide da apresentação de Anna Tsing e Donna Haraway sobre o *plantation*.
 Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wbQmtPI25II>.

Do lado de cá, em consonância com as ideias da autora, reforçamos a crítica à monocultura que, como sabemos, é uma formação aparentemente organizada que simplifica o trabalho de colheita, e que cria lindas texturas quando vistas do avião. No entanto, ao pensar somente no lucro e em uma suposta praticidade, impossibilita-se a comunhão natural de diferentes espécies de plantas e também de animais – como o que ocorre espontaneamente nas florestas –, gerando uma produção empobrecida e vulnerável a doenças, a serem “medicadas” com agrotóxicos – qualquer semelhança não é mera coincidência –, que contribuem no agravadíssimo desequilíbrio ecológico. Dentre tantos males, gera ambientes possíveis para novos fungos e vírus mutantes, cada vez mais resistentes aos pesticidas e que ameaçam nossas vidas, como o próprio COVID-19, comprovadamente resultante do cenário adoecido em que vivemos. Não à toa, é grande o movimento para que outras dinâmicas sejam implementadas, como as baseadas na agrofloresta e na Agricultura Sintrópica – difundida no Brasil pelo suíço Ernst Gotsch. Ambas as culturas propõem uma reordenação baseadas no que ocorre normalmente na natureza, promovendo as relações consorciadas de trocas

mútuas – o que parece ser o grande entrave e a grande dificuldade humana, além do cerne deste capítulo.



Figura 26: O suíço Ernst Gotsch na floresta, inspiração para seu conceito de agricultura sintrópica.

Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wbQmtPI25II>.

Assim como o *plantation*, são inúmeras as práticas introjetadas em nossos cotidianos e naturalizadas nos nossos modos de ser e fazer, que se originaram devido a condições que, lamentavelmente, demoramos séculos para perceber como nocivas. Como diz a sabedoria popular, “é o que temos para hoje” – ou, pela máxima de Charles Darwin, *só sobrevive quem se adapta* –, Tsing propõe formas de lidarmos com nossas heranças que já extravasaram qualquer fronteira ambiental ou geológica, invadindo as searas políticas e sociais. Nessa altura do campeonato, não tem mesmo o menor cabimento que a atenção se volte a delimitar fronteiras de incumbências e de ação, visto que a condição é crítica e global.

Assim, em 2021, ela desenvolveu o projeto digital *Feral Atlas – O Antropoceno mais que humano*²³ (curado e editado pela própria Anna, ao lado de Jennifer Deger, Alder Keleman Saxena e Feifei Zhou) –, cujo nome se justifica por ser um termo selvagem, como uma resposta não-humana às infraestruturas industriais e imperiais que estão fora do alcance do controle humano –, e que convida a todos para,

(...) explorar os mundos ecológicos criados quando entidades não humanas se envolvem em projetos de infraestrutura humana. Setenta e nove relatórios de campo de cientistas, humanistas e artistas mostram como reconhecer ecologias “selvagens”, isto é, ecologias que foram encorajadas por infraestruturas construídas pelo homem, mas que se desenvolveram e se espalharam para além do controle humano. Esses efeitos infraestruturais, argumenta *Feral Atlas*, são o Antropoceno.

²³ Nossa tradução do original: *Feral Atlas, The More-Than-Human Anthropocene*.

Brincalhão, político e insistentemente sintonizado com histórias mais que humanas, Feral Atlas faz mais do que catalogar locais de ruína imperial e industrial. Ampliando as noções convencionais de mapas e cartografia, baseia-se no potencial relacional do digital para oferecer novas formas de analisar – e apreender – o Antropoceno; ao mesmo tempo que reconhece o perigo, demonstra como a observação in situ e a colaboração transdisciplinar podem cultivar formas vitais de reconhecimento e resposta aos desafios ambientais urgentes dos nossos tempos (Tsing, Deger, Saxena & Zhou, 2021, n.p.)²⁴.

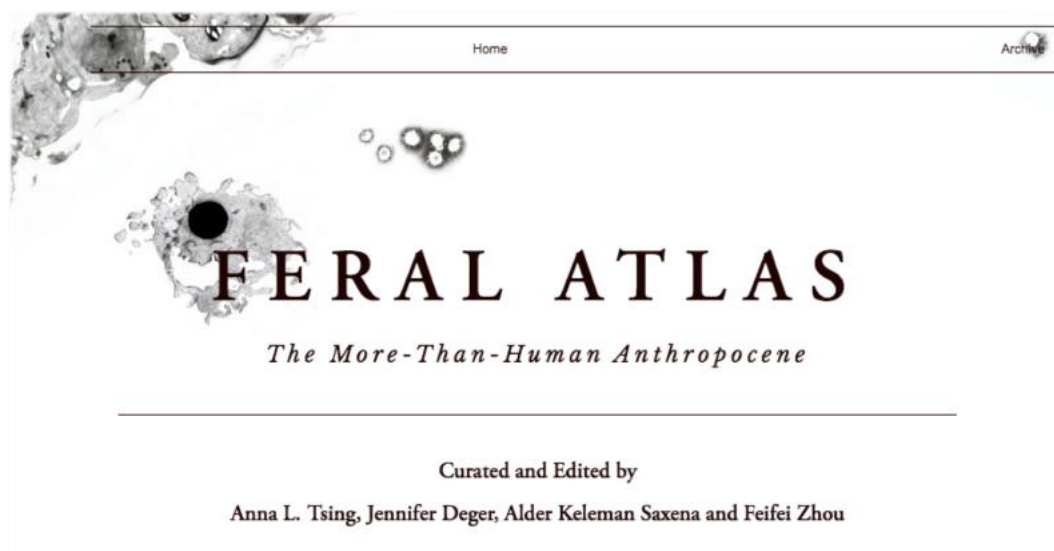


Figura 27: Capa do site Feral Atlas, curado pela pesquisadora Anna Tsing.

Fonte: Disponível em: <https://feralatlant.org/>.

A proposta reúne pensamentos sobre iniciativas que transformaram o ar, a água e a terra em projetos de infraestrutura, que acarretaram em mudanças devastadoras no mundo e severas alterações da paisagem pelas perturbações. A plataforma convoca artistas e designers humanistas (além de cientistas sociais) para “contar histórias terríveis de maneiras melhores do que aprendemos” que, muitas vezes, paralisam e afastam as pessoas, o que é um desserviço e um desperdício de tempo, cada vez mais escasso.

²⁴ Tradução nossa. Texto original: *Feral Atlas invites you to explore the ecological worlds created when nonhuman entities become tangled up with human infrastructure projects. Seventy-nine field reports from scientists, humanists, and artists show you how to recognize “feral” ecologies, that is, ecologies that have been encouraged by human-built infrastructures, but which have developed and spread beyond human control. These infrastructural effects, Feral Atlas argues, are the Anthropocene.*

Playful, political, and insistently attuned to more-than-human histories, Feral Atlas does more than catalog sites of imperial and industrial ruin. Stretching conventional notions of maps and mapping, it draws on the relational potential of the digital to offer new ways of analyzing—and apprehending—the Anthropocene; while acknowledging danger, it demonstrates how in situ observation and transdisciplinary collaboration can cultivate vital forms of recognition and response to the urgent environmental challenges of our times.

Nesta altura do campeonato, e neste final de capítulo, talvez já tenhamos percebido que está na hora de mudar de ponto de vista, de modos e de assunto, já que as fronteiras demarcadas parecem atravancar processos, interromper deslocamentos e bloquear paisagens – cada vez mais dinâmicas e mutáveis por meio de nossas inconseqüências e transtornos. Um lembrete generoso da mãe natureza nos atualizando sobre sermos responsáveis pelos nossos atos, e nos asseverando de que é inevitável lidar com as *trans-formações* e os trânsitos do mundo, ao invés de insistirmos em confrontá-los, e que a instabilidade é o estado natural das coisas.

4

Cartografias do design: os anos 1960, 1970 e hoje

4.1 Indiscerníveis paisagens

Iniciemos este capítulo com uma breve reflexão sobre o cogumelo *Matsutake* e o design que queremos. Na natureza, *especiação* é o termo usado para a divisão de uma linhagem, resultando no surgimento de uma nova espécie. As híbridas, como o cogumelo do Antropoceno e a mula da fazendinha – da cruz de um jumento com uma égua –, nascem estéreis, embora a mula possa engravidar por indução. Mas isso é outro assunto – ou não – se considerarmos que tal método é uma maneira de geração de vida, tal como também se propõe um dos eixos conceituais desta pesquisa.

De uma forma geral, os híbridos nem sempre têm seu reconhecimento ou lugar inicial de ação, por não ser identificado fielmente nem por um lado e nem por outro, seja por falta de repertório ou indisposição. E isso vale para tudo o que é novo ou diferente: ideias, roupas, músicas, obras ou objetos, misturados e experimentados livremente, nos quais não se distingue onde começa uma coisa ou termina outra, criando uma situação desconfortável de “indefinição”. Como cita Rafael Cardoso (2011):

(...) as aparências dos objetos nunca são neutras, mas antes estão carregadas de significados. Toda vez que olhamos para um artefato, associamos a ele uma série de valores e juízos ligados à nossa história, individual e coletiva. Nas raras ocasiões em que deparamos com uma aparência inovadora – algo imprevisto, sem maiores referências na memória – o mais comum é rejeitá-la. O novo é quase sempre aterrador, precisamente porque ele carece das camadas de familiaridade com que a memória acolchoa nossa relação com o mundo externo (p. 111).

Tal camada de familiaridade, e de efeito amortecedor na rejeição causada pelo novo, pode ser exemplificada por objetos que tiveram a visualidade de seus “corpos” alteradas de forma gradual ao longo de suas evoluções, de forma que os olhos pudessem reconhecê-los em um repertório, de modo a reduzir o brusco choque do novo. Como complementa o autor, a busca por um “(...) recurso à

memória e ao familiar – ao passado reconfortante – como antídoto ao terror que o novo pode inspirar” (Cardoso, 2011, p. 82). Para ilustrar o conceito, o autor cita os computadores de mesa que procuraram unir uma TV a uma máquina de escrever, ambos objetos reconhecíveis pelas pessoas, antes de partir para um formato novo, como um laptop. Como dizia o grande designer Aloisio Magalhães, “O novo é apenas uma forma transformada do passado, enriquecida na continuidade do processo, ou novamente revelada, de um repertório latente” (Patrimônio Cultural, 2012, n.p.).

Antes de se pensar a respeito desta provocação, há de se ter em mente a natural resistência que as pessoas têm às mudanças e transformações, da mesma forma como reagem ao novo e ao diferente, bem como aos pontos de vista opostos e dualidades de uma mesma coisa. De uma forma geral, o desconhecido aciona um estado de alerta que nos domina e nos resguarda a um conjunto de decisões, até que a novidade seja percebida e validada como não prejudicial à nossa existência – seja física ou ideológica. Não é todo mundo que possui tal habilidade ou interesse – “(...) o sujeito da experiência se define não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura” (Bondía, 2002, p. 24) –, especialmente quando uma outra maneira de ser ou pensar envolve aspectos que se traduzam em algum grau de estranhamento ou indefinição, verbetes encarados, costumeiramente, com negatividade. Nestes casos, quando ocorre o embate – não é regra –, o novo normalmente tende a sofrer algum tipo de resistência, afastamento ou mesmo reações agressivas, como ocorre em manifestações artísticas mais ousadas – como o caso da exposição brasileira *QueerMuseu*, de 2018, alvo de censura e de inúmeros ataques de setores conservadores da sociedade.

O exercício de reconhecimento está sujeito ao repertório de quem vê, e se estabelece pela relação e vivências em contextos diversos, sejam sociais, históricos, geográficos, etc. Porém, nem sempre a conduta comportamental conta com o bom senso e a ponderação como método e, muitas vezes, existe uma atitude defensiva externada com hostilidade. Quando não expresso como ataque, a ausência de registros de identificação do novo ou estranho, tende a ser reduzida a algo irrelevante, abafada por rótulos genéricos, e arquivada em gavetas e armários. O tipo de retaliação que mira o inusitado, diferente ou indefinido, é a mesma que ocorre no preconceito, em especial, nas questões de gênero, geralmente

evidenciadas pela ambiguidade e pelo trânsito livre na relação dos corpos, de suas identidades, desejos e expressões. Não menos importante, vale ressaltar o enorme incômodo (leia-se “inveja”) causado pelas liberdades e coragens de ser quem e o que quiser, em um sistema regulatório que visa a produção de humanos em série. Sair dessa linha de montagem exige ousadia e valentia, ingredientes apimentados que inspiram e estimulam processos insurrecionais.

Os atuais e significativos movimentos de resistência das mais variadas bandeiras (LGBTQIA+, negros, povos originários, feministas, entre outros), parecem flamar a ventos que sopram além de suas respectivas agendas, em uma pauta latente e comum com a missão de esclarecer e ampliar perspectivas sobre o que já não deveria mais ser um assunto em discussão. As condições atuais de binarismo mental e desnutrição intelectual com as quais, lamentavelmente, coexistimos, são como forças malignas em uma batalha para eliminar o indelével: a realidade inexoravelmente diversa da vida coletiva sobre a Terra. Espera-se, com alguma urgência, o momento de revisão da nomenclatura “minorias”, visto que, em exercício matemático primário, tais grupos se somam em esmagadora maioria humana. Assim como o cogumelo *Matsutake*, e como diz a letra da canção *Como nossos pais*, do grande Belchior, eternizada por Elis Regina, “o novo sempre vem”.

E não será justamente a existência desses movimentos o que tem nos livrado de sucumbir à paralisia melancólica e fatalista em que nos lança a sombria paisagem que hoje nos rodeia? Nesses territórios em vias de formação, que vêm sendo cada vez mais povoados, há uma complexificação do alvo de combate, o qual passa a incluir um deslocamento das políticas de subjetivação dominantes (Rolnik, 2018, p. 103).

No rico e auspicioso território da indefinição – que tem nas expressões artísticas uma potência em prol do pensar, em contraposição ao que já vem mastigado, a ser prontamente deglutido, sem muita consciência – coexistem o estranho, inusitado, disfuncional, contingencial, e o divertido, uma espécie de *Família Addams*²⁵ que nos ensina, desde cedo, que ser diferente pode ser divertido e afetuoso.

²⁵ A *Família Addams* (no original, *The Addams Family*) é originária dos quadrinhos da década de 1930, criados pelo cartunista norte-americano Charles Addams. A ideia foi satirizar a tradicional família americana de forma invertida, como uma família aristocrática que vive o macabro e o nefasto da forma mais natural possível, e sem se preocupar com a opinião e o estranhamento alheio.

Seres indefinidos de corpos híbridos, quimeras, é um dos temas de trabalho da artista e designer norte-americana Debra Broz (1981). A partir de um desejo de desconstrução e reinvenção de significados – especialmente sobre objetos que transitam entre condições de valor e descarte –, Broz busca resgatar o interesse e o amor por coisas abandonadas. Assim como afirma Rafael Cardoso (2011) sobre “camadas de familiaridade”, a artista mantém, em suas colagens escultóricas, a presença de traços reconhecíveis e singulares dos originais que, na alteridade com outros objetos, se deslocam para um lugar de estranhamento e novidade.



Figuras 28 e 29: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/zebrazorb/>



Figuras 30 e 31: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/zebrazorb/>



Figuras 32 e 33: Peças de porcelana da designer e artista norte-americana Debra Broz (1981).

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/zebrazorb/>

É interessante notar, ao longo da história, padrões possíveis em recortes cronológicos em que o design e as expressões da arte tiveram seus contornos borrados, gerando uma condição de força na indiscernibilidade de seus “corpos”, em uma assumida orientação do objeto dual como desestabilização do comum e do *status quo*; uma maneira de agregar ao artefato uma personalidade comportamental de desobediência e subversão, como o que ocorreu no período chamado de “contracultura”, um ponto de exclamação na história de um design chafurdado nas manifestações da arte, com desejos e aspirações de mudar o mundo. Micropolíticas

cotidianas, indispensáveis para amplificar percepções e transcender competências previsíveis. Expressões de irreverência, estranheza, disfunção e erro que abalam as certezas das questões clássicas do design, ampliando perspectivas de exercícios da contemporaneidade de como viver com as inevitáveis transformações e contingências. Valiosas contribuições para as indiscerníveis, imprevisíveis e impermanentes paisagens em que habitamos.

4.2 Designs radicais

As décadas de 1960 e 1970 foram marcadas por inúmeros acontecimentos em diversos setores, e se consagraram como períodos determinantes de grandes transformações em todo o mundo. Nas artes visuais, na música, no cinema, na literatura – mais do que uma aparente reviravolta súbita nos hábitos e comportamentos, tais períodos expressam o desejo explícito de rupturas com o sistema vigente, críticas e questionamentos sobre seus modos de produção capitalista industrial, seus impactos econômicos, sociais e ambientais. De caráter pacifista e micropolítico, o movimento contestou os valores conservadores e as normas impostas pela sociedade, tendo como plataforma de protesto as expressões culturais, intelectuais e artísticas de seus respectivos contextos. Como conta Suely Rolnik (2018), “(...) nos anos 1960 e 70, com a geração nascida no pós-guerra, que eclodiu um movimento micropolítico disseminando-se intempestivamente por toda a trama social em várias regiões do planeta” (p. 144).

Neste mesmo período, designers, artistas e arquitetos repensavam seu papel em um cenário de consumo desenfreado de produtos fabricados em série. Ali despontavam temas que, ao longo dos anos, se converteriam nos atuais e cruciais debates sobre as questões do antropoceno e do sistema neoliberal.

A partir de meados dos anos 1960, grupos de criadores – em especial, na Inglaterra e na Itália – acreditavam que era possível ir além da projeção de objetos resignados à ideia da máxima modernista de que *a forma segue a função*. Estes designers e arquitetos, autores dos movimentos conhecidos como *Design Radical* ou *Anti-Design*, confiavam que suas criações poderiam não se restringir apenas às noções de funcionalidade, e que o design possuía competência para impregnar posturas e manifestos em suas visualidades, e uma forte vocação como uma potente

plataforma de subjetivação e de transformações culturais. Havia a inquieta percepção de, o que sobrava de industrial ao objeto, faltava-lhe de emocional – algo que pudesse atender não somente às necessidades práticas, mas também às humanas e subjetivas. Nas próximas páginas, apresentaremos um breve mapeamento de recortes circunstanciais de um design amalgamado na arte, em processos e formas. Como reflete a autora Suely Rolnik, em seu livro *Antropofagia zumbi* (2021) sobre o conceito de *subjetividade flexível*, característica de uma geração que se mostra aberta e sedenta às mais variadas e diferentes culturas e formas de expressão, “a subjetividade flexível passa a ser adotada como política de desejo por uma parte significativa desta geração, num movimento de êxodo dos modos de vida vigentes, no qual foram sendo traçadas novas cartografias” (*Ibid.*, p. 48). A autora complementa:

A partir dos anos 1950, a subjetividade flexível transborda a vanguarda cultural e se expande, mais amplamente, ao longo dos anos 1960 e 1970, tomando vulto na geração que despontava na época. Um movimento de desidentificação maciça com o modelo dominante de sociedade desencadeia-se por toda parte (...). Cenários muito diversos foram sendo criados neste movimento, nas diferentes regiões do mundo, principalmente no Ocidente, os quais foram agrupados sob o nome geral de Contracultura (*Op. Cit.*, p. 47).

Na Inglaterra, no início dos anos 1960, em meio a uma revolução tecnológica e de cultura de massa, um grupo de arquitetos ávidos por impregnarem em seus projetos outros modos e visualidades – no contrafluxo dos padrões da época – fundaram a *Archigram*²⁶, que publicava em uma revista homônima suas propostas criativas e ousadas, de força artística e questionadora. Os projetos apresentavam sempre algo desafiador, com conceitos futuristas – numa clara crítica aos estilos arquitetônicos tradicionais –, e com visualidades que faziam nítidas menções estéticas à *Pop Art*, e ao universo dos quadrinhos. Do coletivo, que finalizou suas produções em 1974, surgiram misturas de ideias que iam desde a corrida espacial dos anos 1960, a cidades e prédios que se moviam e podiam brilhar no escuro – tudo regado ao peculiar humor inglês. Devido à complexidade de suas criações e seu alto teor utópico, tais propostas serviram menos como projetos a serem executados, e mais como inspiração e provocação de outros mundos possíveis –

²⁶ Neologismo das palavras “arquitetura” e “telegrama”, que faz menção às mensagens rápidas e de fácil compreensão.

como é o caso do emblemático prédio do Centro Georges Pompidou, em Paris, projetado pelos arquitetos Renzo Piano e Richard Rogers entre 1971 e 1977, que se apropriaram da ideia de revolução tecnológica como estética, com suas estruturas de conexões e tubos aparentes.



Figura 34: O Centro Georges Pompidou é um complexo cultural em Paris.

Criado em 1971 pelos arquitetos Renzo Piano, Richard Rogers, Peter Rice, Su Rogers, Mike Davies, Gianfranco Franchini, a construção foi encomendada pelo próprio Georges Pompidou, Presidente da França de 1969 até 1974.

Fonte: Disponível em: <https://siterg.uol.com.br/cultura/2021/01/26/paris-centre-pompidou-fechara-para-reforma-entre-2023-e-2027/>.



Figura 35: Os seis membros da *Archigram* em 1987.

Da esquerda pra direita: David Greene, Warren Chalk, Peter Cook, Michael Webb, Ron Heron, Dennis Crompton.

Fonte: Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/nov/18/archigram-60s-architects-vision-urban-living-the-book/>.



Figura 36: *Instant City Airships, Visit to a Small Town* por Peter Cook, 1970.

Fonte: Disponível em:

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/nov/18/archigram-60s-architects-vision-urban-living-the-book/>.

Enquanto isso, na Itália, em um contexto similar de efervescência cultural, outros grupos despontavam na exploração de novas linguagens em questionamento ao *status quo*, como a *Archizoom Associati* (1966) e o *Superstudio* (1966), que buscavam aplicar em seus projetos um exagero caricatural do racionalismo como expressão de crítica (Design Index, [s.d.]).

A *Archizoom* (1966), conhecida como o “escritório italiano do anti-design”, (Matoso, 2015, n.p.) contestava a composição dos espaços da época, e o mobiliário linear e racional inspirados na Bauhaus, muito badalado naquele período na Europa. Seus projetos focavam na criação de peças que expressavam uma flexibilidade modular, em divergência aos ambientes planejados vendidos pelos estabelecimentos comerciais. Confiavam que o ecletismo e a modularidade pudessem contribuir com a ideia de liberdade – montar a casa como cada um bem entendesse –, e que isso pudesse reverberar em questionamentos e críticas aos modos de vida urbana moderna.



Figuras 37 e 38: Imagens do sofá *Superonda*, desenhado para dar liberdade de escolha na montagem.

Fonte: Disponível em: <https://www.designindex.org/index/design/archizoom-associates.html>.



Figura 39: Os sete membros da Archizoom.

Fonte: Disponível em: <https://architectuul.com/architect/archizoom-associati>

O *Superstudio* (1966), da mesma forma que seus contemporâneos italianos, promoveu o *Anti-Design* e a *Anti-Arquitetura*, com criações inspiradas em contos fantásticos e de ficção científica. Mais do que propostas arquitetônicas factíveis, seus projetos tinham o propósito de provocar críticas ao capitalismo e aos ideais modernistas e, de alguma forma, expressar em suas visualidades artísticas – a partir de colagens e fotomontagens –, inspirações para outros modos possíveis de vida em um tempo de mundo em que o consumo de massa já era uma realidade.

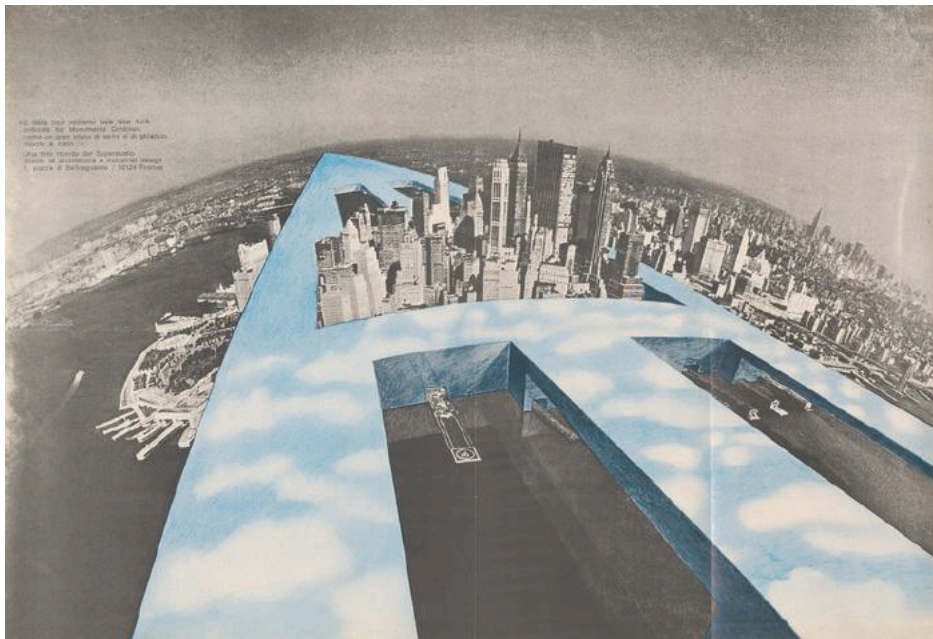


Figura 40: The Continuous Monument, 1969.

Fonte: Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/952307/o-retorno-do-superstudio-e-da-ideologia-anti-arquitetura>.

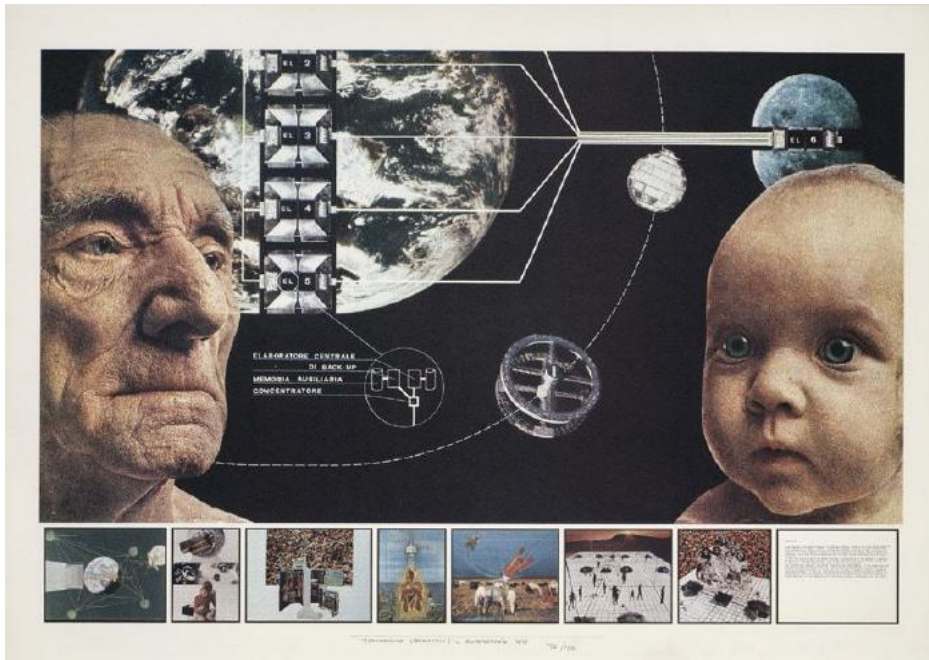


Figura 41: Atti Fondamentali, 1971.

Fonte: Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/952307/o-retorno-do-superstudio-e-da-ideologia-anti-arquitetura>.

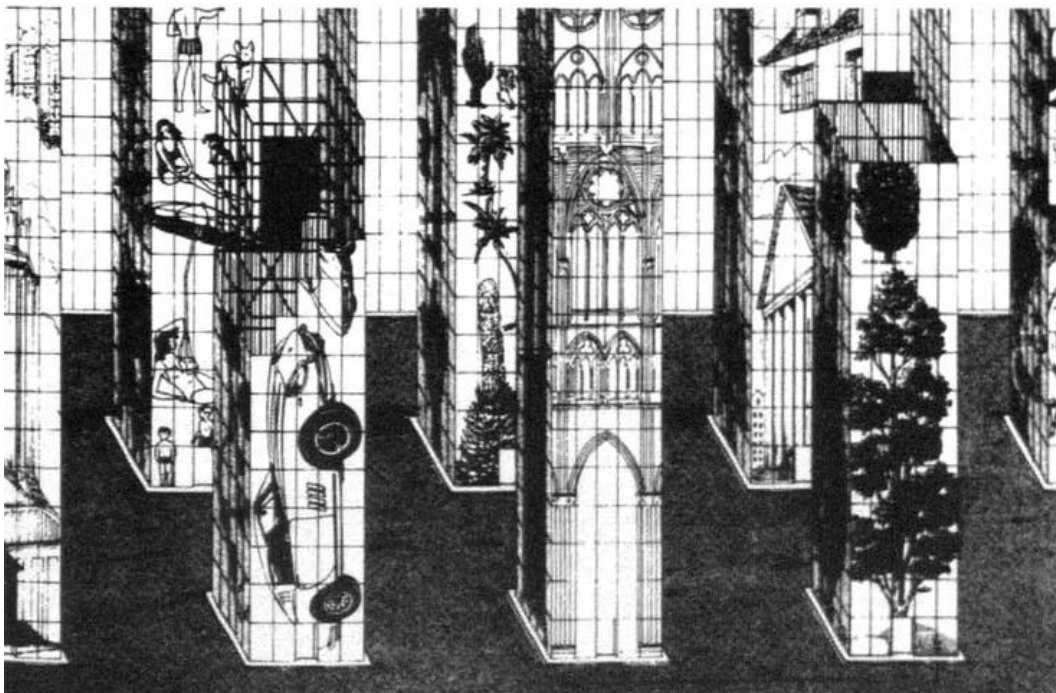


Figura 42: *The Eleventh City Splendid Houses*, 1971.

Fonte: Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/952307/o-retorno-do-superstudio-e-da-ideologia-anti-arquitetura>.

O *Gruppo 9999* (1968) e o *Gruppo Strum* (1971) também se engajaram em conceber projetos de desconstrução de ideias e conceitos pré-definidos, como forma de contribuir para o movimento *Anti-Design*. De certo, o alto grau de utopia

sinalizava que tais projetos, assim como os mencionados anteriormente, tinham uma vocação mais inspiracional do que executiva e, aparentemente, fosse mesmo essa a intenção: de manifestar mais interesse em apresentar problemas e criar ruídos, do que apresentar soluções ou conforto visual; mais questionamentos do que respostas, sempre de maneira inusitada, provocativa e ousada.

Pioneiros da *Arquitetura Radical*, o *Gruppo 9999* (1968) se relacionou intimamente com o delicado e sutil equilíbrio entre um possível indiscriminado uso da tecnologia e a natureza (Bava, 2023), condenando o mau uso dos meios de comunicação de massa, as posturas antiéticas oriundas de diferentes setores da sociedade, e os discursos falaciosos de um mercado disfarçado de boas práticas, mas que visava (e visa ainda) somente ao lucro. Em outros termos, o coletivo promovia o levante de uma grande bandeira ecológica, com declarações que reforçam valores éticos, em condenação aos *players* que contribuía(m) (e contribuem ainda) com o desequilíbrio da cadeia ambiental. De acordo com seu manifesto:

Relaxar. Imensos ciclos de energia sustentam a nossa vida numa película muito fina da Terra. A nossa experiência depende apenas das formas de vida, dos fenômenos conhecidos e desconhecidos que se manifestam com a harmonia e elegância da natureza. O homem e o seu ambiente estão no centro da investigação do Gruppo 9999 que nos seus projetos expressa a hipótese fundamental de um equilíbrio entre o progresso científico e a natureza. Isto acontece graças a uma tecnologia altamente sofisticada, purificada de resíduos e poluição, que funciona exclusivamente para servir e proteger o homem e o seu ambiente (Fiume, Galli, Birelli & Caldini, 1972, p. 254).

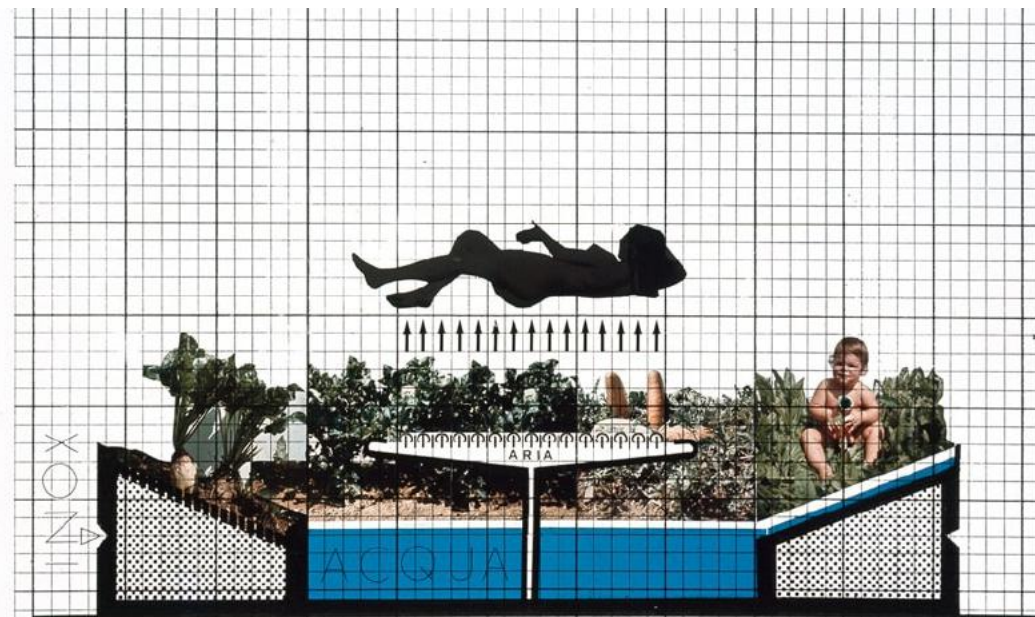


Figura 43: *Bedroom of the Vegetable Garden House*, 1972.

Projeto para a exibição e catálogo do MoMa. Arquivo de Carlo Calдини.

Fonte: Disponível em:

<https://www.facebook.com/gruppo9999/photos/a.521750481544686/1149327168787011/?type=3>.

O coletivo é também notório pela criação do efervescente *Space Electronic*, um espaço multimídia, inaugurado em Florença em 1969, como uma discoteca *high-tech* que reunia artes visuais, música, práticas espaciais e performance. A proposta, completamente inédita, foi inspirada no conceito de *Pipers* (*dance clubs* experimentais que surgiram na Itália neste período), e foi criado pela necessidade de um local de experimentação livre, que pudesse acolher eventos diversos. Em 1971, o grupo se reuniu ao coletivo de design *Superstudio* (acima mencionado), para criar o *S-Space*, uma escola experimental onde artistas, designers e arquitetos se reuniram para novas proposições que misturavam arte, design e arquitetura. Em uma das ocasiões, foi criada uma horta com alface, repolho e erva-doce no meio da pista de dança, enquanto ocorria uma apresentação de um coletivo de design de Objetos Voadores Não Identificados – O.V.N.I.s.



Figura 44: Membros do *Gruppo 9999* e sua horta criada no meio da pista de dança da Space Electronic, 1971.

Fonte: Disponível em:

<https://www.facebook.com/gruppo9999/photos/a.521750481544686/1149327168787011/?type=3>.

O *Gruppo Strum*, nascido em 1966 com a parceria entre Giorgio Cerretti, Pietro Derossi e Ricardo Rosso, teve sua fundação oficial em 1971, com a entrada de Carlo Gianmarco e Maurizio Vogliazzo (Museo Torino, [s.d.]). *Strum* deriva de “instrumental”, e aborda a ideia de utilizar o design e a arquitetura como ferramenta de luta social e política, tendo o grupo assumido sua verve sociocultural, educativa e cultural no início dos anos 1970. Parte de seus integrantes – Cerretti, Derossi e Rosso – se uniu a outros criadores, os designers do *Studio 65*, empresa autora do emblemático *Sofá Bocca*, e que se mantém ativa até os dias atuais. Com apoio do fabricante *Gufra* (também ainda na ativa) que, na época, fazia experimentações com poliuretano expandido, desenharam objetos em edição limitada, como os clássicos *Pratone*, *Puffo* e *Torneraj*. Com tais objetos lúdicos, o coletivo começa a participar de exposições artísticas internacionais, como a Bienal de Paris (1973) e a Bienal de Veneza (1978). Essas verdadeiras pérolas do design fizeram história, contribuíram para um outro estilo de vida, e modificaram a maneira de fazer e pensar design.

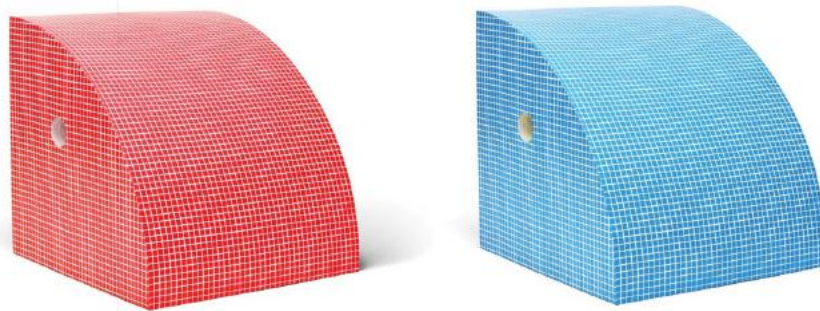


Figura 45: O pufe Torneraj, 1968.

Fonte: Disponível em: <https://www.gufram.it/en/prodotto-24-torneraj>



Figuras 46 e 47: Campanhas promocionais para o pufe Torneraj, 1968.

Fonte: Disponível em: <https://www.gufram.it/en/prodotto-24-torneraj>



Figura 48: Membros do *Studio 65*, criador dos icônicos *Sofá Bocca* e *Poltrona Pratone*.

Fonte: Disponível em:

<https://www.facebook.com/gruppo9999/photos/a.521750481544686/1149327168787011/?type=3>.



Figura 49: O icônico *Sofa Bocca* participando da exposição de clássicos do design, na Triennale de Milano, 2023.

Fonte: Disponível em: <https://studio65.eu/portfolio-item/divano-bocca/>



Figuras 50 e 51: O protótipo do *Sofa Bocca* sendo enviado para a fábrica da *Gufran*. / O *Sofa Bocca* ilustrando matéria de revista com a atriz norte-americana Marisa Berenson.

Fonte: Disponível em: <https://studio65.eu/portfolio-item/divano-bocca/>



Figura 52: A poltrona Pratone.

Fonte: Disponível em: <https://www.gufram.it/en/prodotto-14-pratone>



Figura 53: A poltrona Pratone em uso.

Fonte: Disponível em: <https://www.tattahome.com/en/armchair/32301-gufram-pratone.html>

O movimento corria ao redor do globo. Em diversas partes do mundo, despontava-se um outro design, extravasado das noções corriqueiras de utilidade, ampliado em formas e sentidos, e abraçado no compromisso de contribuir com outras percepções. Uma ideia de atrelar ao objeto um aspecto emocional, lúdico e divertido. É o caso do móvel *La Femme Commode* (1969), do designer francês Nicola L. (Nicola Leuthe, 1932-2018), um móvel-gaveteiro que possui as formas de um corpo feminino.



Figuras 54 e 55: La Femme Commode, de Nicola Leuthe.

Fonte: Disponível em: https://meetdesign.bebitalia.com/en/1969_serieup_progetto_4.html

Outro grande nome da corrente italiana foi o designer Ettore Sottsass (1917-2007) que, desde 1958, era responsável pela linha de produtos da marca italiana Olivetti, o que lhe traria reconhecimento internacional. Considerado como um dos expoentes do design italiano do pós-guerra, Sottsass dizia que “o design, além de ser uma forma de discutir a sociedade, política, comida, ou o próprio design, era uma maneira de se construir uma possível utopia figurativa ou metafórica sobre a vida” (Fagundes, 2016, n.p). Por sua privilegiada posição, Sottsass teve a oportunidade de experienciar a fricção de dois mundos ao projetar, industrialmente, objetos fortemente influenciados pelos movimentos culturais da década de 1960, em uma virada de jogo histórica, ao vincular expressões de irreverência a um novo design industrial que se lançava no mercado.

Em 1969, criou a *Valentine*, uma máquina de escrever de plástico vermelho-vivo, um dos itens de maior sucesso da Olivetti. Em seu processo criativo, considerava a cor como aspecto de condição calorosa que pudesse transmitir alguma afecção aos escritores e poetas que a utilizassem e, também, ao seu entorno, contrariando a monotonia dos ambientes dos escritórios. Da mesma forma,

continuou projetando objetos que pudessem desafiar a apatia e a uniformidade, agregando às peças, personalidades e visualidades expressivas, de forma a suscitar engajamento sensível e emocional.



Figura 56: Máquina de escrever Valentine, de Sottsass, 1969.

Fonte: Disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Olivetti-Valentine.jpg>

Em 1980, Sottsass funda o conhecido *Grupo Memphis*, com De Lucchi e Branzi, autores oriundos do movimento *Anti-Design* – considerado um marco do estilo pós-moderno –, com o desejo de refletir sobre de que maneira os objetos de uso cotidiano e de mobiliário pudessem contribuir para um pensamento sobre o design contemporâneo. A proposta da marca ia na contramão da máxima bauhausiana, dando mais ênfase à aparência do que à funcionalidade, através da mistura de elementos de arquitetura clássica, cores berrantes, e o universo kitsch dos anos 1950. O grupo participou de inúmeras feiras e eventos, obtendo tanto sucesso quanto críticas, mas, em 1985, Sottsass tomou a decisão de abandonar o coletivo para se dedicar a projetos mais comerciais. Poucos anos depois, os membros remanescentes acreditavam que o mundo havia mudado, e surpreender já não era como antes, e decidiram pelo encerramento das atividades em 1988.

O legado da *Memphis* é considerado altamente significativo, não somente pela irreverência nas formas, cores e uso de materiais – como o plástico que, pelas

mãos dos italianos, ganhou outras nuances e organicidades sofisticadas –, mas pelo fato de abrir os olhos do mundo sobre as outras camadas vocacionais do design, além da trivial noção utilitária: seus aspectos sensíveis, subjetivos e artísticos. Um dos ávidos colecionadores da *Memphis* foi o icônico *pop star* David Bowie, cujo acervo foi leiloado para a exposição *The Ultimate David Bowie Memphis Collection*, no Museu do Modernismo, na Flórida, Estados Unidos.

O *Memphis* – fração pontual de uma construção que teve corpo inicial em ideias utópicas – abriu as comportas para que outros designers pudessem não somente ousar e traduzir expressões em objetos, mas se aproximar de um novo mercado de produção em outra escala, que se abria para a novidade.



Figura 57: Produtos do grupo *Memphis*, fundado em 1980.

Fonte: <https://treere.wordpress.com/2013/12/09/movimento-memphis/>



Figura 58: Objetos do grupo *Memphis*, fundado em 1980.

Fonte: Disponível em: <https://www.lopes.com.br/blog/decoracao-paisagismo/memphis-o-estilo-dos-anos-80/>

Vibrando desde 1964, a marca *Seletti* faz, nos dias atuais, jus à memória e é uma verdadeira reverência *kitsch* ao emblemático período. Além de um cuidado com pesquisa e qualidade, a marca tem uma atenção especial em manter a originalidade, concentrando-se em projetos de design com excelência criativa, caracteristicamente italiana. Como declaram em seu site, “as coleções contendo arte mesclada com ícones do cotidiano, levam uma mensagem de forma e função, transmitindo aos seus clientes a visão de um estilo de vida único, pessoal e divertido”²⁷ (Seletti, 2020, n.p.). Além de parcerias com designers e marcas globais, como a *Diesel*, *Seletti* ainda promove eventos e exposições.

²⁷ Tradução nossa. Texto original: “The collections containing art blended with daily life icons, send a message of shape and function, conveying to its customers a vision for a unique, personal and fun lifestyle”.



Figura 59: Os divertidos espelhos “barrocos” da marca Seletti, que farão “sua sala de estar parecer [o palácio de] Versailles”.

Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it/>



Figura 60: *Dream Merda* é um projeto criado por Nico Vascellari para a marca *Seletti*.

Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it/>

Dream Merda é um projeto de 2018, criado por por Nico Vascellari, um dos artistas italianos mais influentes da sua geração, em conjunto com a *Seletti*. Originalmente pensada como uma *ópera neon*, *Dream Merda* é uma união de opostos, uma obra de arte como um objeto de meditação doméstica.



Figuras 61 e 62: *Dream Merda* é um projeto criado por Nico Vascellari para a marca *Seletti*.

Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it/>



Figuras 63 e 64: Utensílios de mesa diversos, da marca *Seletti*.

Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it>



Figuras 65 e 66: Utensílios de mesa diversos, da marca *Seletti*.

Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it>



Figura 67: Utensílios de mesa diversos, da marca *Seletti*.
 Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it>



Figura 68: Axcept your Enemies – Will you ACCEPT or AXCEPT your enemies?, criado por Max Huge para a marca *Seletti*.
 Fonte: Disponível em: <https://www.seletti.it/global/max-huges-details>

No final dos anos de 1970, um outro italiano, Gaetano Pesce – atuante no movimento *Anti-design* e autor da consagrada poltrona *UP5* ou *Donna* (1969), da série *UP*, um verdadeiro ícone do design, foi também pioneiro do conceito de *anti-serialização*.



Figura 69: Produtos da série *UP*, de Gaetano Pesce.

Fonte: Disponível em: https://meetdesign.bebitalia.com/en/1969_serieup_progetto_4.html



Figura 70: Poltrona *UP*, apelidada de *Donna*, inspirada nos fartos seios de Anita Ekberg na cena do chafariz no filme *La Dolce Vita*, de Federico Fellini.

Fonte: Disponível em: <https://www.casualmoveis.com.br/blog/post/anatomia-de-um-icone>



Figura 71: Sistema à vácuo de desembalagem da Poltrona UP5.

Fonte: Disponível em: <https://www.casualmoveis.com.br/blog/post/anatomia-de-um-icone>



Figura 72: Campanha para a série UP, 1969.

Fontes: Disponível em: <https://www.casualmoveis.com.br/blog/post/anatomia-de-um-icone>

O designer promovia o *Malfatto*, conceito que valorizava os objetos considerados mal feitos ou imperfeitos, como forma de atingir e exaltar a singularidade. Uma maneira provocativa de expressar a riqueza das diferenças e das relações de alteridade, o que o designer difundia como uma ideia positiva. Já na década de 1980, produziu sua cadeira *Dalila*²⁸ em uma espécie de “parceria” com os trabalhadores da fábrica, aos quais era dada a liberdade de interferir nas formas finais do mobiliário. Assim, com este modo de produção inusitado, criava-se uma linha de cadeiras em que cada uma delas expressava uma particularidade, uma personalidade.

²⁸ Exemplares da cadeira *Dalila*, criada em 1980, podem ser vistos no link: <https://br.pinterest.com/pin/124552745920919407/>



Figuras 73, 74 e 75: Exemplos da Cadeira *Dalila*, de Gaetano Pesce, 1980.

Fontes: Disponível em <https://www.pinterest.it/pin/352125264607332082/>;
<https://www.mbam.qc.ca/fr/oeuvres/31108/>; e <https://drouot.com/en/l/19593947-gaetano-pesce-cassina-armchair>

Enquanto isso no Brasil, na década de 1960, o polonês naturalizado brasileiro Jorge Zalszupin (1922-2020) se uniu a um grupo de marceneiros para a fundação da *L'Atelier Móveis* (São Paulo), considerada ícone do design moderno

brasileiro. Em 1970 a marca foi vendida para o grupo Forsa, mas Zalszupin se manteve como diretor de pesquisa e desenvolvimento, quando iniciou as experimentações em polipropileno e plástico injetado (Arremate Arte, 2023), como o clássico e belo organizador de parede *L'Atelier* (que, inclusive, habitava a parede do quarto de infância desta autora), com 13 compartimentos multiuso.



Figuras 76 e 77: Organizador de parede *L'atelier*, 1970.

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cp-Ry1xugO6/>.

Os períodos de intensa criatividade, disrupção e irreverência das décadas de 1960 e 1970 parecem ter adquirido o *status* de trânsito livre nos corredores do tempo, com reverberação inspiracional nos dias atuais e cronologias futuras. Esta condição parece ocorrer não somente pelo marco histórico em decorrência da ruptura com os padrões estéticos de uma época, mas pelas razões que levaram a isso, em reforço ao presumível elo entre os fenômenos políticos e as manifestações culturais. Seja via processos, visualidades ou uso de materiais, pensar o design não somente como a velha máxima da forma e função, ou como soluções prontas e fórmulas incontestáveis “para o seu negócio”, mas como uma rampa de problematização. Uma estrutura em constante deslocamento como estado, modo e expressão de uma era, que dialoga com os contextos e conjunturas sócio-econômicas-políticas-ambientais – como uma “arena e meio de protesto político e ativismo social” (Groys, 2016, p. 206).

Em seu texto *Sobre o ativismo artístico* (2016), o autor Boris Groys trata sobre artistas que se movimentam por outros espaços, deslocando suas atividades para além de suas plataformas de expressão artística para o plano da ação, com a proposta de “mudar as condições da realidade em si” (Groys, 2016, p. 206). Mais do que um discurso ou tomada de posição, trata-se de firmar atitudes em relação a pontos de atenção como imigração, falta de acessos de populações em situação de vulnerabilidade, crise do antropoceno, entre outros assuntos urgentes da contemporaneidade. A arte (e o design) tem assumido, de certa forma, uma competência que é própria de organizações de cunho social, embora as forças de atuação sejam distintas ou, sob o ponto de vista positivo desta pesquisa, complementares. No entanto, Groys (2016) relata que artistas ativistas têm sofrido preconceito por esta condição de ambiguidade: de um lado o rechaço do meio artístico que questiona a qualidade das obras, afirmando que “substituem qualidade artística por boas intenções morais” (p. 206); do outro, considerada como a crítica mais ferrenha, vem dos ativistas que operam “nas noções de ‘estetização’ e de ‘espetacularidade’” (*Idem*), justificados por uma tradição (olha ela aí novamente) intelectual de que tais modos desviam a atenção da ação política para a forma estética.

Como visto anteriormente, entendemos que o indefinido, ambíguo ou indiscernível é passível de sofrer repulsa. Porém, o que causa um verdadeiro estranhamento a esta pesquisa é pensar uma sociedade que parece lidar com as grandes lutas comuns com um prévio campeonato interno para selecionar e designar quem está apto ou não para participar da batalha. Como se houvesse apenas uma maneira, ou a mais correta de fazer alguma coisa que diz respeito a um mundo redondo e diverso. Quanto mais plural a expressão, mais ampliado o alcance, conseqüentemente, mais chance de ser compreendida por diferentes contextos, e de obter sucesso em seus objetivos. No lugar da máxima *a união faz a força*, a busca por autoria que desestrutura as possibilidades de avanço em prol de algo maior e comum, pode ser vista em setores da sociedade contemporânea.

Polarizações à parte, o autor prossegue a discussão se debruçando sobre o significado e o aspecto político do termo estetização que, para ele, tem sido usado de forma confusa, em especial, por conta do que ele considera como “divisão da prática da arte contemporânea em dois domínios diferentes: arte, no sentido próprio da palavra, e design” (Groys, 2016, p. 208). Para Groys, a estetização de um objeto de design tem um aspecto sedutor que atrai para o convívio e usabilidade, quando se

fala, em termos populares, que uma peça é tão bem projetada que “parece uma obra de arte” (Groys, 2016, p. 208). Por outro lado, a estetização artística sugere a disfuncionalização da ferramenta, a “anulação violenta de sua aplicabilidade prática e de sua eficiência” (*Op. Cit.*, p. 209). Ao refletir sobre as origens históricas, aborda o período da Revolução Francesa, e a prática da iconoclastia em que os revolucionários optaram por disfuncionalizar os objetos sagrados e profanos do antigo regime, no lugar de destruí-los. Quem nunca adentrou em um museu e se perguntou se os objetos de arte expostos nas vitrines eram, em suas respectivas cronologias, arte de fato ou artefatos? Groys invoca períodos históricos para atentar que o design é algo onipresente e que a estetização pode ser um estado, uma condição daquele objeto, atrelada a questões históricas e políticas.

Apenas como referência, a prática do iconoclasmo é bastante comum como forma de dominação e/ou extermínio de um povo e sua cultura, eliminando indícios dos modos e hábitos. Neste sentido, a Segunda Guerra Mundial é considerada como o evento no qual ocorreu o maior roubo da história, e alguns de seus *Trophy Arts* – como são chamadas as obras de arte e artefatos saqueados – estão atualmente em negociação para serem devolvidos a seus países, povos e culturas de origem.



Figura 78: *Trophy Arts* sendo inspecionadas por um soldado norte-americano, em um depósito com itens roubados pelos nazistas na Segunda Guerra Mundial.

Fonte: Reuters.

Giorgio Agamben, em seu livro *Profanações* (2005), elucida as origens dos termos em relação aos objetos, considerando que “consagrar (*sacrare*) era o termo que designava a saída das coisas da esfera do direito humano” (Agamben, 2005, p. 65), enquanto “profanar (...) significava restituí-la ao livre uso dos homens” (*Idem*). Um mesmo objeto que possui diferentes *status*, tornando-se ambíguo pois, de um estado para o outro, há de se ter algum resíduo de profano no consagrado, e algo de sagrado no profanado. Como cita o autor:

Sagrado e profano representam, pois, na máquina do sacrifício, um sistema de dois polos, no qual um significante flutuante transita de um âmbito para outro sem deixar de se referir ao mesmo objeto. Mas é precisamente desse modo que a máquina pode assegurar a partilha do uso entre os humanos e os divinos e pode devolver eventualmente aos homens o que havia sido consagrado aos deuses (*Op. Cit.*, p. 69).

E complementa: “Se profanar significa restituir ao uso comum o que havia sido separado na esfera do sagrado, a religião capitalista, na sua fase extrema, está voltada para a criação de algo absolutamente Improfanável” (*Op. Cit.*, p. 71).

No livro *Esferas da insurreição* (2018), Suely Rolnik trata, dentre muitos assuntos, dos movimentos micropolíticos ativos e de resistência, que visam a construção comum e favorecem “a mobilização da potência de criação das práticas ativistas” (Rolnik, 2018, p. 35).

É exatamente nesta direção que vem atuando parte (...) dos movimentos coletivos que irrompem em meados dos anos 1990 e voltam a irromper em diferentes momentos desde então – no ativismo propriamente dito e, não por acaso, também na arte, sendo suas fronteiras cada vez mais indiscerníveis (*Op. Cit.*, p. 34).

Em retomada às questões abordadas por Boris Groys, o autor finalmente se posiciona em meio a tantos debates e discussões ao afirmar que “pode-se estetizar o mundo e, ao mesmo tempo, agir dentro dele. De fato, a estetização total não bloqueia, mas, ao contrário, reforça a ação política” (Groys, 2016, p. 218). Do lado de cá, só resta a esta pesquisa agradecer ao Groys por contribuir com a ideia de que todos os esforços para um mundo melhor são fundamentais. E ele ainda conclui “(...) a estetização total não apenas não impede a ação política, ela cria um horizonte definitivo para uma ação política bem-sucedida se esta ação tiver uma perspectiva revolucionária” (*Op. Cit.*, p. 219).

Ao refletirmos sobre disfuncionalidade x funcionalidade, tratada por Boris, é inevitável não retornar ao capítulo anterior que trata sobre as noções de utilidade x inutilidade, sob o viés da subjetividade. A diferença é que, neste caso, a disfuncionalidade cede ao objeto a propriedade de transformação: o design desabilitado, ou desativado, em suas ditas funções primordiais, se transfigura em arte – em poucas palavras: disfunciona de um lado, mas funciona de outro. No caso da inutilidade, o objeto é descartado – e, com alguma sorte, pode estar no meio do caminho de um designer ou artista, e ser resgatado e transformado, como faz Debra Broz. Está comprovado: só a arte e o design salvam.

Tal ideia de uma “disfuncionalidade funcional” é fonte de inspiração para a designer e artista grega contemporânea Katerina Kamprani, a autora do projeto *The Uncomfortable*²⁹, que se autodenomina como “uma coleção de objetos cotidianos deliberadamente inconvenientes” (Kamprani, 2020, n.p.) em que apresenta uma divertida série de disfuncionais – em citação a Agamben, as “potências de erro” –, como forma de reflexão sobre o design. Em outros termos, uma provocativa ideia de que às vezes é preciso deformar a coisa para que ela seja percebida, uma provocação às nossas subjetividades.

²⁹ Em tradução nossa: *O Desconfortável*. Para conhecer sobre o projeto da designer, acesse www.theuncomfortable.com.



Figura 79: Objetos disfuncionais do projeto do projeto *The Uncomfortable*, criados pela designer artista Katerina Kamprani (2020).

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/katerina.kamprani/>

Outro bom exemplo de disfunção do objeto é a criação do artista mineiro Luiz Philippe Mendonça (1957), autor da *Cadeira de Pernas Cruzadas*, criada acidentalmente ao manipular uma cadeira para um projeto de arte, em meados dos anos 1990. As esculturas, como Mendonça prefere chamar, são produzidas a partir de cadeiras brasileiras de um modelo tradicional, fabricado entre meados do século XIX até os anos 1970, estima-se. Mendonça é também autor da série *Malas de Pedra*, de 1996, uma genial metáfora.



Figura 80: *Cadeira de Pernas Cruzadas* (meados de 1990), de Luiz Phelippe Mendonça.
Fonte: Disponível em: <https://www.galeriaalphaville.com.br/leiloes/178/lote/160>



Figura 81: *Malas de Pedra*, de Luiz Phelippe Mendonça.
Fonte: Disponível em: <https://www.arteinformado.com/galeria/luiz-philippe-carneiro-de-mendonca/malas-de-pedra-serie-11660>

Um movimento mais recente, chamado *Design Crítico Especulativo* (SCD – *Speculative Critical Design*), criado pelo designer Anthony Dunne e pela arquiteta Fiona Raby, tem inspiração na liberdade e ousadia criativa dos anos 1960 e 1970, e

faz do design uma plataforma para se pensar futuros possíveis, a partir das interações e relações comportamentais entre os objetos e pessoas.

Em algum estágio de suas carreiras, os holandeses Dunne e Raby se encontravam limitados pelas práticas tradicionais que executavam, quando resolveram abrir um estúdio para explorar o tipo de design que realmente lhes interessava, com um viés claramente mais “artístico”. Em entrevista ao *The New School for Social Research / The Graduate Institute for Design, Ethnography & Social Thought*³⁰ (3YES3, 2017, n.p.), a dupla evidencia o desejo de se manter distante de uma linguagem comum, em relação à maneira como as coisas costumam ser identificadas e esperadas pelas pessoas. É o caso de um de seus projetos, o *Robô* (2008), que possui a forma e aparência de um funil – o que deixa o público bastante desapontado, uma vez que a expectativa é de encontrar um robô tradicional, inspirado na própria figura humana. Como enfatiza Dunne na entrevista, “não vemos as coisas como algo fechado, achamos que ainda existem muitos robôs por aí que ainda não começaram a ser imaginados” (3YES3, 2017, n.p.). O designer reforça a importância de se criar alguma “tensão no diálogo” – atributo mais identificado na arte do que no design, mas que não sugere uma disfuncionalidade. Pelo contrário, se refere a algum “ruído” na interação, capaz de criar um frame de instante único e extraordinário: quando ocorre a captura da atenção que precede um questionamento, e com alguma sorte, a provocação de uma nova forma de perceber. Uma brecha. Ou como diz a autora que vem perfumando esta pesquisa, Suely Rolnik, sobre a descolonização do inconsciente:

É nestes momentos que a vida dá um salto e nos proporciona o gozo individual e coletivo de sua afirmação transfiguradora. Desejar este acontecimento de uma vida não cafetinada é o que antídoto para a patologia do regime colonial-capitalístico que torna a vida genérica e nos faz desejar o gozo do poder – um gozo próprio de uma subjetividade reduzida ao sujeito, cuja cegueira nos leva a um miserável narcisismo devastador (Rolnik, 2018, pp. 144-145).

³⁰ A entrevista por ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=DTG033KyLbI>



Figura 82: *Digicars*, criados pela dupla holandesa Dunne e Raby (2012-2013).

Fonte: Disponível em: <https://bit.ly/3IBKnyL>

O termo *Design Crítico Especulativo* é homônimo ao livro *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* (2013), escrito pela dupla holandesa, em que discorrem sobre o movimento e expõem uma série de projetos investigativos que transitam entre o design e a arte, em busca da materialização de tais ideias.

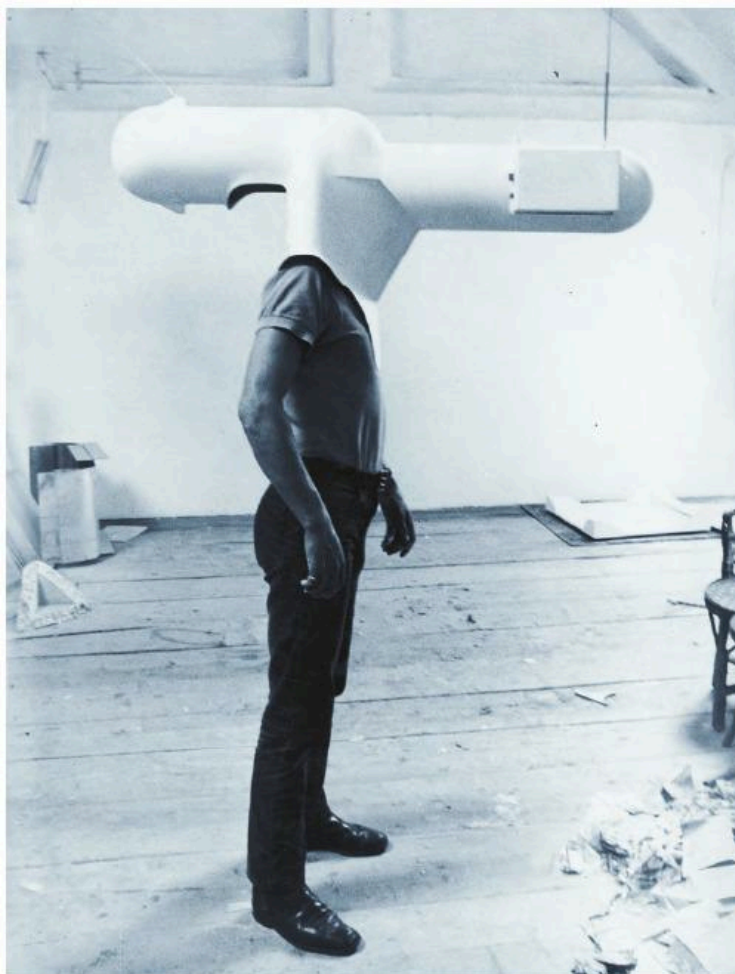


Figura 83: *TV Helmet (Portable Living Room)*, de Walter Pichler (1967).
Fonte: Dunne & Raby (2013, p. 7).

É interessante notar a maneira aparentemente exagerada ou improvável com que, costumeiramente, se representa um novo objeto, movimento ou uma ideia especulativa de futuro, seja na década de 1960 ou nos dias de hoje. A exemplo da *TV Helmet*, (1967), – ilustrada no livro da dupla holandesa –, o que se percebe é uma assertiva previsão de um futuro em que as cabeças estão imersas e absorvidas por telas individualizadas, embora sua materialidade especulativa seja de teor utópico e fantasioso – a especulação pode (e deve) ser um vale-tudo. Projetos de design e arte que investigam novas linguagens, manifestos e bandeiras, assim como novos movimentos, podem (e devem) se experienciar com algum transbordamento em suas expressões (e estetizações). Como quando assistimos, por exemplo, a uma exposição, a um show, ou a um desfile de moda com roupas que julgamos estranhas e descabidas para nossos cabides, mas que, ao ampliarmos a percepção em uma breve leitura subliminar, notamos que a provocação transcende a dimensão do

concreto, da materialidade, e vai de rasante em direção às nossas subjetividades, e toda a nossa capacidade e repertório de problematização. Mais do que os olhos capturam, é o que se decanta no corpo, na cabeça e no coração. Como diz o artista Arnaldo Antunes³¹,

Eu acho que estranheza é fundamental.
 Você estranhar uma coisa, isso nutre de energia, te nutre de impulsos.
 [...]
 Você sempre tem que estranhar um pouco, tem que desconhecer um pouco.
 Estranhamento na arte é um dado essencial.

Em uma metáfora musical, professores de instrumentos de cordas sugerem que a posição dos dedos nas tralhas (ou na ausência delas, no caso do violino) vá um pouco além na corda. Desta forma, conforme o corpo vai se acostumando com a postura, vai também relaxando, de maneira que o dedo (pela memória muscular) acabe repousando no lugar certo, ou seja, na afinação. A nota, uma vez afinada, faz vibrar sua corda. E a poética metafórica disso é que todas as demais cordas do instrumento também vibram, mesmo intocadas.

Na biomimética da natureza, como a bela e exótica Ave-do-Paraíso que, com sua exuberante dança do cortejo, se transforma na intenção da captura do olhar curioso, e seduz para fins de algo maior, a ser desvelado muito em breve.



Figuras 84, 85 e 86: A Ave-do-Paraíso e sua dança do acasalamento.

Fonte: Disponível em: <https://mymodernmet.com/es/ave-paraiso-soberbia-vogelkop/>

Em video: https://www.youtube.com/watch?v=7I5_aw_Lyos

E, assim, designers-artistas ou artistas-designers, estão criando e desenvolvendo projetos que borram as fronteiras entre design e arte. Em uma vibração inspiracional contínua, na geração de algo maior.

³¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cty-9jXO4GW/>

Fundada em 1993 por Jakob Fenger, Bjørnstjerne Christiansen e Rasmus Rosengren Nielsen, a dinamarquesa *Superflex* é um coletivo que trabalha com ampla diversidade de colaboradores, que vai de jardineiros a engenheiros. É possível supor que a marca bebe na fonte criativa e livre do período da contracultura, pois seus projetos transcendem *status* de arte ou design, e seus escopos multidisciplinares dão atenção a uma infinidade de assuntos aparentemente desconexos: desde sistemas de energia, infraestruturas, bebidas, sessões de hipnose, viveiros de plantas, e outros. Projetos recentes de urbanismo tem incluído perspectivas de plantas e animais com a intenção de deslocar a sociedade para um pensamento e uma vida interespecie – “Para a *Superflex*, a melhor ideia pode vir de um peixe”³² (Superflex, [s.d.], n.p.).



Figura 87: *Broccoli* é parte do projeto *All That We Know*, composto por diversas esculturas em escala de frutas e vegetais com potencial curativo – *Superflex* (2021)

Fonte: Disponível em: https://superflex.net/works/all_that_we_know

³² Tradução nossa de: “For SUPERFLEX, the best idea might come from a fish”.



Figuras 88 e 89: *Strawberry* e *Pear* são parte do projeto *All That We Know*, composto por diversas esculturas em grande escala de frutas e vegetais com potencial curativo - *Superflex*, 2021.

Fonte: Disponível em: https://superflex.net/works/all_that_we_know

Os holandeses tem tido uma presença marcante em projetos de design que incluem o humor e irreverência em suas materialidades. A marca *Droog*, fundada em 1993 por Gijs Bakker e Renny Ramakers, tem reconhecimento internacional como um dos grandes expoentes do design holandês. A marca trabalha com diversos designers de renome como Marcel Wanders, Hella Jongerius, Tejo Remy, Ed Annink, Jurgen Bey, Joris Laarman e Richard Hutten. Alguns de seus produtos são consideradas verdadeiras obras de arte, com algumas de suas peças expostas em museus de todo o mundo, como o Stedelijk Museum Amsterdam, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, o Victoria & Albert Museum em Londres. Droog lançou diversas publicações, como *Droog Design-Spirit of the Nineties*, *Simply Droog* e *Here, There, Everywhere*, e ainda promove exposições e eventos diversos.



Figura 90: *Chest of Drawers*, criado pelo designer Tejo Remy, produzido pela *Droog*, s/d. Peça em exibição no MoMA e no Museu de Arte e Design de Nova Iorque.
Fonte: Disponível em: <https://shop.droog.com/product/chest-of-drawers/>



Figura 91: *Rag Chair*, criado pelo designer Tejo Remy, produzido pela *Droog*, s/d.
Fonte: Disponível em: <https://shop.droog.com/product/rag-chair/>



Figura 92: *Bottoms Up Doorbell*, criado pelo designer Peter van der Jagt, produzido pela Droog. Peça vencedora do Red Dot Award de 2007.

Fonte: Disponível em: <https://shop.droog.com/product/bottoms-up-doorbell/>



Figura 93: *Sticky Lamp*, criado pelo designer Chris Kabel, produzido pela Droog, s/d.

Fonte: Disponível em: <https://shop.droog.com/product/sticky-lamp/>



Figuras 94 e 95: *Do Hit Chair*, criado por Marijn van der Pol, produzido pela *Droog*, s/d.
 Fonte: Disponível em: <https://www.richardhutten.com/limited-editions/playing-with-tradition-i-i-milano.html>

Richard Hutten, um dos colaboradores da *Droog*, é um dos designers mais influentes da Holanda. Conhecido por seus projetos conceituais e lúdicos – de objetos, mobiliários e ambientes –, costuma dizer que não resolve problemas, mas cria possibilidades – na contramão de como tradicionalmente o design é percebido.



Figura 96: *Playing with tradition*, criado por Richard Hutten, em que ele estica as padronagens, transformando-as em tiras (2007).
 Fonte: Disponível em: <https://www.richardhutten.com/limited-editions/playing-with-tradition-i-i-milano.html>



Figuras 97 e 98: *Playing with tradition*, criado por Richard Hutten, em que ele estica as padronagens, transformando-as em tiras (2007).

Fonte: Disponível em: <https://www.richardhutten.com/limited-editions/playing-with-tradition-i-i-milano.html>



Figura 99: *Layers Cloud Chair*, criado por Richard Hutten (2013).

Fonte: Disponível em: <https://www.richardhutten.com/layers-cloud-chair-kvadrat.html>

A *Ovo Design*, fundada pelos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, surgiu há 32 anos, com a ideia de fazer um trabalho entre o design e a arte. Nas palavras da designer e curadora Adélia Borges,

É nessa capacidade de oferecer mais do que a função, de brincar com a nossa percepção e nos fazer pensar, de mexer com nossos parâmetros que, a meu ver, reside a pulsão artística do trabalho da Ovo, tornando seus objetos e móveis algo para usar, mas também para ver e para colecionar. Para guardar – naquele sentido original do verbo, de preservar, manter, conservar ([s.d.], n.p.).



Figura 100: Projeto *Rio* (2023).

Fonte: Disponível em: <https://www.ovo.com.br>



Figuras 101 e 102: Projetos *Biombo Arranjo* (2023) e *Huevos Revueltos* (2005).

Fonte: Disponível em: <https://www.ovo.com.br>



Figura 103: Projeto *Trem de Pouso* (2018).

Fonte: Disponível em: <https://www.ovo.com.br>



Figura 104: Projeto *Paisagem no sofa* (2018).

Fonte: Disponível em: <https://www.ovo.com.br>

A designer brasileira Patricia Naves, fundadora da *Oiti Design*, é criadora do icônico porta-copos e porta-panela *Toast it!*, que pode ser encontrado nas lojas mais descoladas do Brasil e do mundo, e que está, inclusive, à venda na loja do MoMA – Museum of Modern Art, em Nova Iorque.



Figura 105: *Toast it!*, criado por Patricia Naves, da *Oiti Design*.

Fonte: Disponível em: <https://design-milk.com/toast-it/>

A artista-designer portuguesa Vanessa Barragão (1992) nasceu em Albufeira, no Algarve. Fez da sua vivência próxima ao mar a inspiração para seus belos projetos de tapeçaria. Em seu *website*, ela diz que “A arte é um veículo muito importante para transmitir uma mensagem, não somente para conscientizar sobre as questões de mudanças climáticas, mas também para trazer um sinal de esperança” (Barragão, [s.d.], n.p.)³³.

³³ Tradução nossa de: “*Art is a very important vehicle to convey a message not only raising awareness of climate change but also bring a sign of hope*”.



Figura 106: Obra da artista-designer portuguesa Vanessa Barragão.
Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CkbTzazNURQ/>



Figura 107: Vanessa Barragão e uma de suas obras.
Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CkbTzazNURQ/>

Criado em 1999 por Daniela Scorza e Caio de Medeiros F., o paulista *Estudio Manus* cria objetos de arte e design lúdicos, em séries limitadas ou peças únicas, em parceria com pequenas fábricas e artesãos. O trabalho da dupla envolve uma pesquisa e curadoria de objetos raros, curiosos, antigos ou étnicos, recompostos no que eles chamam de “uma versão contemporânea de um ‘Gabinete de Curiosidades’” (Estudio Manus, [s.d.], n.p.).



Figura 108: Os criadores do *Estudio Manus*, Daniela Scorza e Caio Medeiros, e uma de suas instalações.

Fonte: Pablo Di Giulio. Disponível em: <https://www.estudiomanus.com/sobre>



Figura 109: Porcelana da linha *História Natural*, produzidas como peças únicas, que podem ser encomendadas com temáticas exclusivas.

Fonte: Estudio Manus (2013). Disponível em:

<https://www.estudiomanus.com/produto/porcelanas-hist%C3%B3ria-natural->



Figuras 110 e 111: Porcelanas da linha *História Natural*, produzidas como peças únicas, que podem ser encomendadas com temáticas exclusivas.

Fonte: Estudio Manus (2013). Disponível em:

<https://www.estudiomanus.com/produto/porcelanas-hist%C3%B3ria-natural->



Figura 112: *Budas*, peças criadas pelo *Estudio Manus*, 2015.

Fonte: Estudio Manus (2015). Disponível em:
<https://www.estudiomanus.com/produto/budas->



Figuras 113 e 114: *Budas*, peças criadas pelo *Estudio Manus*, 2015.

Fonte: Estudio Manus (2015). Disponível em:
<https://www.estudiomanus.com/produto/budas->



Figura 115: Asas, peças criadas pelo *Estudio Manus* (2005).

Fonte: Estudio Manus (2005). Disponível em:
<https://www.estudiomanus.com/produto/asas>

Designers-artistas, como Simone Walsh, Kim André Langa e Oki Sato (seus trabalhos podem ser vistos abaixo), e tantos outros pelo mundo afora, que exploram outras possibilidades de expressão e sentido em seus projetos.



Figura 116: *The Hand that Feeds*, é um faqueiro em prata, criado pela designer australiana Simone Walsh.

Fonte: Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CsoLzpXLatM/>



Figuras 117 e 118: *Surfbench*, é um banco interativo e kinético, criado pelo designer alemão Kim André Langa, da marca *KALD*. A peça se movimenta pelo toque, e cria um efeito de onda.

Fontes: Disponível em: <https://surfbench.de/> / <https://www.furnituredesignindia.com/articles/30490/this-wooden-and-steel-bench-modifies-its-shape-upon-interacting-surf-bench>



Figuras 119, 120, 121 e 122: *Minimal Chair*, criada pelo designer e arquiteto canadense Oki Sato (1977).

Fonte: Disponível em: https://www.instagram.com/p/CqbU_4RIY4r/?img_index=1

O que apresentamos, de forma ilustrativa, é apenas um pequeno recorte, uma singela amostra de um universo amplo que vibra sob a forma e a força das

visualidades. Projetos de arte, obras de design (ou o contrário), não importa. Representam bem mais do que o visível, uma nomenclatura, um estilo ou categoria. Expressões uníssonas de potências poéticas que inspiram e impulsionam construções de novos paradigmas nas relações entre os seres viventes.

5

Territórios de reconciliação

5.1 Designs de resistência I

Em período aproximado ao que se descortina as páginas iniciais do capítulo anterior, o Brasil também vivia uma revolução ímpar em sua história. De 1º de abril de 1964 – com a derrubada do governo do Presidente João Goulart – a 15 de março de 1985 – com a eleição do Presidente Tancredo Neves –, o país esteve sob uma ditadura militar, de orientação nacionalista e autoritária. Com normas regularmente baixadas pelo poder executivo, que se sobrepunham umas às outras – inclusive acima da Constituição –, os chamados *Atos Institucionais* (culminado com o *AI-5*, em 1968) eram verdadeiras armas de execução contra a democracia e tudo que pudesse contrariar ou intimidar o regime imposto. Um estado regulatório e de repressão da subjetividade, da criação e do pensamento, com punições severas que adotavam a prática da tortura e o assassinato.

Com aspectos e contextos diferentes – fosse na Itália, nos Estados Unidos, no México ou no Brasil –, o mundo parecia ter se erguido em insurgência contra os mais variados achatamentos e aniquilações de direitos e liberdades de expressão. Um marco de história ocorrido previamente à virada neoliberal da década de 1980, que flerta com as crises da atualidade e com os populismos de direita requeentados como um vírus que se liberta no degelo das calotas polares.

Pensar era (é, e vai ser sempre) altamente perigoso para um sistema que busca a dominação para fins de controle. Em circunstâncias como essa, não existe meio termo: ou se coparticipa da atrocidade, ou se comunga com a vida. E foi nesse modo vital de resistência que o Brasil gestou algumas de nossas maiores expressões artísticas – nas artes visuais, na música, na literatura, etc. –, que marcariam a Contracultura no país, nacional e internacionalmente, e para toda a história.

No documentário *As Dunas do Barato*³⁴ (2017), o grande e saudoso Moraes Moreira – que integrou, naquele período, o conjunto musical *Novos Baianos* –, se refere a

³⁴ Documentário que retrata o Rio de Janeiro na década de 1970, dirigido por Olívio Petit em 2017.

um modo de resistência proporcional à repressão, “quanto mais o sistema sufocava, mais os artistas faziam”, e complementa dizendo sobre o protagonismo da música brasileira nas rádios – de Tom Jobim e Gal Costa até os sambas de enredo –, em um tempo *pré-jabá*, em que as gravadoras legitimavam a divulgação de seus artistas – o que, de alguma forma, explica a recorrente invisibilização de talentos dos diversos rincões brasileiros.



Figura 123: Os Novos Baianos, conjunto musical composto por nomes como Moraes Moreira (vocal e violão), Pepeu Gomes (guitarra), Baby Consuelo (vocal), Paulinho Boca de Cantor (vocal) e Luiz Galvão (compositor).

Fonte: Disponível em: <https://proddigital.com.br/musica/a-historia-da-banda-novos-baianos>

O filme, que apresenta um recorte das manifestações cariocas, tem como cenário literal, as oportunas formações arenosas da praia de Ipanema, geradas pela remoção do terreno para instalação do Pier, erguido em 1972, que conduzia o emissário submarino – por ironia, uma das obras-ostentação do governo militar. Além de criar um ambiente furtivo e, por esta mesma razão, as dunas (ou *Dunas da Gal* – como eram carinhosamente chamadas), eram como uma divisória entre a liberdade da areia e a repressão das ruas. Em meio a censuras e duras, reunia-se ali uma juventude das artes e do surf – a estrutura da construção propiciava a formação de altas ondas, atraindo surfistas –, em busca do *barato* (que dá o título ao

documentário), mas também em uma formação espontânea dos chamados “núcleos de discussão”. Destes encontros nasciam novos criadores, atitudes e movimentos – *Tropicalismo*, *Cinema Novo*, *Domingos de Criação* (Museu de Arte Moderna - MAM), entre tantos outros –, que se tornariam emblemáticos para a história da cultura brasileira. Decerto, uma produção cultural intensa em que se transbordava desejos de desopressão e desabafo, não só pelas circunstâncias, mas também o impulso vital e candura inerente à juventude, que carrega uma determinação intrépida – e quase inconsequente – de se sentir imune ao impossível.



Figura 124: As *Dunas da Gal*, em Ipanema.

Fonte: Disponível em: https://www.facebook.com/zonasulmemorias/photos/dunas-da-gal-ou-dunas-do-barato-praia-de-ipanema-anos-70as-dunas-foram-formadas-/1437995262974435/?paipv=0&eav=AfbqDtSffg0n62wclfztAdXihvUKp1morzNnNjhS4Lxxxfqe3KdMpYJXVowLO11jeE&_rdr



Figura 125: O Pier de Ipanema.

Fonte: Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2017/01/a-historia-do-pier-de-ipanema-icone-da-contracultura-e-do-surf-no-rio-dos-anos-1970-45-anos-depois/>



Figura 126: *Domingos da Criação*, MAM, 1971.

Fonte: Disponível em: <https://mam.rio/historia/50-anos-dos-domingos-da-criacao/>

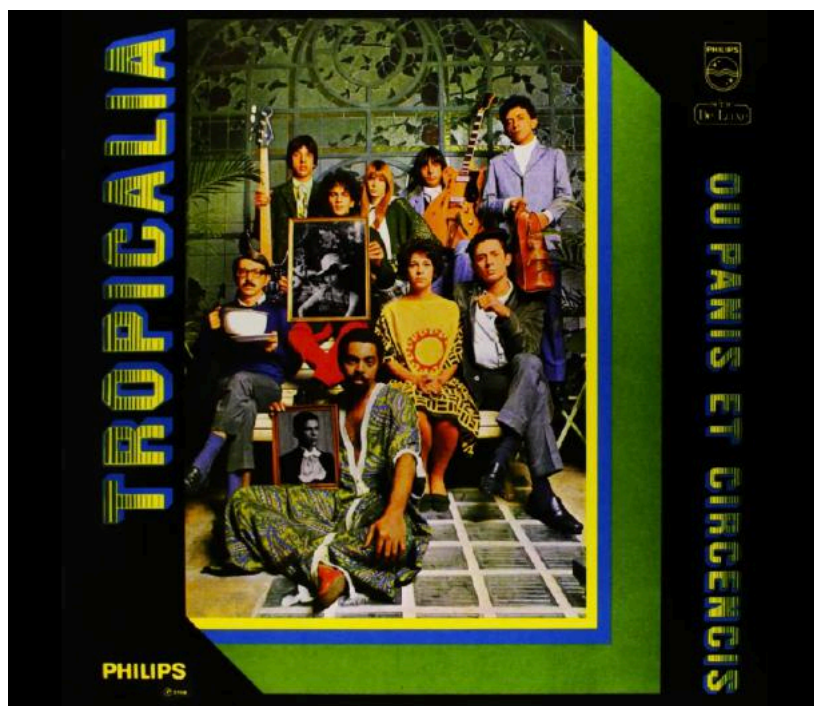


Figura 127: Capa do álbum-manifesto da *Tropicália*, 1968. Arte criada pelo artista Rubens Gerchman.

Fonte: Disponível em: <https://g1.globo.com/musica/blog/mauro-ferreira/post/album-manifesto-da-tropicalia-faz-50-anos-como-retrato-fiel-da-geleia-geral-brasileira.ghtml>

Enquanto o regime ditatorial buscava eliminar núcleos de discussão, cabia aos artistas e criadores rastrear “frestas”, ainda que no próprio sistema opressor, como conta o jornalista e escritor Zuenir Ventura, um dos entrevistados no documentário. No que havia de disponível, havia também de oportunidade como plataforma de resistência. O carnaval, a moda e o próprio corpo como espaços de discussão; nas fantasias, nas vestimentas extravagantes e customizadas, nos cabelos compridos, em que já se abordava as questões da ambiguidade em confronto aos padrões normatizados de gênero. Uma forma de protesto muito “centrada na estética da figura”, como diz Moraes Moreira, em reforço à singularidade de cada um.

Tais núcleos ou brechas, remetem às ideias de *Zona Autônoma Temporária* (do original, *Temporary Autonomous Zone – TAZ*), livro escrito por Hakim Bey³⁵, em 1991. Suas ideias discorrem acerca de estratégias sócio-políticas na criação de territórios temporários que se esquivam das estruturas tradicionais de dominação. Curiosamente, ou não, o autor argumenta sobre maneiras de se infiltrar nas fendas dos sistemas formais na criação de espaços transitórios, criando uma faixa

³⁵ Pseudônimo de Peter Lamborn Wilson.

fronteiriça com prazo de validade, pelo risco de tornar-se um sistema estruturado e, assim, coibir liberdades criativas.

Diante de tudo isso, vale a reflexão sobre as novas visualidades e maneiras criativas que surgem em cenários de vulnerabilidade ou condições impositivas, como o já aqui afetuosamente invocado, cogumelo *Matsumake*, que brota em meio às crises e transformações ambientais – e o homem, esse desumano e incorrigível capitalista, que transforma o fungo do apocalipse em uma iguaria caríssima. Parece sobrevivência, mas é desnutrição. Nos tornamos insensíveis a nós mesmos, nossas vulnerabilidades e infortúnios, isentos de nossas possibilidades e contingências. Se uma pandemia e quatro anos infernais, governados por um maníaco homicida, ambos de efeito devastador, não nos tornou melhores como humanos, diante das circunstâncias, não saberia dizer qual a marca de meteoro deveríamos encomendar.

Uma das poucas certezas sobre tudo isso, é perceber o quanto encaretamos. Mas, também, sobre como é possível encontrarmos saídas e “soluções inovadoras” reais quando olhamos para nossa história, nossas questões locais, para nós mesmos – e não em um *selfie way*. O que fica é a certeza de que somos potentes o suficiente para fazer tudo o que foi feito e, como reivindica o cineasta Neville D’Almeida, em *As Dunas do Barato*, “se organizem para a gente fazer tudo outra vez”.



Figura 128: Gal Costa, musa das dunas da praia de Ipanema.

Fonte: Disponível em: <https://bafafa.com.br/arte-e-cultura/cinema/dunas-do-barato-quando-ipanema-era-o-berco-da-contracultura>

5.2 Designs de resistência II

Retomemos as reflexões acerca do design e seus (des)atributos em outros sortimentos de resistência, mudando o assunto de areia para sílica. Um objeto reconhecido como útil e funcional, utilizado circunstancialmente de forma diferente para a qual foi projetado, sofre uma desativação provisória, em atendimento a um contexto específico, em que sua condição se determina pelo seu estado temporário, pela transitoriedade. Neste caso, o objeto é passível de imprevisibilidade, não somente na função prevista, como na nova função que desempenhará. Dessa forma, as contingências se tornam um grande desafio, uma vez que irão apontar as possíveis competências disfuncionais – mas também funcionais, como o sagrado e profano de Agamben –, e imprevisíveis, ou seja, o que foge do controle, do programado, o que é ingerenciável. E isso pode ser – e é – uma metáfora de uma real condição de mundo, que parece começar a se dar conta de que contextos importam, e que diversidade, alteridade e dualidade são uma realidade inexorável e incontestável.

Em paralelo ao *copy-paste* das fórmulas prontas, e dos *summits* de inovação, hoje fala-se também sobre a *Teoria Contingencial* que, ironicamente, começou a surgir nos gloriosos anos 1960. A teoria defende a inexistência de um único modo, seja na criação de métodos ou estruturação de organizações, uma vez que se considera a impermanência e a relativização das circunstâncias e contextos. Um bálsamo passível de ser encontrado nos implacáveis corredores corporativos.

Na esfera semântica, e aparentemente contraditória, o contingencial se caracteriza como uma forma de inovação e de desestabilização do comum, ao mesmo tempo em que se transveste em um atendimento mais atento e dedicado às condições locais, ou seja, ao comunal. Como já dito, “disfunciona aqui para funcionar ali”, a sístole e a diástole das práticas cotidianas regulares e introjetadas nos modos, a caminho da naturalização.

No Brasil da contemporaneidade – colegada com este contingencial, com o indefinido, o irreverente, o estranho e o humorado – existe um movimento mais recente de arte e design (não necessariamente nesta ordem), inspirado em práticas informais de soluções improvisadas, e de teor majoritariamente tecnológico. Chamada de *Gambiologia*, é considerada a “ciência da gambiarra”, algo tão característico do nosso país de muitos *Brasis* – uma mistura de extremos, marcada pela insuficiência de recursos *versus* o excesso de criatividade e de competência

para transformar e se adaptar diante das adversidades, “A cultura brasileira nasce sob o signo de uma multiplicidade variável de referências e sua mistura” (Rolnik, 1998, p. 3). Objetos que escapam das cláusulas da previsibilidade, e das clausuras de seus estados, sejam úteis ou inúteis, funcionais ou disfuncionais. Arte ou design, não importa, são o que são, existem e resistem em seus renascimentos. Seja pela imprevisibilidade, pelo aleatório, pela serendipidade – *serendipity*, mãe das boas surpresas do acaso. As gambiarras, assim como a atenção às narrativas locais, são como o repentista que improvisa suas estrofes para bem performar ao vivo, atraindo o interesse de sua plateia – bem antes das maçantes e falsas *lives* das redes sociais.

É interessante também refletir sobre a antropofagia que existe na dinâmica de integração do artefato improvisado da gambiarra. Uma peça que se vê como parte, vislumbra, na outra peça o seu complementar para fins de melhoria do todo. Além do que poderia ser uma bela metáfora humana, é a contemplação do tanto que existe de antropofágico na indefinição, na dualidade e na ambiguidade, em tudo que é inanimado, mas também animado, vivo. Além de prova de inteligência, a gambiarra é a materialização da ideia de que, para tudo, dá-se um jeito. Costumeiramente, vemos por aí as imagens acompanhadas da legenda “A N.A.S.A. tem que estudar o brasileiro”.



Figura 129: Gambiarras para todos os gostos.

Fontes: Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/invencoes/98657-13-gambiarra-geniais-que-vao-facilitar-muito-o-seu-dia-a-dia.htm> /



Figura 130: Gambiarras para todos os gostos.

Fonte: Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/invencoes/98657-13-gambiarras-geniais-que-vao-facilitar-muito-o-seu-dia-a-dia.htm> /

Nos últimos anos, o cientista da computação e curador mineiro Fred Paulino – um dos grandes expoentes do movimento *Gambiologia* no Brasil –, vem organizando uma série de exposições que apresentam artistas e designers embaralhados em composições inspiradas na gambiarra, sob o mote *facta non verba* que, em latim, significa “ações, não palavras”. *Facta*³⁶, inclusive, era como se chamava a revista editada por Fred, Lucas Mafra e Paulo Roberto Pessoa (conhecido como Ganso – *in memorian*). A publicação apresentava projetos de criadores de todo o Brasil, oferecia tutoriais, e presenteava seus leitores com mimos encantadores, como LEDs e pequenos componentes eletrônicos. No ano de 2010, o trio abriu a exposição coletiva *Gambiólogos – a gambiarra nos tempos do digital*, com artistas, designers e coletivos.

³⁶ Em sua versão online: <https://facta.art.br/>



Figura 131: *Gambiociclo*, do coletivo Gambiológica – Fred Paulino, Lucas Mafrá e Ganso, 2010.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiológica/docs/catalogo_gambiológicos_web



Figura 132: *Ainda estão vivos*, de Paulo Waisberg, 2010.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiológica/docs/catalogo_gambiológicos_web



Figura 133: *Passo a passo*, de O Grivo, 2010.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo_gambiologos_web

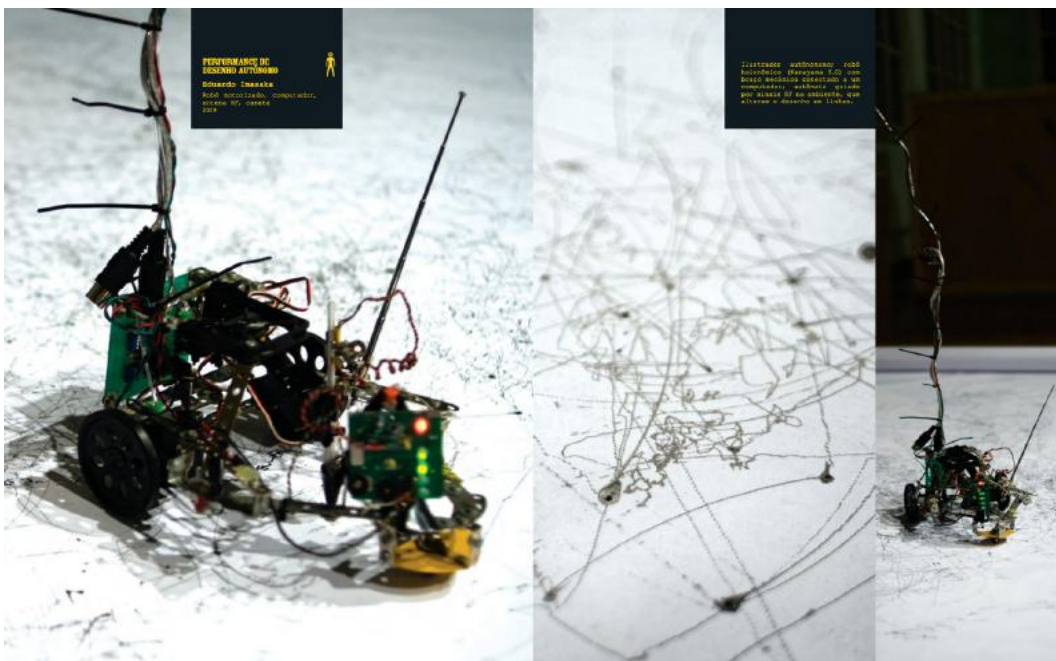


Figura 134: *Performance de desenho autônomo*, de Eduardo Imasaka, 2009.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo_gambiologos_web

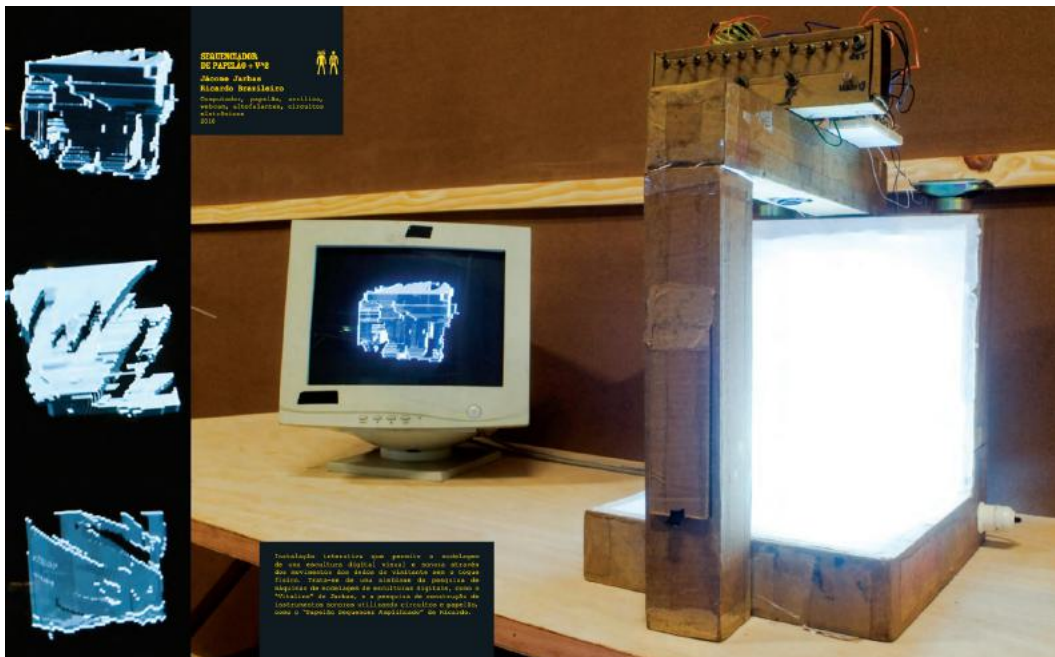


Figura 135: *Sequenciador de papelão + V²*, de Jácome Jarbas e Ricardo Brasileiro, 2010.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo_gambiologos_web



Figura 136: *Graffiti Analysis 3.0*, de Evan Roth, 2010.

Fonte: Disponível em: https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo_gambiologos_web

Em 2014, foi a vez de *Gambiólogos 2.0: a gambiarra nos tempos do digital*, dividida em *Passado e futuro das imagens quebradas*, *Do uso das coisas do mundo*, *Cientistas da gambiarra* e *poetas do imperfeito*. Esta edição também foi marcante

por associar a técnica improvisada a grandes nomes da arte brasileira, como Farnese de Andrade, Arthur Bispo do Rosário, Chelpa Ferro e outros.



Figura 137: *Viemos do mar*, de Farnese de Andrade, 1978.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo-gambiologos2-web>



Figura 138: *Viemos do mar*, de Farnese de Andrade, 1978.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo-gambiologos2-web>



Figura 139: *Buraco*, de Chelipa Ferro, 2009.

Fonte: Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/invencoes/98657-13-gambiarras-geniais-que-vao-facilitar-muito-o-seu-dia-a-dia.htm> /



Figuras 140 e 141: *Painéis de apetrechos (abajur e dentaduras)*, de Arthur Bispo do Rosário, s/d.

Fonte: Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/invencoes/98657-13-gambiarras-geniais-que-vao-facilitar-muito-o-seu-dia-a-dia.htm> /



Figuras 142 e 143: *Horizonte revés*, de Dirceus Maués, 2014 (frente e verso).

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo-gambiologos2-web>

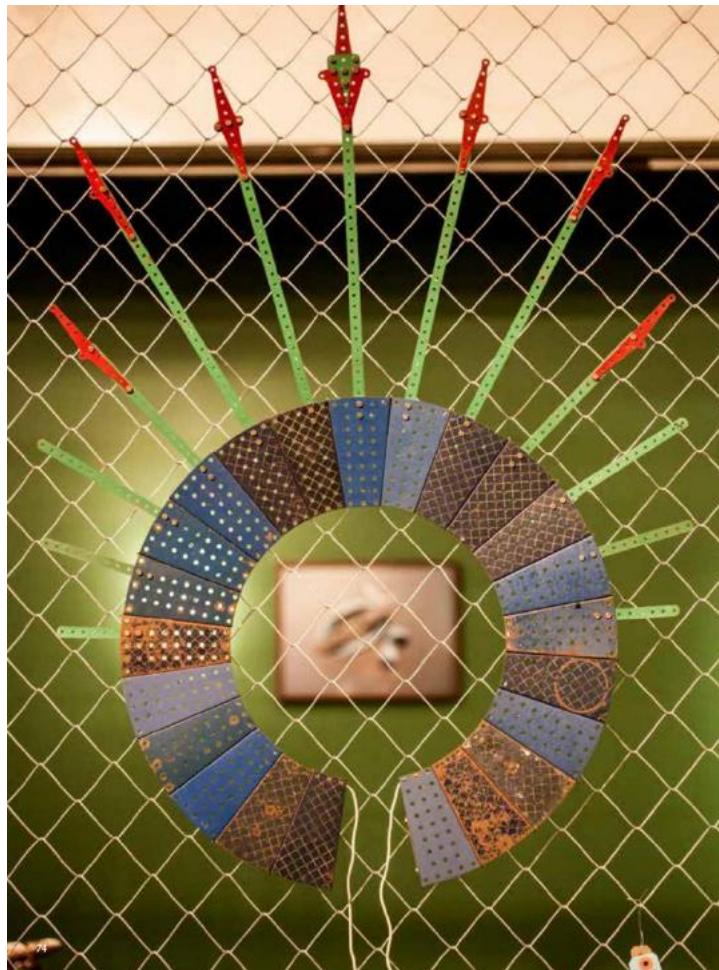
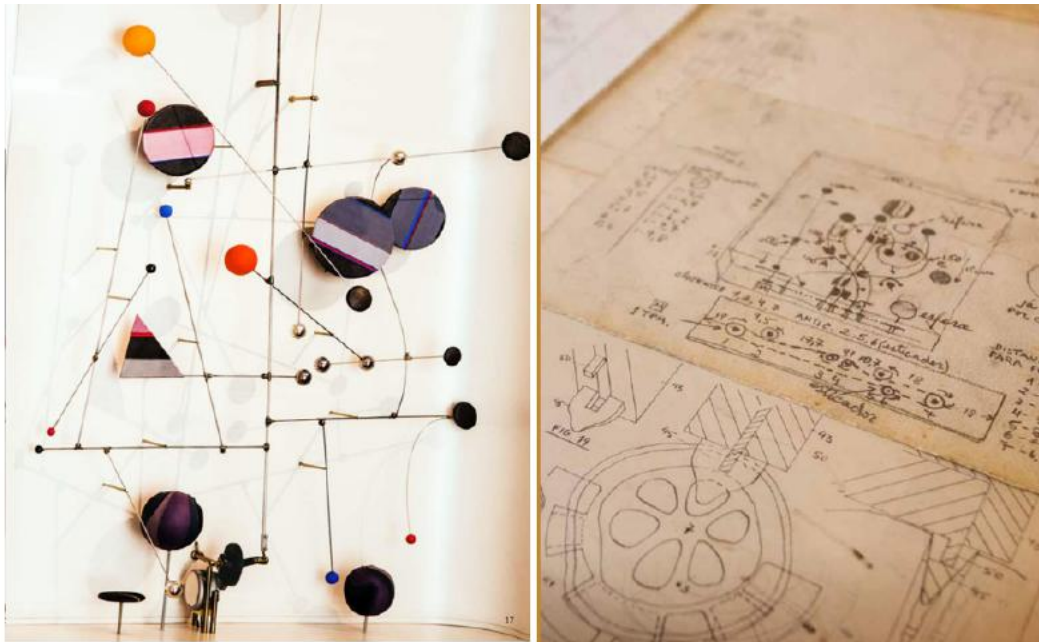


Figura 144: *Peças ornamentais*, de Zaven Paré, 2014.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/catalogo-gambiologos2-web>

Entre 2018 e 2019, a edição *Gambiólogos 3.0* foi aberta com a exposição *Maquinações: artistas, máquinas e a invenção do cotidiano*, que circulou pelo Rio

de Janeiro, Belo Horizonte e São Paulo. Com projetos de Abraham Palatnik, Ganso, Azucena Losana, Motta & Lima, Zaven Paré, e tantos outros.



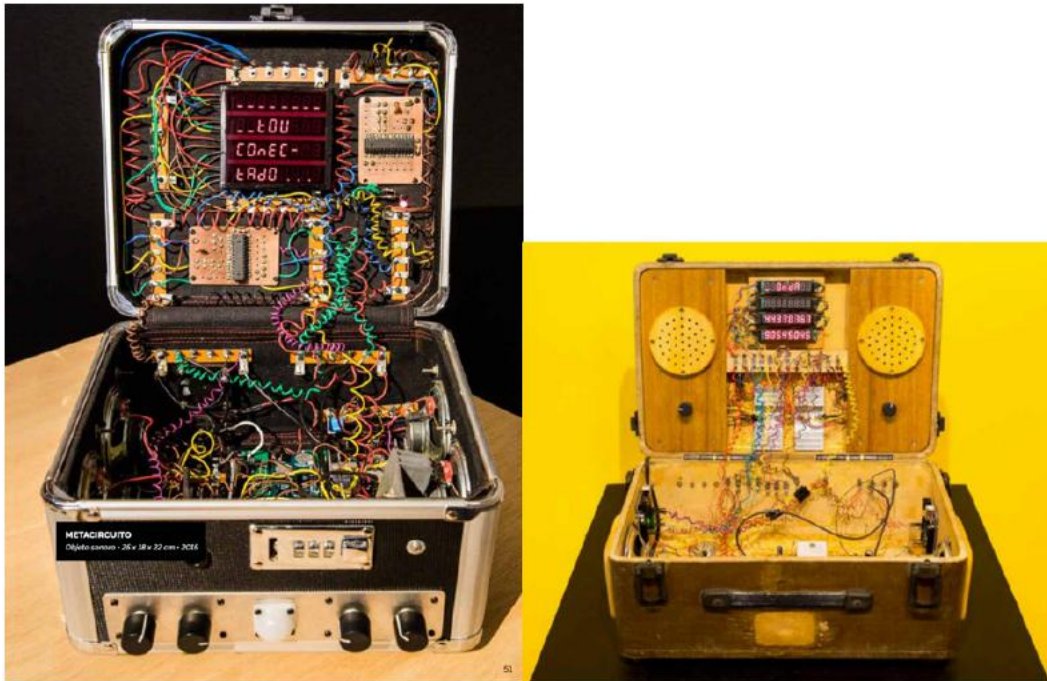
Figuras 145 e 146: *Objeto cinético C-5*, 1968 e *Caderno de anotações*, s/d, de Abraham Palatnik.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/maquinacoes>



Figuras 147 e 148: *Pontapé (La Padadita)*, de Armatost (Colômbia), 2018.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/maquinacoes>



Figuras 151 e 152: *Metacircuito*, de Paulo Nenflídio, 2018.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/maquinacoes>



Figuras 153 e 154: *Ocupação*, de Zaven Paré, 2018/2019.

Fonte: Disponível em: <https://issuu.com/gambiologia/docs/maquinacoes>

Por fim, fechamos este capítulo em reflexão sobre a forma generosa e informal com que as práticas da gambiarra – um manancial possível de práticas especulativas – convidam a todas e todos – designers, não designers, artistas e não artistas – para a experiência de se tornarem não somente espectadores, mas agentes de outras formas possíveis de ressignificação e de modos de construção do mundo;

e pela amostragem de que não devemos nunca nos limitar ao que nos chega pronto e determinado. Como nos fala a Professora Irene Peixoto (2018):

Os objetos e peças gráficas mais triviais poderão surpreender ultrapassando sua mera serventia, revelando um novo significado. Nesse sentido é que podemos qualificar como poético um objeto de design sempre que o seu uso seja transcendente à sua previsível funcionalidade (p. 152).

Embora aparentemente pronto, podemos olhar para o que nos chega como matéria-prima, uma base fértil para construções futuras e mais participativas.

6

Considerações iniciais

Pesquisar é estimular um recomeço de nós mesmos. Uma brecha de tempo em meio ao *frenesi*, que nos convida à revisitação de nossa coleção particular de conjecturas. Experiências, emoções, pensamentos e percepções como sujeitos desencaixotados, revelados e, enfim, expostos. Uma jornada ontológica que nos desafia o tanto quanto nos alenta, e que nos permite a constatação de que, sim, é possível viajar no tempo – partimos de um presente que evoca o passado como base de lançamento para a nave do futuro. Uma cronologia que não é uma linha, mas um contínuo redesenho à mão livre.

E quando acreditamos que nada mais nos surpreende, eis que o inquieto design nos desnuda algo de extraordinário, revigorante e artístico: a possibilidade de transmutar traços em palavras. A escrita como projeto visual, como modos de pensar e lidar com as vicissitudes e afecções do mundo. E é assim que vem se desenhando o percurso deste trabalho nos últimos dois anos, um relato que tem na infância uma fagulha – partícula incandescente de um fogo preservado que aquece e conforta a vida adulta.

Ao mesmo tempo em que nos intimidam, como designers ou artistas, as páginas em branco são territórios passíveis de encontros e misturas de ideias íntimas e alheias, de ontem e de hoje, sem pedágios ou aduaneiras. *Zonas Autônomas Temporárias* de porteiros abertas para reconciliações, reflexões e debates sobre outras formas de imanência de um design na condição de mundo em que vivemos, sob constantes avanços do corrosivo sistema neoliberal que insiste em nos interpelar. Diante de tal circunstância, nos cabe o exercício da percepção e do pensamento, sobre como nos instrumentalizarmos (e mentalizarmos) nas fontes sensíveis e artísticas dos ofícios, do design e da arte, para resistirmos aos irremediáveis descarrilamentos provocados pelas abordagens capitalistas, e sobre como aprender a viver sob as inevitáveis alterações de paisagens como estado natural.

Por estes motivos, e pelas subliminares e insistentes imposições de caráter colonizatório dos nossos modos de construção da contemporaneidade, esta pesquisa visa, em suas linhas iniciais, a um debate sobre o objeto e suas superficiais e encarceradas noções de utilidade. O que se exercita, no capítulo, é uma distensão, uma percepção amplificada do sensível que reside no material, um diagnóstico de um mundo que vive em estado de cognição comprometida com o abandono do sutil e do poético e que, facilmente, troca delicadezas por PIX.

O capítulo seguinte alarga as investigações em um contexto de mundo no qual se revelam resíduos do movimento *yuppie* da década de 1980, com os sujeitos que “trazem soluções inovadoras através do design para o seu negócio ser mais lucrativo”, com uma pandemia como cenário, proveniente de uma crise ambiental, agravada, não coincidentemente, naquela mesma década. De maneira sutil – e para boas entendedoras e entendedores –, nesta etapa são simuladas cartilhas de resistência contra bloqueios fronteiriços, preconceitos e excesso de hiperestímulos no lugar da experiência real – contra a precarização e em favor da vida. Um latente desejo de insurgência tem morada nestas páginas e, neste sentido, faço minhas as palavras de Jim Lord, um guru norte-americano do Maine, que diz “toda afirmação sobre o que está errado é uma esperança desarticulada”³⁷. Se fosse resumir esta parte da pesquisa em uma imagem, seria a de uma montanha russa: todos embarcados em uma máquina acelerada, que sacode e nos vira de cabeça *pra* baixo, que dá frio na barriga, faz o coração sair pela boca, e aterroriza com o iminente risco de colapso.

Busca-se, também, compreender os vínculos possíveis entre o que se sente e o que se cria, em outras palavras, como os projetos de design se relacionam com as temporalidades e contextos de vulnerabilidade. Seria assombroso, se não fosse absolutamente utópico, encontrar um substrato que profetizasse um panorama futuro pela lógica da combinação, neste caso, um sistema que oprime *versus* uma revolução criativa como a Contracultura, nas cartografias dos anos 1960 e 1970. Como não se trata de uma ciência exata, muito menos de um *copy cola*, que pelo menos nos sirva de modelo inspiracional e como fonte de alegria em saber que é possível tamanho transbordamento de possibilidades e provocações. Tais objetos, largamente inspirados nas expressões da arte, foram e são os responsáveis pelo desejo de se concretizar este trabalho, um reforço contundente ao aspecto

³⁷ Tradução nossa. Texto original: “Every statement about what’s wrong, is an unarticulated hope”, do livro *What kind of world do we want?*

contingencial do design, que se relaciona tão intimamente com as nossas subjetividades.

Eis que chegamos ao final desta pesquisa, confiando na dualidade de que esta linha de chegada seja, paralelamente, uma linha de partida. E que contornos, territórios e paisagens sejam traços cadenciados como em uma partitura musical – no rodapé, *da capo*, de volta ao começo para uma nova aventura pela estrada das transmutações.

Objetos – parte do que somos, memória do que já se foram – que permeiam pelo tempo, contra as leis da obsolescência. Ao inverter a máxima, “vão-se os dedos e ficam os anéis”, assume-se que as condições não orgânicas dos objetos lhes asseguram, além de uma vida longínqua, a dupla utilidade de ser, ao mesmo tempo, o fogo e o relato de Agamben. Na reflexão sobre “consciência material” de Richard Sennet (2021):

Como as roupas, vasilhas, ferramentas e máquinas são objetos sólidos, podemos voltar a eles repetidas vezes ao longo do tempo; podemos demorar-nos junto a eles de uma maneira que não é possível no decorrer de uma discussão. E a cultura material tampouco segue os ritmos da vida biológica. Os objetos não entram inevitavelmente em decadência de dentro para fora, como um corpo humano. A história das coisas segue um curso diferente, no qual a metamorfose e a adaptação desempenham um papel mais importante, através das gerações humanas (p.26).

O design e a arte em uma amizade colorida, sem lenço nem documento. Caminhando de mãos dadas em oposição ao conformismo, sistemas regulatórios e padrões vigentes, através de suas visualidades irreverentes, ambíguas, disfuncionais, e pelos flertes imagéticos que nos possibilitam a redenção que existe no vislumbre de novos modos e futuros alternativos. É urgente repensar sobre o que nos cerca e nos afeta, para uma “reconstrução de nossa vida coletiva na Terra”, em que “todas as coisas, cada detalhe da nossa existência diária, do modo como produzimos comida ao modo como viajamos, (...) devem ser reelaborados” (Latour, 2014, p. 5). Como afirma a musa desta pesquisa, Suely Rolnik,

Trata-se de uma busca para ‘curar’ a vida o mais possível de sua impotência, seqüela de seu cativeiro na trama relacional do abuso que aliena a subjetividade das demandas vitais e mantém o desejo refém do regime dominante em sua essência cafetina. E se tal operação de cura é indissociável da operação artística é porque ela só se completa com a criação de novos modos de existência que performatizem as demandas vitais, realizando assim a germinação dos embriões de mundo que pulsam nos corpos (Rolnik, 2018, p. 138).

O design contemporâneo como algo que se desvela em nós, que contagia a possibilidade de revolução, mudanças radicais, em um cenário de “inconsciente colonial-capitalística” (Rolnik, 2018, p. 37) em que vivemos nos tempos atuais. É essencial nos equiparmos com sistemas de defesa pró-vida, *red flags* de resiliência e insurgência diante do verdadeiro massacre às nossas subjetividades. Em uma era de incertezas como a que vivemos, especular faz todo o sentido.

Ao final deste trabalho, trazemos um dos muitos e belos aforismos de Jacques Rancière (2009), “O real precisa ser ficcionado para ser pensado” (p. 58); isso fala de possibilidades e de sonhos, não necessariamente nesta ordem, mas que podem ser colocados em prática através dos nossos modos de permanência.

Não é sobre conclusão, mas sobre processo; não é desfecho, mas abertura; design não é um fim, mas um constante recomeço, uma reelaboração que, na união com as expressões da arte, é farto de promessas, narrativas, provocações e perspectivas para novas bases, novos modos e novos territórios.

Fim

Referências bibliográficas

3YES3. **Tony Dunne & Fiona Raby – GIDEST Seminar Video**. YouTube. 27 de novembro de 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DTG033KyLbI>

AGAMBEN, G. **Profanações**. 1.ed. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.

_____. **O fogo e o relato**. 1.ed. São Paulo: Boitempo Editorial, 2018.

ANDRADE, O. Manifesto antropófago. **Revista de Antropofagia**, São Paulo: Anno 1, Número 1, p.3 e p.7, maio, 1928. Disponível em: <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/7064>. Acesso em: 26 nov. 2022.

ARCHIZOOM Associati. **Design index**. Milão, [s.d.]. Disponível em: <https://www.designindex.org/index/design/archizoom-associates.html>

BARRAGÃO, V. **About me**. Albufeira, [s.d.]. Disponível em: <https://vanessabarragao.com/about>

BAVA, A. Radical history: a new film demonstrates why Gruppo 999, architecture collective from Florence, remains relevant today. **The Architect's Newspaper**. Nova Iorque, 14 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.archpaper.com/2023/06/new-film-gruppo-9999-remains-relevant-today/>

BEY, H. **T.A.Z.: the temporary autonomous zone, ontological anarchy, poetic terrorism**. Nova Iorque: Autonomedia, 1991.

BIOGRAFIA L'Atelier. **Arremate Arte**. Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://www.arrematearte.com.br/artistas/l-atelier-1960>

BONDÍA, J.L. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Tradução de João Wanderley Geraldi. A partir da conferência proferida no I Seminário Internacional de Educação de Campinas, traduzida e publicada, em julho de 2001.

BORGES, A. **Perfil**. [s.l.], [s.d.]. Disponível em http://ovo3.tempsite.ws/about_ovo.php

BRITO, A. **Nomes próprios: semântica e ontologia**. Brasília: Editora UNB. 2003. 207 p.

CAMPOS, M. “O freio da blazer”, a “cara da dura”: notas sobre itinerários entre a cidade, a arte, institucionalidades e ascendências afro-brasileiras. Dossiê Escritos e re-escritos da arte afro-brasileira. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, PPGAV-UFRJ, v.28, n. 43, p. 318-338, jan.-jun. 2022. ISSN-2448-3338. DOI: <http://doi.org/10.37235/ae.n43.18>. Disponível em: <http://revistas.ufrj.br/index.php/ae>

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. 1.ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

CHOW, S.; LIN, H. **Equivalence**: the ecological footprint of fish. [s.l.], 2017. Disponível em: <https://www.chowandlin.com/fish>

CRESPIN, T. Archigram: trajetória e influências ao longo de suas produções. **Arch Daily**. [s.l.], 03 de outubro de 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/969450/archigram-trajetoria-e-influencias-ao-longo-de-suas-producoes#:~:text=O%20Archigram%20nasce%20tamb%C3%A9m%20com,as%20possibilidades%20da%20representa%C3%A7%C3%A3o%20arquitect%C3%B4nica>.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything**: design, fiction, and social dreaming. London /Cambridge: The MIT Press, 2013. Disponível em: <http://dunneandraby.co.uk/>

ESTUDIO Manus. **Sobre**. São Paulo, [s.d.]. Disponível em: <https://www.estudiomanus.com/sobre>

FAGUNDES, D. Micro-utopias: Notas sobre radical e critical design. **Arch Daily**. [s.l.], 16 de setembro de 2016. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/795341/micro-utopias-notas-sobre-radical-e-critical-design>

FERRARI, M; PASQUAL, E.; BAGNATO, A. **A moving border**: alpine cartographies of climate change. Nova Iorque: Columbia Books on Architecture and the City, 2019.

FIUMI, F.; GALLI, P.; BIRELLI, G.; CALDINI, C. **Ricordi di architettura/Architectural memoirs**: arte moderna. Firenze: 9999, 1972.

FORTY, A. **Objetos do desejo**. 1.ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FRAYLING, C. Research in art and design. **Royal College of Art Research Papers**, Londres, v.1, n.1, p.1-5, 1993/1994.

GROYS, B. Sobre o ativismo artístico. In: **In the flow**. Tradução de Caroline Alciones de Oliveira Leite e Luiz Sérgio de Oliveira. Rio de Janeiro: Editora Verso, 2016.

GRUPPO Strum. **Museo Torino**. Turin, [s.d.]. Disponível em: <https://www.museotorino.it/view/s/e131a12bab184b57bf1618c2a06ecfa2>

HAN, B. C. **Sociedade do cansaço**. 2.ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HARAWAY, D.; TSING, A. L. Unblocking attachment sites for living in the plantationocene. YouTube, 12 de setembro de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wbQmtPI25II&t=1484s>

KAMPRANI, K. **The uncomfortable**. 2020. Disponível em <https://www.theuncomfortable.com>.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 1.ed. São Paulo. Companhia das Letras, 2019.

LATOURE, B. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

LE GUIN, U. K. A ficção como cesta: uma teoria. Título original: The carrier bag theory of fiction (1986). In: **Dancing at the Edge of the World – Thoughts on Words, Women, Places** (1989). Ed. Grove Press. Tradução: Priscilla Mello. Revisão: Ellen Araujo e Marcio Goldman.

LORD, J. **What kind of Worlds do you want?** Here's how we can get it. The Center for Leadership Philanthropy, 2007.

MARCONI, M. de A; LAKATOS, E. M. **Metodologia Científica**. 7. ed. rev. ampl. São Paulo: Atlas, 2014,

MATOSO, M. Archizoom Association: o escritório italiano do anti-design. **Tabula**. [s.l.], 02 de julho de 2015. Disponível em: <https://tabulla.co/archizoom-association-o-escritorio-italiano-do-anti-design/>

MEYER, G. Vivendo no Antropoceno: o Design e a Arte lidando com os modos de uma Época Impossível. **Estudos em Design | Revista** (online). Rio de Janeiro: v. 28 | n. 2 [2020], p. 88– 98 | ISSN 1983-196X

NAVARRO, S. G. **73 notas sobre a deriva**. (fragmentos). Trad. José Carlos Hernandez Prieto e Leonardo Sales. 2011

NORMAN, D. **The design of everyday things**. Revised and expanded edition. Nova Iorque: Basic Books, 2013.

ORDINE, N. **A Utilidade do inútil**. 1.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

PAIVA, V. **Só o sol sabe sair de cena**. 1.ed. Rio de Janeiro: Dantes Editora, 2016.

PATRIMÔNIO Cultural: frases de Aloísio Magalhães. **Blog Proteus Educação Patrimonial**. Belo Horizonte, 31 de janeiro de 2012. Disponível em: <https://proteuseducacaopatrimonial.blogspot.com/2012/01/patrimonio-cultural-frases-de-aloisio.html#:~:text=O%20'novos'%20%C3%A9%20apenas%20uma,diversas%20faces%20do%20mesmo%20cristal%E2%80%9D>.

PEIXOTO, I. **O design além da estetização funcional**. 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília, 2018.

PETIT, O (dir). **Dunas do barato**. Netflix, 2017. Disponível www.netflix.com/br/title/81597948.

PORTINARI, D. B.; NOGUERIA, P. C. E. Por um design político. **Estudos em Design** | Revista (online). Rio de Janeiro, v.24 | n. 3[2016], pp. 32 - 46.

RANCIÈRE, J. **A Partilha do sensível**. 2.ed. São Paulo. Editora 34, 2009.

RODRIGUES, D. **Naming**, o nome da marca. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2011

ROLNIK, S. **Antropofagia zumbi**. 1.ed. São Paulo. N-1 edições, 2021.

_____. **Esferas da insurreição**. 2.ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.

_____. Subjetividade antropofágica / Anthropophagic Subjectivity. In: HERKENHOFF, Paulo e PEDROSA, Adriano (Edit.). **Arte contemporânea brasileira: um e/entre Outro/s**, XXIVª Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. pp. 128-147. Edição Bilingüe (português/inglês).

_____. **Políticas da hibridização**. Cadernos de Subjetividade. Núcleo de Estudos e Pesquisas da Subjetividade. Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 22/07/2018.

SANCHES, S. Flânerie: interrupção da dívida como modo de vida, , **Humboldt Magazin**. Goethe Institut. [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.goethe.de/prj/hum/pt/nac/24324736.html>>. Acesso em: 2 fev. 2024.

SELETTI. **About**. [s.l.], 2020. Disponível em: <https://www.seletti.it/global/about>

SENNET, R. **O Artífice**. 10.ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2021.

SPACEY, J. **4 types of critical design**. Simplicable, 2018. Disponível em <https://simplicable.com/new/critical-design>.

_____. **17 types of speculative design.** Simplicable, 2018. Disponível em <https://simplicable.com/new/speculative-design>.

SUPERFLEX. **About.** Copenhagen, [s.d.]. Disponível em: <https://superflex.net/about>

TSING, Anna L. **The mushroom at the end of the world:** on the possibility of life in capitalist ruins. Princeton: Princeton University Press, 2015.

_____. **Arts of living on a damaged planet:** ghosts and monsters of the anthropocene. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

TSING, A. L.; DEGER, J.; SAXENA, A. K.; ZHOU, F. **Feral atlas:** the more-than-human anthropocene, 2021. Disponível em: <https://feralatlas.org/>

WICK, R. **Pedagogia da Bauhaus.** 1.ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1989.