



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

VINICIUS CORTEZ DE SOUZA DANTAS

**POLÍTICA E ESTÉTICA DO DESIGNER:
Práticas de suspensão dos programas utilitários e a redistribuição da
competência projetual**

Recife
2018

VINICIUS CORTEZ DE SOUZA DANTAS

POLÍTICA E ESTÉTICA DO DESIGNER:

**Práticas de suspensão dos programas utilitários e a redistribuição da
competência projetual**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Área de concentração: Planejamento e Contextualização de Artefatos.

Orientador: Prof. Dr. Gentil Porto Filho

Co-orientadora: Profa. Dra. Oriana Duarte

Recife

2018

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

D192p Dantas, Vinicius Cortez de Souza
Política e estética do designer: práticas de suspensão dos programas
utilitários e a redistribuição da competência projetual / Vinicius Cortez de
Souza Dantas. – Recife, 2018.
104f.: il.

Orientador: Gentil Porto Filho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.
Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design,
2018.

Inclui referências e apêndice.

1. Design. 2. Política. 3. Estética. 4. Arte. 5. Cotidiano. I. Porto Filho,
Gentil (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-181)

VINICIUS CORTEZ DE SOUZA DANTAS

**POLÍTICA E ESTÉTICA DO DESIGNER:
práticas de suspensão dos programas utilitários e a redistribuição da
competência projetual**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Design da
Universidade Federal de Pernambuco
como requisito parcial para obtenção do
título de Mestre em Design.

Aprovada em: 17/09/2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gentil Porto Filho (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Oriana Duarte de Araújo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Olavo Fontes Magalhães Bessa (Examinador Externo)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

AGRADECIMENTOS

À minha mãe e ao meu pai pela paciência e suporte.

Ao meu orientador, Gentil Porto Filho por contribuir com seu olhar criterioso sobre o projeto.

À professora e performer Oriana Duarte pelo entusiasmo e elegância, pelas aulas apaixonadas e conselhos.

Aos mestrandos e doutorandos do Laboratório de Inteligência Artística i! pela partilha atenta e generosa de todos os encontros.

A Marcelo da coordenação do PPG D'sign, pela gentileza e portas abertas.

Aos amigos João Pedro (Brio Virgílio Arqueu), Philipe Soares, Carlinhos e Bárbara Collier por ajudarem a fazer de Recife minha casa.

À amiga, artista e professora Rosane Felix por vibrar com minhas inquietações em arte-vida.

Às parceiras de mestrado, Bete, Cinara e Renata Petty, pelo carinho e risadas.

A Alexandre Américo pelas lições dançadas.

Ao professor Olavo Bessa pelo estímulo em toda minha formação de Design, vibrando nas valiosas contribuições à dissertação.

Às professoras Lore Fortes (Mestrado em Ciências Sociais, UFRN) e Naira Ciotti (Mestrado em Artes Cênicas, UFRN) pela generosidade e acolhimento.

Ao meu namorado Vicente por ajudar a aproximar meu delírio à experiência com coisas reais.

Agradeço à CAPES, que tornou possível a pesquisa através da oferta de uma bolsa de estudos para o mestrado.

RESUMO

Este trabalho dedica-se a investigar, em perspectiva estético política, a relação entre suspensão dos programas utilitários e a redistribuição da competência de design. Assumimos a prática de design como uma atividade de reordenamento social, que articula valores e redefine territórios. A partir daí, consideramos a dimensão, funcionamento e transformações de uma estrutura social que promove a separação entre designer, artista e leigo. Para tanto, recrutamos a teoria de Giddens, Rancière e Bourriaud. E em respeito ao conhecimento que surge de práticas criativas, identificamos maneiras de fazer de designers, leigos e artistas que suspendem programas utilitários. Essas maneiras de fazer foram organizadas nas categorias: práticas emancipatórias, práticas de improvisação, práticas de compartilhamento e práticas de especulação. Cada uma dessas abordagens é apresentada em um breve estudo de caso, observando a suspensão de programas utilitários que elas articulam e o rearranjo de atribuições dos agentes envolvidos. Por fim, entrelaçamos à pesquisa o relato de experimentos projetuais realizados pelo próprio pesquisador antes e durante o mestrado. Atravessando o campo artístico e o cotidiano, esta dissertação sistematiza potencialidades políticas de design ao passo que requalifica conceitualmente os exercícios de design que acontecem além do território especializado.

Palavras-chaves: Design. Política. Estética. Arte. Cotidiano.

ABSTRACT

This work investigates, in a political aesthetic perspective, the relation between suspension of utilitarian programs and the redistribution of the competence to design. We assume the practice of design as a social reordering activity, which articulates values and redefines territories. From there, we consider the dimension, functioning and transformations of a social structure that promotes the separation between designer, artist and layman. To that end, we recruited the theory of Giddens, Rancière and Bourriaud. In respect to the knowledge that emerges from creative practices, we identified ways of doing of designers, laypeople and artists who suspend utility programs. These ways of doing things were organized in the following categories: emancipatory practices, improvisation practices, sharing practices, and speculation practices. Each of these approaches is presented in a brief case study, observing the suspension of utilitarian programs and the rearrangement of attributions of the agents involved. Finally, we interweave to the research the report of design experiments carried out by the researcher himself before and during the master's degree. Crossing fields of art and everyday life, this dissertation presents the systematization of political design potentialities while conceptually requalifies the design exercises that take place beyond the specialized territory.

Keywords: Design. Politics. Aesthetics. Art. Daily life.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Embalagens de sabão em pó Omo Multiação.....	19
Figura 2 -	Foto da obra Brillo box, Andy Warhol, 1964.....	20
Figura 3 -	Processo criativo de Brillo Box, Andy Warhol. Foto: David Franklin.....	21
Figura 4 -	O Monumento Contínuo, SuperStudio, 1966, foto-colagem.....	39
Figura 5 -	Capitello Chair, Studio65, 1971.....	40
Figura 6 -	Performance Cadeiras vestíveis, Gianni Pettena, Minneapolis, Minnesota, 1971.....	42
Figura 7 -	Gambiarrras, Cao Guimarães, 2000-2014.....	45
Figura 8 -	Gambiarrras, Cao Guimarães, 2000-2014.....	46
Figura 9 -	Secando roupa “nas costas” da geladeira.....	48
Figura 10 -	Autodocumentação com câmera fotográfica.....	55
Figura 11 -	Eduardo Kac, Natural History of the Enigma, 2003-2008, Collection Weisman Art Museum. Foto: Rik Sferra.....	59
Figura 12 -	Flavio de Carvalho, New Look, 1956, desenho e passeata por São Paulo.....	62
Figura 13 -	Flavio de Carvalho, New Look, 1956, desenho e passeata por São Paulo.....	62
Figura 14 -	Revista O Cruzeiro, Nov, 1956.....	64
Figura 15 -	Esboço para a máscara de Bafoganesh, do próprio autor.....	70
Figura 16 -	Teste e instalação.....	71
Figura 17 -	Performance de Bafoganesh.....	72
Figura 18 -	Esboço para Quintestigma.....	73
Figura 19 -	Testes para Quintestigma.....	74
Figura 20 -	Performance de Quintestigma.....	75
Figura 21 -	Fluxo de dados de saudades.....	76
Figura 22 -	Esboço para estrutura do Travesseiro Saudade, 2014.....	77
Figura 23 -	Interior do Travesseiro Saudade, 2014.....	77
Figura 24 -	Teste do Travesseiro Saudade, 2014.....	78
Figura 25 -	Esboço para instalação da performance Colutório panfletário...	81
Figura 26 -	Stills de vídeo-documentação da performance Colutório panfletário. Vídeo: Luciana D’assunção.....	82

Figura 27 -	Detalhe do interior do ônibus CDU (Várzea), Recife.....	83
Figura 28 -	Intervenção da artista Sayonara Pinheiro em Areia Branca/RN, 2010. Foto: Danilo Tazio.....	83
Figura 29 -	Recombinação e manipulação vetorial dos pictogramas.....	84
Figura 30 -	Adesivo aplicado.....	85
Figura 31 -	Esboços prévios da performance Radiovirilha, 2018.....	87
Figura 32 -	Performance Radiovirilha na Residência Comuna Pangéia, Recife, 2018. Foto: Pedra Pdr@.....	88
Figura 33 -	Placa da Radiovirilha.....	88
Figura 34 -	Performance Radiovirilha na Galeria Bólido 1054, Natal 2018. Foto: Renata Marques.....	89
Figura 35 -	Ilustração de Manual para Máquinas de pisar, 2018.....	90
Figura 36 -	Fotografia do mini-pôster em Manual para máquinas de pisar, VicenteVinicius, 2018.....	91
Figura 37 -	Fotografia para anúncio do zine Máquinas de pisar no instagram, VicenteVinicius, 2018.....	92
Figura 38 -	Mesa do Lançamento do Manual para Máquinas de pisar no Seminário de Arte Digital (BH), 2018.....	92
Figura 39 -	Coleção de carimbos, VicenteVinicius, 2018.....	93
Figura 40 -	Carteirinha Amordepica Azul, VicenteVinicius, 2018.....	94
Figura 41 -	Foto para postagem no instagram, VicenteVinicius, 2018.....	94

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	DESIGNER EM SOCIEDADE	15
2.1	Campus	15
2.2	Alienação e esperança	15
2.3	Prática e autonomia	17
2.4	Eficácia estética	18
2.5	Programas de utilidade, confiança e imprevisibilidade	21
2.6	Wicked Problems	25
3	A SUSPENSÃO DOS PROGRAMAS UTILITÁRIOS	30
3.1	Abordagem emancipatória	31
3.1.1	Internacional Situacionista	31
3.1.2	Design Radical (anti-design)	36
3.2	Improvisação	44
3.3	Compartilhamento	51
3.4	Especulação	55
4	EXPERIMENTOS	65
4.1	Meditações Ciborgues	66
4.1.1	Bafoganesh	69
4.1.2	Quintestigma	73
4.1.3	Saudades	75
4.1.4	Política das Meditações Ciborgues	79
4.2	Trabalhos pela suspensão de programas industriais	79
4.2.1	Colutório panfletário	80
4.2.2	Kit de sinalização Contato transparente	82
4.2.3	Política dos Trabalhos pela suspensão de programas industriais	85
4.3	VicenteVinicius	86
4.3.1	Radiovirilha	87
4.3.2	Manuais	89
4.3.3	Carteirinhas Amordepica	93
4.3.4	Política em VicenteVinicius	95
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	99

APÊNDICE A - LINKS DE MATERIAIS AUDIOVISUAIS	104
---	------------

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda a política e a estética do designer assumindo que o território especializado desse profissional, assim como o de todos os outros, é uma construção social que decorre das práticas humanas (BOURDIEU, 1996). A questão da dominação em design é posta lado a lado à possibilidade de suspensão dos programas utilitários previamente estabelecidos e à redistribuição da competência de fazer projeto.

O design é, aqui, entendido em seu sentido trivial como prática de planificação que antecede uma produção ou interferência visando à geração de soluções. Mas, mais a fundo, é tratado como atividade de reordenamento social que articula valores e redefine territórios de ação. Afinal, mesmo que se entenda “projetar” como a produção de uma coisa que antecede uma segunda (interferência ou produto)¹, a maneira de realizar essa prática traz sempre implicações corporais e sociais novas (MCLUHAN, 2005). Reconhecendo que essas implicações não são meramente técnicas, tentamos aproximar design e política.

Entendemos que a manutenção de programas utilitários, sobretudo os programas de especialização industrialista do designer, do usuário e do artista, pode colaborar para alienar as pessoas do processo de concepção, planificação e transformação do mundo (DEBORD, 1997). Mas, acreditamos, também, que maneiras de gerar “soluções” que não questionam, no plano das subjetividades, a própria noção de “problema”, “necessidade” ou “demanda” coexistem com uma diversidade de potentes maneiras de fazer e ver o mundo (CERTEAU, 1994). Nesse sentido, rejeitamos práticas de projeto, fabricação e uso que reduzam pessoas à “usuários”, práticas que antecipem e reafirmem condutas “normais” ou “adequadas”.

Imaginamos a crítica, a suspensão dos programas utilitários preestabelecidos independentemente da especialidade dos agentes envolvidos. Imaginamos as relações entre o designer, o artista e o leigo sendo reconfiguradas. Desconfiamos que o rompimento com os programas utilitários, e com os modelos de divisão de trabalho instituídos na modernidade, podem viabilizar a redistribuição da

¹Configuração técnico-formal de um artefato ou ambiente ou a solução de um problema.

competência de fazer projeto num espaço social não restrito pelas barreiras disciplinares.

Buscamos perspectivas que possibilitassem visualizar a estrutura social que separa o designer do artista e do leigo-consumidor-usuário, tentando identificar maneiras de transformar essa estrutura. Acessando a teoria da sociologia e da arte, colocamos essa transformação em função das práticas desses três agentes criativos.

Do campo da filosofia da arte, Rancière (2012b) afirma que os riscos de dominação do homem pelo homem se devem à permanência de uma estrutura que opõe duas categorias de pessoa: as que têm uma capacidade e as que não têm. O autor propõe que a organização de hierarquias e territórios, assim como a distribuição de competências, acontece em consonância com um processo de “partilha do sensível”, que é acionado através das maneiras de fazer (RANCIÈRE, 2009).

Para Rancière (2012), o design encontra a poesia escrita quando se põe a busca dos criativos em função de princípios, de métodos e de intenções. Uma vez que tanto um designer quanto um poeta estão essencialmente comprometidos com a “criação de formas de vida”, a maneira de fazer de designers e poetas poderiam se influenciar mutuamente. Aproveitamos esse pretexto para pensar, a partir de Rancière, como as práticas, instrumentalizantes ou não, poderiam neutralizar a oposição entre passividade e atividade em projeto.

A teoria de Giddens lança luz, por sua vez, sobre a problemática da separação projetista/usuário, analisando como ela se manifesta nas instituições sociais da modernidade. Interessa-nos, sobretudo, sua visão da divisão de trabalho no eixo organizacional da sociedade que ele chama de industrialização. Incorporamos à presente discussão, em especial, o conceito de “confiança nos sistemas peritos” para desdobrar as especificidades da relação entre “designers” e “usuários”.

As teorias de Bourdieu, principalmente os conceitos de *habitus* e *campus*, formam um pano de fundo para parte das formulações desta pesquisa. Elas oferecem pistas sobre as dinâmicas e transformações políticas no campo do design em sua relação ao campo artístico e ao cotidiano leigo.

Ademais, recorreremos ao teórico da arte Bourriaud para entender como artistas têm respondido às circunstâncias da industrialização e identificar maneiras de fazer que desafiaram a instituição da especialização. Bourriaud defende que a arte moderna serviu como uma espécie de refúgio para práticas que se desviam das normas instituídas mercadologicamente. Interessa, aqui, sobretudo, a ideia de que esses especialistas estariam comprometidos com a invenção de uma ética própria.

A investigação apoia-se também na teoria do Metadesign (VASSÃO, 2010), que reúne conhecimento sobre ética e ferramentas de design para a complexidade. Metadesign é o design de entidades capazes de operar a mutabilidade conceitual em design num plano mais geral, de afetar a maneira de alguém praticar projeto ou, pelo menos, de sugerir novos enfoques. A teoria foi adotada por traçar uma ponte entre o campo do design e as ciências humanas.

O desenvolvimento desta pesquisa é, também, um processo criativo tangibilizado via exercício da escrita. Nesse sentido, tem sido realizada com a expectativa de que o texto venha a promover suspensões e choques de sensorialidade como os aludidos por Rancière (2012). No espaço social, a escrita é uma tentativa de favorecer a visualização de conexões entre os esforços tecnológicos e os desejos das pessoas. Agrupamos processos criativos as pessoas têm respondido aos programas utilitários preestabelecidos. Identificamos esses processos na criação da gambiarra, da Internacional Situacionista, de Flávio de Carvalho, e em tantos outros casos de projetistas especializados quanto de não-especializados.

Para tentar evitar maiores confusões, reforçamos que não é nossa pretensão coroar uma ou outra maneira de fazer, mas, estabelecer uma zona de reflexão a partir da qual seja possível vislumbrar outras vias de acesso a questões de design contemporâneo a fim de favorecer o aperfeiçoamento do fazer projeto em sua multiplicidade. Não cabe, aqui, a defesa de uma solução total para o problema da dominação em design, como a rejeição “da indústria” e dos prejuízos e benefícios resultantes dos avanços da tecnologia, tampouco a prescrição da “salvação pela arte”. A pesquisa se realiza política-esteticamente enquanto uma proposição de fluxos conceituais entre campos de conhecimento e especulação de perspectivas/ abordagens alternativas de design.

Como parte do desafio da pesquisa, ao invés de seguir especificações metodológicas rígidas, experimentamos lidar com os “problemas” na medida em que a consciência deles fosse surgindo, abrir espaço para redefinir e entrelaçar perspectivas de outras disciplinas e considerar a experiência afetiva do pesquisador.

A ideia do primeiro capítulo é discutir sobre as implicações sociais do projeto especializado. Para tanto, revisa a rede de pressupostos que sustenta as atribuições sociais do designer na modernidade, das relações entre utilidade e alienação e entre autonomia e imprevisibilidade, confrontando por vias teóricas as maneiras de fazer do designer, do leigo e do artista.

No segundo capítulo, apresentamos práticas de suspensão de programas utilitários, lançando mão das formulações teóricas reunidas no primeiro capítulo para analisar processos criativos de designers, leigos e artistas. Separamos as práticas em quatro grupos, sendo que cada grupo corresponde aqui a uma postura: improvisação, compartilhamento, especulação e emancipação.

O terceiro capítulo constrói um relato de experimentos práticos, observando pontos em comum com as questões apresentadas nos dois primeiros, para pensar como eu, pesquisador, artista e designer, tento aproximar design, política e estética na minha prática e imaginar como o meu fazer pode redefinir o meu lugar de ação nesse campo.

Por fim, destaco que a pesquisa confirma a insuficiência de um design feito unicamente por especialistas na busca por soluções permanentes, definitivas ou totais diante da complexidade das demandas contemporâneas e, além disso, identifica maneiras de fazer tanto de designers quanto de leigos e artistas que contrariam a estrutura segregante de que falou Rancière e que revisam, na prática, a associação simbólica entre uso e passividade, entre projeto e ação. As práticas de suspensão dos programas utilitários analisadas redefinem o papel dos designers e permitem considerar um exercício de projeto atento aos fenômenos de reordenamento social, um projeto que se assume sempre incompleto e aberto.

2 DESIGNER EM SOCIEDADE

2.1 Campus

O conceito de “*campus*”, de Bourdieu (1996), identifica um conjunto de agentes com posições definidas pela sua inserção no espaço social. Tais posições estão sempre atreladas a uma composição específica de capital e, conseqüentemente, a uma distribuição de poder. A divisão de trabalho promove a diferenciação social produzindo “*campus*”, espaços sociais que são regidos por leis próprias e que vão se autonomizando em especialidades profissionais.

Um dos principais fundamentos das proposições de Rancière é a afirmação de que as práticas artísticas reconfiguram ativamente as fronteiras que limitam o espaço de ação e o discurso das pessoas, os papéis dos indivíduos diante da coletividade (2012b). Os artistas não criariam palavras, formas visuais, sonoras ou o que pudéssemos chamar corriqueiramente de “formas de arte”, mas, certas configurações do visível e do pensável.

Consideramos a possibilidade de que as maneiras de fazer de agentes de *campus* diferentes possam se influenciar mutuamente num plano mais geral das práticas sociais e que as práticas podem também reconfigurar os *campus*, redefinindo o espaço de ação de seus agentes. Partindo dessas premissas, colocamos a questão: como a atitude de designers, artistas e leigos pode alterar os programas utilitários previamente estabelecidos, influenciando, assim, no *campus* do design, e redefinindo a missão socialmente reconhecida do designer especialista?

2.2 Alienação e esperança

A disseminação do modelo de produção taylorista² ajudou a definir um grupo de profissionais com reconhecida competência de resolver os problemas das pessoas

²Taylor aproxima a administração de empresas à maneira de fazer da ciência. Ele propõe, principalmente, a racionalização do trabalho e a divisão de funções dos trabalhadores. Assim, institui que os operários deveriam ser selecionados e treinados para desempenhar funções específicas. Seria um modo mais inteligente de minimizar o esforço para realizar tarefas, padronizar a produção dos bens de uso e, conseqüentemente, aumentar a eficiência do trabalho e o lucro. (BOURRIAUD, 2015).

instrumentalmente³ (LIPOVÉTSKY e SERROY, 2015). Enquadrado nesse grupo, os designers teriam incorporado a responsabilidade de antecipar e definir as relações entre forma e função de um artefato ou sistema, conciliando produção e uso às dinâmicas mercantis (Ibidem).

Gui Debord (1997), entretanto, levanta que a produção, consumo e uso de artefatos industriais estaria nos fazendo reféns do mercado. Dentre outras razões, diante da incapacidade dos designers em atender às motivações reais das pessoas, esses especialistas promoveriam uma espécie de supressão da experiência em primeira pessoa – alienação – e a regulação generalizada do tempo vivido.

Por outro lado, Bourriaud (2011) afirma que a divisão de trabalho, que fundamenta nosso emprego de tempo, também teria determinado de modo profundo a lógica da arte. Num contexto de vida regulado mercadologicamente, a arte moderna reservaria um espaço especial para um conjunto de práticas que não se reduziriam a norma nenhuma. O autor nos provoca a julgar o comportamento dos artistas em relação às normas que eles próprios desobedecem.

Na luta de morte contra a nova ideologia do trabalho: a arte moderna se dá pelo objetivo de constituir um espaço dentro do qual o indivíduo possa finalmente manifestar a totalidade de sua experiência e inverter o processo desencadeado pela produção industrial, a qual reduz o trabalho humano à repetição de gestos imutáveis numa linha de montagem controlada por cronômetro. (BOURRIAUD, 2011, p.13).

Diante de um sistema de pensamento que procura aumentar a quantidade e diminuir o custo unitário dos produtos pela racionalização do trabalho humano, vemos se refugiarem no campo artístico práticas que, pelo contrário, minimizam a importância dos 'produtos', exaltam o gesto, a gratuidade e a dilapidação das energias, o alegre esbanjamento das forças produtivas. (Ibidem, p. 15)

Como acrescenta Lipovetsky e Serroy (2015, p. 21-24),

a arte [moderna] reivindica a libertação total de qualquer outro sistema que não a própria arte.[...] Com as vanguardas nasceram as novas utopias da arte, tendo esta como finalidade última ser um vetor

³O conceito frankfurtiano de "lógica Instrumental", sinônimo de pensamento racional, diz respeito ao pensamento que tem por objetivo "o controle e dominação da natureza, do espaço, das pessoas e populações – a utilização das entidades como instrumentos, como meios para obtenção de um fim." (VASSÃO, 2010).

de transformação das condições de vida e das mentalidades, uma força política a serviço da nova sociedade e do 'novo homem'.

Entendemos, portanto, que as práticas desenvolvidas no campo artístico podem alterar a circunstância gerada pelos modos de produção industrialistas, rompendo, inclusive, com as formas sutis de dominação que se articulam nas sombras da experiência de uso.

2.3 Prática e autonomia

Se a maneira de fazer de designers e poetas poderiam se influenciar mutuamente, como propõe Rancière (2012). Talvez a maneira de fazer do artista moderno pudesse ajudar a imaginar um exercício de design que desobedecesse arbitrariamente os imperativos mercadológicos.

O ensaio "A superfície do design" (Rancière, 2012) reflete sobre a prática e a ideia do design e o modo como se desenvolvem no início do século XX. O autor observa como elas redefinem o lugar das atividades da arte no conjunto de práticas que configuram o mundo sensível compartilhado. Primeiramente, ele analisa o trabalho do arquiteto, engenheiro e designer Peter Behrens (Werkbund), a partir de sua contribuição para o design funcionalista, e compara seu trabalho ao do poeta francês Stéphane Mallarmé.

Citações dos próprios artistas sobre os seus processos criativos demonstram uma busca comum pela simplificação e adequação das formas aos propósitos. No caso de Behrens, essa busca estaria enraizada na intenção expressa de libertar a produção do consumo de ornamentos. No poema de Mallarmé, a mesma simplificação estaria sublinhada na busca do poeta pelas "formas essenciais", que, como explica Rancière (2012b, p.104), guardariam, enquanto abstrações, relação íntima com um "esquema fundamental dos espetáculos da natureza".

A análise evidencia uma arte tanto autônoma quanto heterônoma. Autônoma na medida em que constituiria socialmente uma esfera de produção verbal ou plástica que não se submetia aos critérios de utilidade ou de verdade que funcionavam em outras instâncias. Heterônoma por imitar em sua ordem própria "a repartição social

dos lugares e das dignidades" (RANCIÈRE, 2012b, p.116-117), caso das separações e hierarquias entre gêneros artísticos.

O autor conclui que a ideia de modernidade teria se convertido em roteiro de "peversão simbólica": a autonomia adquirida pelo *campus* artístico teria sido desviada, colocando a arte à serviço da política (Rancière, 2012, p. 116). Perseguindo a possibilidade de influência mútua entre as maneiras de fazer da arte e do design (Rancière, 2012), esboçaremos, a seguir, a partir da teoria e prática da arte, uma perspectiva sobre maneiras de subverter a noção de autonomia da arte e a noção de instrumentalidade do design tendo em vista a hipótese de que a aproximação do design com a política poderia requalificar o humano, especializado e não-especializado, a redefinir os programas utilitários preestabelecidos.

2.4 Eficácia estética

Pensando dominação e política na prática artística, Rancière (2012b) propõe uma ética criativa em torno da ideia de eficácia estética. O conceito de eficácia estética desdobra dos teóricos Schiller e Winkleman e equivale à superação da garantia de qualquer relação de causa e efeito entre a intenção de um artista, um modo de recepção por um público e certa configuração da vida cotidiana. Para Rancière, o atributo da eficácia estética viabilizaria a neutralização da oposição entre "passividade" e "atividade" nas artes.

Eficácia estética é "a eficácia da suspensão de qualquer relação direta entre a produção de formas da arte e a produção de um efeito determinado sobre um público determinado" (RANCIÈRE, 2012b, p. 58). Em outras palavras, eficácia estética é a própria ruptura "entre as produções das habilidades artísticas e dos fins sociais definidos, entre formas sensíveis, significações que nelas podem ser lidas e efeitos que podem produzir" (RANCIÈRE, 2012b, p. 58). Se temos, de um lado, a funcionalização das práticas cotidianas e suas implicações, temos, de outro, o conceito de eficácia estética como a explicação de um processo em que uma produção abandonaria ou se desviaria de expectativas preestabelecidas.

As produções artísticas perdem funcionalidade, saem da rede de conexões que lhes dava uma destinação antevendo seus efeitos; são propostas num espaço-tempo neutralizado, oferecidas igualmente a

um olhar que está separado de qualquer prolongamento sensório-motor definido. O resultado não é a incorporação de um saber, de uma virtude ou de um *habitus*⁴. Ao contrário, é a dissociação de certo corpo de experiência. (RANCIÈRE, 2012b, p.60).

Esse “corpo de experiência” é o que não está comprometido em sua prática com a manutenção de uma determinada estrutura e suas normas. Para ilustrar um pouco melhor, talvez possamos imaginar um processo criativo esteticamente ineficaz: a determinação da cor da embalagem de um sabão em pó, por exemplo.

Figura 1 – Embalagens de sabão em pó Omo Multiação e Omo Antibac.



Fonte: <https://www.omo.com.br> (2018).

O projeto da embalagem pode prever que o produto, o sabão em pó, seja facilmente identificado pelo consumidor no contexto de venda. Espera-se que a cor da embalagem ajude a persuadi-lo de que se trata de um produto de qualidade. É possível, também, que a cor seja usada na embalagem visando facilitar que o usuário, ao armazenar as compras, distinga aquele produto de outros que são comestíveis. Ou, como no caso ilustrado abaixo, a cor pode ser escolhida na intenção de distinguir um produto de um similar.

⁴O *habitus* [Bourdieu] seria um conjunto de esquemas implantados desde a primeira educação familiar, e constantemente repostos e re-atualizados ao longo da trajetória social restante, que demarca os limites à consciência possível de ser mobilizada pelos grupos e/ou classes, sendo assim responsáveis, em última instância, pelo campo de sentido em que operam as relações de força. Nessa direção, as práticas resultam da operação dialética entre uma estrutura – por intermédio do *habitus* como *modus operandi* – esse último, por seu turno, como estado particular da estrutura.” (HAMILTON, 2003, p. 227).

Essas expectativas, uma vez assumidas, podem ser tratadas como requisitos para o arranjo técnico-formal da embalagem. O preestabelecimento desses requisitos, assim como o atrelamento das decisões do criativo a dados sobre a percepção do usuário, comprometeriam a “eficácia estética” uma vez que demarcam a submissão desse agente a um modo de produção esperado.

“Brillo box” (1964), de Andy Warhol, é uma escultura em forma de caixa de madeira de 43.3 x 43.2 x 36.5 cm que teve as paredes pintadas com tintas plásticas. Uma série de objetos, como o mostrado na fig. 2, foram expostos pela primeira vez em 1964 em uma exposição sobre Andy Warhol na Stable Gallery (NY) e, atualmente, está alocado no setor de pintura e escultura do MoMa-NY.

Figura 2 - Foto da obra Brillo box, Andy Warhol, 1964.



Fonte: <http://www.moderndesign.org/> (2010).

No exercício de um artista como Andy Warhol, a definição das cores percorre um outro caminho. Nos anos 1960, ele se apropria de um amplo repertório de imagens do cotidiano, embalagens de produtos populares como sabão em pó, Coca-Cola,

sopas etc., rerepresentando-as como obras de arte na galeria. Warhol usa a serigrafia, uma técnica associada à reprodução em massa na indústria, para fazer sua pintura/escultura. Na produção da Brillo Box, as cores já haviam sido determinadas no projeto de James Harvey. Warhol desconecta aquele arranjo formal de sua funcionalidade.

Figura 3 - Processo criativo de Brillo Box, Andy Warhol. Foto: David Franklin



Fonte: The Weekend Telegraph, September 10, 1965. IN: <http://www.warholstars.org/> (2012).

2.5 Programas de utilidade, confiança e imprevisibilidade

Na conjunção do design com a política, apresentamos a prática de projeto como atividade de reordenamento do espaço social. Para tanto, convém ampliar a noção de programação de utilidade para a complexidade de um *bias* (INNIS, apud VASSÃO, 2010). *Bias*, “desvio” ou “filtro”, é um conceito que se aplica tanto à comunicação como às tecnologias de uma maneira geral. No que diz respeito a inovação,

consiste em reconhecer que o uso prolongado de uma tecnologia, ferramenta ou meio de comunicação conforma a sensibilidade do usuário de maneira que este não percebe mais a interferência (*bias*)

que se impõe, passando a considerá-la parte integral do próprio ambiente em que vive. [...] De início, as intenções que levam à configuração de uma inovação indicam certo conjunto de características que se deseja atribuir a seus produtos. Mas, à medida que essa inovação ou tecnologia se difunde pela sociedade, afetando a cultura e a circulação de influências e fluxos de troca, ela manifesta aspectos, em geral, surpreendentes, imprevistos em sua proposta inicial. (VASSÃO, 2010, p. 73).

Podemos falar sobre o telefone pelo que ele reconfigurou das capacidades humanas preexistentes, permitindo que nossa voz e audição superassem o obstáculo da distância física. Mas, também, pelas mudanças nos modos como nos relacionamos, trabalhamos, consumimos, assim como as mudanças que a disseminação da tecnologia trouxe nas relações de poder.

O conceito de *bias* pressupõe que a utilidade é um dado que pode ser estabelecido arbitrariamente e não algo intrínseco aos objetos ou ambientes construídos. Por exemplo, o projeto pode antecipar que a utilidade das cadeiras é servir de suporte para sentar ou que a calçada é o lugar certo para os pedestres. Paralelamente, o conceito entende que todas as transições culturais disparadas pela disseminação de um invento são “consequências imprevistas de projeto”.

Antes de decidir dirigir ou não a responsabilidade sobre os efeitos de um projeto a um designer especializado, convém pontuar algumas noções gerais em torno da ideia de divisão de trabalho. Para tanto, recorremos à teoria do sociólogo Giddens (1991), que traça uma ampla análise sobre os mecanismos acionados no feixe organizacional da modernidade que ele chamou de industrialismo. Na visão do sociólogo, “o industrialismo pressupõe a organização social regularizada da produção no sentido de coordenar a atividade humana, as máquinas e as aplicações e produções de matéria-prima e bens” (GIDDENS, 1991, p.53).

Nessa perspectiva, os mecanismos industrialistas não contemplariam somente a busca pelo controle das fontes de energia e dos agentes inanimados, mas também da conduta dos indivíduos. Assim, fatores que talvez pudessem ser defendidos como parte de um estilo de vida, tais como a aceleração do cotidiano, o consumismo e os modos de uso adequados, aparecem não só como *bias*, resultados despropositados,

mas como normatização generalizada do tempo e do espaço vivido nas organizações sociais.

Como sintetiza Certeau (1994), as práticas industrialistas reconfiguram territórios sociais, redefinindo os comportamentos e discursos aceitos cotidianamente através do que chamamos, aqui, de “programas de utilidade”. Tais programas contemplariam a articulação intencional de valores.

Giddens (1991) prossegue sua análise descrevendo o mecanismo especial que ele batizou de “confiança nos sistemas peritos”. Este mecanismo promoveria socialmente a divisão de trabalho e estaria na base das relações entre leigos e profissionais na modernidade. O autor observa que tal confiança deriva de uma busca por estabilidade, uma sensação de que as coisas “correrão mais ou menos como previsto”. Entretanto, em suas próprias palavras, “só existe confiança onde há ignorância”.

Não haveria necessidade de se confiar em alguém cujas atividades fossem continuamente visíveis e cujos processos de pensamento fossem transparentes, ou de se confiar em algum sistema cujos procedimentos fossem inteiramente conhecidos e compreendidos. (GIDDENS, 1991, p.35).

No exercício de design que conjuga ciência e tecnologia, o mecanismo de confiança aproxima o design da construção de caixas-pretas. As caixas-pretas (FLUSSER, 2002) são, nesse contexto, a porção do sistema projetado que permanece, propositadamente, oculta aos usuários sob a prerrogativa de facilitar a experiência de uso. Quanto menos um usuário percebesse do modo de funcionamento de um artefato, mais fácil seria usá-lo. De uma maneira geral, só caberia ao leigo, portanto, conhecer o *input* – os recursos e os modos de acionamento necessários – e o *output* – o que um artefato ou sistema oferece de útil. O resto, incluindo o conhecimento tecnológico dos mecanismos, das “entranhas” dos artefatos e estruturas fabricadas, assim como do modo de produção aplicados, tudo isso, caberia ao designer profissional em fase de planificação do artefato conhecer, gerir e simplificar. Dessa maneira, quanto mais o designer incorpora conhecimento tecnológico especializado, mais o usuário é alienado do processo de concepção e transformação dos artefatos (BESSA; PIZZOCARO, 2007).

Entretanto,

Não existe habilidade tão cuidadosamente afiada e nem forma de conhecimento perito tão abrangente que estejam isentas de intervenção de elementos do acaso. Os peritos normalmente pressupõem que os indivíduos leigos se sentirão mais confiantes se não puderem observar o quão frequentemente esses elementos entram no desempenho do perito. (GIDDENS, 1991, p.79).

Vassão (2010) corrobora, discutindo as consequências de uma larga tradição em design que busca pelo controle e supressão da imprevisibilidade. Apoiado na teoria dos sistemas de Weaver, ele enfatiza que sistemas complexos organizados, tais como seres vivos, cidades, economia, embora demonstrem organização em vários níveis, poderiam se comportar de modo totalmente imprevisível. Tais sistemas, por suas propriedades emergentes (JOHNSON, 2003), se mostrariam resistentes às ferramentas de previsão probabilísticas utilizadas nos projetos para sistemas simples. Por outro lado, sistemas complexos organizados talvez demandem a consideração de outros processos instrumentalizantes ou de um design que, antes de considerar soluções definitivas, disponha de espaço para lidar com a imprevisibilidade – um design mais amigo do acaso.

Dando continuidade, sobre a noção de um projeto para sistemas sociais, Giddens (1991) pontua que

mesmo que fosse concebível [a previsibilidade de funcionamento de sistemas sociais] – como na prática não é – que o mundo (a ação humana e o meio ambiente físico) pudesse tornar-se um único sistema projetado, as consequências involuntárias ainda persistiriam. (p. 135).

O sociólogo ainda destaca que o controle desses sistemas pressupõe a “homogeneidade de interesse e propósito”, esboçando a problematização ética implicada nas atividades de design que incorram sobre sistemas sociais.

Na prática de design, a confiança nos “sistemas peritos” sustentaria socialmente a atribuição dos designers como conhecedores privilegiados dos problemas das pessoas e do mundo, assim como dos recursos para resolvê-los. Em outras palavras, a confiança nos “sistemas peritos” é um mecanismo de uma estrutura que separa, de um lado, projetistas, os capazes; e, do outro, consumidores, usuários, os

incapazes: “os homens de inteligência ativa” e os que na prática dominariam “os homens da passividade material” (RANCIÈRE, 2012).

A teoria estética-política de Jacques Rancière (2009) propõe, por sua vez, que a organização de hierarquias e territórios e que a distribuição de competências acontece em consonância com um processo de “partilha do sensível”, que decorre das maneiras de fazer. O domínio ontológico da “partilha do sensível” atravessa fronteiras entre as artes, os gêneros e as épocas, assim como as categorias de uma história autônoma da arte e da técnica.

Nesse contexto, Rancière formula a noção de polícia como essencialmente uma norma, “uma ordem dos corpos que define as divisões entre os modos do fazer, os modos de ser e os modos do dizer, que faz que tais corpos sejam designados por seu nome para tal lugar e tal tarefa” (RANCIÈRE, 2009, p. 42).

Usando a noção de polícia para pensar design, poderíamos identificar, no agente criativo, não somente a expressão de uma busca instrumentalizante – da planificação visando a geração de uma solução – , mas, também, uma atividade potencialmente policial, que reafirma normas.

Como reflexo direto, o conceito de atividade policial também se estende aos modos de uso. Acepções gerais de que, por exemplo, a função das cadeiras seria servir de suporte para sentar, ou que a calçada seria o lugar para os pedestres, passam a ser encaradas como dados estabelecidos socialmente e não intrínsecos aos objetos e ambientes construídos. Assim, o senso de normalidade no modo de usar, que aqui chamamos de programas utilitários, também é sustentado pela confiança estabelecida entre designers especialistas e leigos, usuários.

2.6 Wicked Problems

A prática de design pode configurar socialmente territórios de ação para os agentes humanos, programando os papéis de um e de outro. A seguir, avançamos um pouco mais no sentido desfazer a noção de que essa prática se restrinja a ambientes físicos específicos.

A teoria de Giddens viabiliza o contato com novas pistas ao afirmar que, em condições de modernidade, o industrialismo teria se tornado “o eixo principal da interação dos seres humanos com a natureza”.

Nos setores industrializados do globo – e, crescentemente, por toda parte – os seres humanos vivem num ambiente criado, um ambiente de ação que, é claro, físico, mas não apenas natural. Não raramente o ambiente construído das áreas urbanas mas a maioria das outras paisagens se torna sujeita à coordenação e controles humanos.” (GIDDENS, 1991, p. 57).

Tal observação está explicitamente fundada numa cisão entre homem e natureza, que não será explorada nesta dissertação. Destacamos, no trecho, entretanto, a associação entre industrialismo e a busca pelo controle de uma transformação progressiva do espaço físico.

Giddens faz menção também a um outro processo de transformação do espaço, traduzido na intensificação das relações políticas, tecnológicas e econômicas em escala mundial. A instituição moderna dessas relações – a globalização – é o que explicaria como eventos aparentemente pequenos e decisões realizadas em uma área específica do mundo afetariam remotamente populações inteiras.

Tem-se, então, que práticas industrialistas, em processos físicos e sociais, reconfiguram esse grande sistema que habitamos. Um único planeta é contemporaneamente produto e cenário de projetos humanos e, dado às propriedades emergentes inerentes aos sistemas complexos organizados (JOHNSON, 2003), seu comportamento é muitas vezes imprevisível e caótico. Logo, é possível que a prática especializada encontre limitações.

Em 1973, Rittel e Webber conceituaram os *wicked-problems*⁵ para se referindo a situações em que a resolução de um problema levantaria problemas não previstos, e que demandariam novas soluções. Como expressão contemporânea dos *wicked-problems* em escala global, temos o avanço da tecnociência e do industrialismo

⁵ O termo *wicked* significa “ruim” ou “perverso” (em inglês) se refere a problemas ‘mal-definidos’ ou ‘mal-estruturados’ que, segundo os Rittel e Webber (1973), não poderiam ser encarados através de abordagens tradicionais de projeto. Ou seja, alguns problemas não poderiam ser definidos, analisados e resolvidos em passos sequenciais. A conceituação dos *wicked-problems* acompanhou uma transformação radical na teoria dos métodos de design, que passou a levar em consideração seriamente realidades socioculturais, além de sugerir a inclusão do usuário no processo de design e esboçar as noções de design participativo e transdisciplinar.

gerando circunstâncias ambivalentes. Se, por um lado, resolvemos alguns problemas, por outro, vivemos a ameaça de um conflito nuclear mundial, tomamos consciência de que boa parte dos produtos que usamos decorre de trabalho escravo, além de assistirmos a desastres ecológicos, colapsos em sistemas financeiros, e lidarmos com a disseminação super veloz de pandemias. Como no mito grego de Hércules, cada cabeça cortada da Hidra de Lerna faz brotar mais duas.

Papanek, em *"Design for the Real World"* ([1971], 2009), por sua vez, alinha preocupações éticas e ecológicas da contra-cultura com o design feito por especialistas. Fatores como o desperdício, a obsolescência programada, o descarte irresponsável, a criação de necessidades e o controle do senso estético são associados a problemas complexos como a irreversível deterioração de recursos naturais e relações de colonialismo. Ele dirige diretamente a responsabilidade desses processos ao designer:

Today, industrial design has put murder on a mass production basis. [...] By designing criminally unsafe automobiles that kill or maim nearly one million people around the world each year, by creating whole new species of permanent garbage to clutter up the landscape, and by choosing materials and processes that pollute air we breath, designers have become a dangerous breed⁶. (PAPANÉK, 2009, p. 09).

A proposta de solução de Papanek era uma abordagem de design responsivo às reais necessidades humanas e aos prejuízos ambientais. O design, segundo Papanek, deveria ser mais fortemente orientada por pesquisa e diálogo com o consumidor.

Situações como pandemias, catástrofes ecológicas, guerras ou colapsos de sistemas financeiros trazem à tona, também, que estamos todos, leigos e especialistas, projetistas e usuários, envolvidos de alguma maneira num cenário problemático de dimensões planetárias. Esses problemas, que numa visão mais simplista de design poderiam talvez ser lidos como efeitos colaterais, falhas de uso

⁶ Hoje, o design industrial produz assassinatos em massa. [...] Através da projeção de veículos inseguros que matam ou mutilam aproximadamente um milhão de pessoas no mundo a cada ano, ao criar espécies completamente novas de lixo permanente, ao desorganizar a paisagem, e ao escolher materiais e processos que poluem o ar que respiramos, designers tem se tornado uma raça perigosa. (Tradução do autor).

(GIDDENS, 1991), podem, também, sinalizar a ineficácia dos agentes responsabilizados ou de uma maneira de fazer projeto. Como observa Giddens, numa situação paralela, “os pacientes não tenderiam a confiar tão implicitamente na equipe médica se tivessem pleno conhecimento dos enganos que são feitos nas enfermarias e mesas de operações” (GIDDENS, 1991).

A confiança, que sustenta a separação abstrata entre os territórios de ação do design das práticas cotidianas, nessa perspectiva, pode, eventualmente, entrar em crise. Postos leigos e especialistas, enquanto agentes de um mesmo *campus*, de um mesmo cenário, é possível retomar o foco para o cotidiano dos leigos como o contexto de planificação, decisão e reconfiguração do mundo.

uma pessoa que teve experiências infelizes num dado ponto [...], onde as habilidades técnicas em questão se encontram em nível relativamente baixo, pode decidir abandonar o relacionamento leigo-cliente. Desta forma, alguém que acha que os ‘peritos’ contratados não conseguem consertar adequadamente seu aquecimento central, pode decidir consertá-lo por si mesmo aprendendo os princípios básicos envolvidos. (GIDDENS, 1991, p. 83).

Giddens destaca essa atitude especial como uma via através da qual os leigos possam lidar com as problemas e programas utilitários associados à globalização. Evoca um indivíduo que, diante de circunstâncias problemáticas, opera um fazer que rompe conscientemente com a divisão policial entre projetista e usuário, assim como rompe com os encadeamentos lineares de uma produção utilitária: projeto, intervenção/fabricação, consumo/uso, descarte.

No contexto da partilha do sensível, onde Rancière fala sobre as maneiras de fazer como criação de formas de vida, temos situada a noção de design policial como uma atividade de obediência às leis, às ordens, ao controle e à determinação⁷. A mesma teoria anuncia um conceito de atividade com o sentido antagônico, o de ruptura dessas ordens. Talvez a quebra de confiança expressa nas ações dos leigos que “consertam sozinhos o sistema de aquecimento central” possa ser expressa através do conceito de política de Rancière (2012); uma vez que ela é justamente a

⁷ Dunne & Raby (1999 e 2013) fazem uma formulação similar quando sugerem que a maioria dos produtos eletrônicos é projetada através de “*affirmative design*”. O design afirmativo (em português), equivalente ao design “policial”; aquele que reforça a situação atual, mantendo as ideologias predominantes incontestadas; o design que se conforma com as expectativas culturais, sociais e técnicas. Os autores opõem esse tipo de design ao “critical design”.

atividade que “reconfigura os âmbitos sensíveis nos quais se definem os objetos comuns” (p. 96).

Ela rompe com a evidência sensível da ordem 'natural' que destina os indivíduos e os grupos ao comando ou a obediência, à vida pública ou à vida privada, voltando-os sobretudo a certo tipo de espaço ou tempo, a certa maneira de ser, ver e dizer. (Ibidem, p. 59).

Política é o exercício de vozes que se fazem ouvir como um discurso e não só como ruído (RANCIÈRE, 2009). Agentes recobram sua capacidade e potencial de decisão à revelia de um amplo consenso. A atividade política é a que desloca um corpo do lugar que lhe estava destinado. Onde se entende que o design é uma prática unicamente realizada por especialistas, a atividade política pode ser a que viabiliza a retomada criativa do usuário na resolução dos próprios problemas, na planificação, na configuração formal, ou em qualquer outro procedimento que se atribua a essa prática mais geral. Em extensão, onde o design policial equivale à busca por soluções definitivas, o design político pode ser o que abraça os desafios e a conveniência do inacabado.

Os limites e territórios físicos de ação dos corpos também são reconsideráveis. Onde a atividade de projeto poderia ser vista como restrita a um local específico de trabalho, ignorando seus efeitos globais, o design político pode ser o que viabiliza uma mudança de foco e de abordagem geral. Poderíamos ter, por exemplo, a noção de que os ambientes de compra e de uso são também instâncias do projeto e, portanto, vias através das quais os leigos possam considerar ativamente sua participação no design.

Daqui em diante, em respeito à ruptura dos mecanismos policiais do design, entendendo a escritura deste documento como construção conceitual de um espaço para práticas de projeto realizadas por leigos, mencionaremos “usuários” sempre entre aspas. Pela mesma razão, nos referiremos a “designers” – também entre aspas – antecipando que em algumas situações os especialistas podem não estar necessariamente conscientes do que está sendo decidido no processo. As aspas marcam a ambivalência por trás dos termos, a possibilidade de suspensão de uma distribuição de competências, o apelo a reconsiderar caso-a-caso as circunstâncias em torno dessas atribuições.

3 A SUSPENSÃO DOS PROGRAMAS UTILITÁRIOS

Na teoria de Bourdieu (1996), a posição dos agentes num *campus* é sempre condicionada por relações de dominação e conflito. O indivíduo estabelece uma relação dialética com a coletividade e só pode mudar de posição mediante a aquisição capital⁸. As práticas artísticas participam desse processo de aquisição de capital e, conseqüentemente, de reconfiguração dos papéis dos agentes.

Nos termos da “Partilha do sensível” (RANCIÈRE, 2012b), esse processo coincide com a atividade política. A suspensão das normas e o rompimento com as estruturas reguladoras de conduta seria um dos efeitos possíveis de uma produção artística.

Tentando aproximar design e política e promover a redistribuição social da competência de fazer projeto, colocamos a questão da dominação numa perspectiva estética onde as maneiras de fazer do “designer” especializado interagem com as do leigo e com as do artista. Levantamos que a relação do “designer” com esses outros agentes pode ser reconfigurada em práticas criativas que transformem os programas utilitários pre-estabelecidos.

Buscamos, nesse capítulo, apresentar criativos que contrariam a lógica da especialização, re-imaginando, deslocando e transformando o território dos “designers” em relação ao dos artistas e ao dos leigos. Organizamos sua produção e discutimos suas abordagens em três grupos. Cada grupo indica uma postura diante de circunstâncias específicas envolvendo tanto projetistas especializados quanto não-especializados.

A primeira parte fala sobre uma abordagem emancipatória e atrela as práticas à contestação da barreira simbólica que separa o “designer” e o artista. De um lado, a produção mercantil-funcionalista, do outro, esforços para reverter os prejuízos dessa produção. Apresentamos proposições de vanguardas da contracultura, tanto no design radical italiano quanto na experiência dos Situacionistas, a fim de entender um pouco sobre como elas influenciaram em seus contextos na distribuição social da competência projetual. Falamos de processos criativos em que os “usuários” não

⁸ Em Bourdieu, “poder” significa o mesmo que “capital”.

seja considerado separados de sua capacidade de projetar e em que os agentes planejadores não sejam considerados separados dos efeitos sócio-ambientais de sua produção.

A segunda parte esboça a abordagem da improvisação. Aproximamos política e esteticamente as maneiras de fazer do design e da gambiarra, considerando a ideia de que as duas possam se influenciar mutuamente. Discutimos a gambiarra além de sua associação a contextos de precariedade financeira e de urgência ao passo que levantamos que a improvisação e o reajuste utilitário são aspectos importantes para a instrumentalização no exercício tanto dos leigos como dos “designers”.

A terceira parte, a abordagem do compartilhamento, se refere, em especial, à promoção do livre acesso às ferramentas associadas ao projeto especializado. Apresentamos a produção de kit de ferramentas de *Human Centred Design*⁹ (HCD), da companhia IDEO, para tentar entender como requalificar a participação criativa do leigo em práticas de design ou como um “designer” pode convidar o leigo a participar ativamente do projeto. Dirigimos, então, considerações estético-políticas sobre processos criativos baseados no compartilhamento de ferramentas de planificação e defendemos a distribuição da competência como via de catalisar processos de transformação social.

Por último, discutiremos a abordagem especulativa de projeto, a que convida o público a revisar os programas utilitários preestabelecidos confrontando-o com possibilidades alternativas de arranjo tecno-conceitual. O criativo explora o estranhamento e a provocação como maneiras de se colocar criticamente e de debater coletivamente sobre as produções industrialistas. Observamos como essas práticas podem contrariar algumas lógicas de projeto sem abandonar totalmente a consideração de sua dimensão utilitária.

3.1 Abordagem emancipatória

3.1.1 Internacional Situacionista

Vivemos uma crise essencial da história, em que a cada ano aparece mais nítido o problema da dominação racional das novas forças

⁹ Design Centrado no Humano (tradução do autor).

produtivas, e da formação de uma civilização, em escala mundial. [...] é preciso mudar o mundo. Queremos a mais libertadora mudança da sociedade e da vida em que estamos aprisionados. Sabemos que essa mudança só é possível por meio de ações adequadas. (Internacional Situacionista, 1958, p. 43).

Na passagem da década de 1950 para a década de 1960, liderados por Guy Debord e Raul Vaneigem, o movimento de contracultura vanguardista da Internacional Situacionista (IS) surgiu para a contestação generalizada dos modos capitalistas. Seus escritos defendiam, dentre outras ideias, que as contribuições do funcionalismo – a adaptação às funções práticas, inovação técnica, conforto e a eliminação do ornamento – eram banalidades que precisavam ser encaradas com desconfiança uma vez identificadas relações entre essa maneira de fazer e doutrinas conservadoras mais radicais (JACQUES, 2003; DEBORD, 1997).

Os situacionistas viam os programas utilitários funcionalistas em suas manifestações cotidianas, na produção, consumo e uso, como expressões de um condicionamento comportamental que inevitavelmente beneficiava a burguesia. Os valores como produtividade, eficiência e previsibilidade, que estariam no coração do funcionalismo, condicionariam à aceleração da vida nas cidades, ao consumismo e à opressão da classe operária.

Estamos certos de que não é preciso estimular a contínua renovação artística das geladeiras. Mas o funcionalismo moralizador não consegue mudar essa situação. A única saída progressiva é liberar noutro nível, e de modo mais amplo, a tendência para o jogo. Sem isso, as ingênuas invectivas da teoria pura do desenho industrial não modificarão o grave fato de, por exemplo, o automóvel individual ser sobretudo um jogo idiota e, acessoriamente, um meio de transporte. Contra todas as formas regressivas do jogo, que são o seu retrocesso a estágios infantis - sempre ligados às políticas de reação - é preciso apoiar formas experimentais de um jogo revolucionário. (Internacional Situacionista, 1958, p. 64).

Eles levantam como horizonte a liberação radical de programas funcionais inscritos no *habitus* da vida urbana e a construção de uma vida lúdica, que rompesse totalmente com o espetáculo e com as condições modernas de produção.

O estabelecimento regular de modos de vida nos contextos urbanos era explicado através da construção simbólica de uma externalidade opressiva que condicionava as pessoas a ocuparem um lugar de subserviência e passividade material.

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de 'espetáculos'. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação. [...] Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as formas particulares - informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos -, o espetáculo constitui o 'modelo' atual de vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha 'já feita' na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. (DEBORD, 1997, p. 14-15).

No "espetáculo", os programas utilitários, a conduta e a função dos espaços e dos objetos seriam aceitos como um dado a priori, portanto, inegociáveis. E, garantindo a sustentação do "espetáculo", o trabalho dos "designers", assim como o de outros operários, dependeria da "alienação", anestesiamento e supressão da consciência (DEBORD, 1997).

No que toca à distribuição de competências, a predefinição dos espaços da cidade não podia mais ser delegada a um planejador pois essa demarcação deveria depender da vontade de cada um e da coletividade (JACQUES, 2003, p. 19). A IS descredenciava, assim, arquitetos e "designers" de planejar espaços com melhores condições de uso alegando que esses desconheceriam as motivações comportamentais dos cidadãos.

Como relata Bourriaud, (2011), sobretudo no início, o movimento agregava artistas profissionais, caso dos antigos protagonistas do movimento Cobra (Constant ou Asger Jorn e Giuseppe Pinot-Gallizio). Os situacionistas também recorreram a meios artísticos, formas, técnicas e espaços artísticos. Mas, na medida em que a crítica do grupo avançava sobre as estruturas modernas, o movimento assumia uma postura mais combativa em relação a essas instituições, atrelando uma prática de vida revolucionária a uma busca pela redefinição radical do papel da arte no século XX.

A arte, que outrora demandara a emancipação das outras esferas da vida, estaria protegida e enclausurada em museus, galerias, teatros e palcos. Qualquer menção à autonomia da vida política, ou de um "domínio artístico", era visto com suspeita uma vez que o próprio sistema da arte moderna passava a ser encarado como um programa industrial mercadológico. Essa arte deveria dar lugar à criação revolucionária através da contestação de seus próprios estatutos. Romper com as

determinações capitalistas era abandonar a ideia de que existiria um espaço privilegiado para vivenciar arte.

Assim, apesar do movimento ter surgido como um agrupamento de artistas, do mesmo modo que contestava a legitimidade dos “designers”, também rejeitou os que faziam “arte pela arte”, a arte que aspirasse à separação da experiência cotidiana. Sustentar a identidade de um especialista em arte moderna equivaleria a reafirmar os programas utilitários funcionalistas. Trabalhar pela manutenção do espetáculo.

Portanto, os artistas envolvidos com a IS deveriam se libertar, desafiar a efetividade desse espaço rejeitando a sua própria atribuição enquanto agente produtor especializado. Eles foram, então, pressionados, dentro do grupo, a optar pela revolução ou pela arte. Ou atenderiam às demandas dessa estrutura que separava a arte da vida ou romperiam com ela, aderindo à busca pela criação de um estilo de vida revolucionário. Como situa Debord (1997),

O dadaísmo quis suprimir a arte sem realizá-la; o surrealismo quis realizar a arte sem suprimi-la. A posição crítica elaborada desde então pelos situacionistas mostrou que a supressão e a realização da arte são os aspectos inseparáveis de uma mesma superação da arte (p.125).

Em oposição às tendências de racionalização e mercantilização generalizada da vida nas cidades, os criativos da IS defendiam a experiência da gratuidade e do lúdico entre pessoas, espaços e objetos. As propostas do grupo contrariariam a maneira de fazer de artistas, “designers”, arquitetos e urbanistas, ao passo que recrutariam todos esses agentes a trabalhar na criação desse jogo revolucionário. A “obra de arte”, entendida como forma do espetáculo e produto da divisão do trabalho, deveria dar espaço à “situação”, “um momento de vida concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de um ambiente unitário e de um jogo de acontecimentos” (Internacional Situacionista, 1958, p.65). “A arte já não se encontra no objeto; para enfeitar a vida, há de se virar sozinho, ou com os amigos, em vez de se apoiar em lojas culturais especializadas.” (DEBORD apud BOURRIAUD, 2011, p.88).

Com efeito, os situacionistas laicizavam a arte recomendando uma série de métodos pelo aprimoramento do cotidiano mediante a construção de situações e ambientes

originais. Como observa Bourriaud (2011, p.89), “tais métodos só existem a título temporário, já que prefiguram a revolução total que resultará num urbanismo unitário e na proliferação das ‘situações’ livremente vividas”¹⁰.

Uma das propostas do grupo, a “deriva”, é um procedimento de pesquisa que consiste na passagem acelerada por espaços urbanos, a pé, sem que haja um trajeto ou ponto final definido (Internacional Situacionista, 1958, p. 65). Bourriaud (2011) destaca que o método sistematiza o passeio surrealista em uma busca pelo acaso e que era uma maneira de se deslocar que prescindia dos meios de transporte remunerados disponíveis na época (BOURRIAUD, 2011).

Já “desvio” situacionista, como teorizado por Asger Jorn (apud BOURRIAUD, 2011), Guy Debord e Gil Wolman (1956), “consiste numa reutilização, numa nova unidade, de elementos artísticos preexistentes”. “Desvio” é a “abreviação da expressão: desvio de elementos estéticos pré-fabricados” (Internacional Situacionista, 1958, p. 66), designa, para os situacionistas, a apropriação, a recombinação e a recontextualização criativa de elementos semânticos originários de meios e linguagens diversas como procedimento criativo revolucionário. Em oposição à produção dita “original”, através desse método seria possível “recarregar com novos conteúdos as imagens alienadas da arte e da publicidade” (BOURRIAUD, 2011, p. 89), “detritos políticos e sociais” (JORN apud BOURRIAUD, 2011).

Os situacionistas expressam desdém generalizado pelas noções de “propriedade”, “erudição” e “pureza” disseminadas pelos defensores de uma “história da arte”. Ao realizar um emprego “desviante” de elementos da música, da pintura, da poesia, da publicidade, dentre outros, os situacionistas promoviam a suspensão de funções previamente estabelecidas das formas no cotidiano. O “desvio” aponta toda a herança da produção artística anterior como recurso a ser explorado para a propaganda de guerrilha situacionista.

¹⁰ Entende-se por “urbanismo unitário” a proposta da IS de uma construção de cidades que unisse técnica e arte. Ao invés do ambiente construído como espetáculo, idealmente separado da experiência cotidiano, a cidade é vista como terreno para um jogo do qual participamos. O urbanismo unitário formado a partir da experiência desse terreno e a partir das construções pre-existentes. Ele contesta a ideia de que as cidades, e o uso que se faz delas, se mantenham fixas no tempo.

A crítica situacionista ao funcionalismo acompanhou o desenvolvimento de métodos para cultivar uma sensibilidade revolucionária, trazer à tona um corpo “não-adaptado” à divisão policial de lugares, funções e comportamentos sociais. Enquanto respostas à circunstância de padronização do tempo vivido, as práticas situacionistas representam para eles a única forma de ação política, a subversão da cultura burguesa. “Nenhuma disciplina à parte pode ser aceita por si mesma” (IS, 1959 apud BOURRIAUD, 2011, p. 89).

3.1.2 Design Radical (anti-design)

A partir da segunda metade da década de 1960, afinados com várias das preocupações dos situacionistas, sobretudo com o consumismo e a crescente utilização industrial dos recursos naturais, estudantes italianos, em Turim e Florença, se agarraram à ideia de que era possível mudar o mundo não através da guerrilha, mas do design e da arquitetura.

Como afirma Didero (2017), curadora da exposição Superdesign¹¹, naquele momento, esses jovens estavam profundamente envolvidos pela tempestade de ideias libertárias e das novas referências culturais em projeto, incluindo os arquitetos metabolicistas (Japão), Haus-Rucker-Co (Viena), Tona Friedman (Budapeste), o arquiteto e professor Cedric Price e o grupo conceitual Archigram (Londres). Adorno (apud SCHNEIDER, 2010) chamava a atenção para a insuficiência e os prejuízos no tratamento dos objetos apenas pelos seus aspectos técnicos e práticos e levantava que a renúncia ao ornamento, como ensaiada pela Werkbund, implicaria a renúncia à humanidade. Os jovens radicais italianos respondiam à crítica de Adorno ao passo que buscavam se reposicionar enquanto agentes criativos.

O ambiente cultural da burguesia italiana serviu de pano de fundo para “designers” e arquitetos libertários, visionários ou *outsiders*, que discordassem das normas predominantes naquele contexto (DIDERO, 2017, p.71). E atentos a isso tudo, os primeiros grupos do movimento Radical design (Anti-design) – Archizoom, Superstudio, Grupo 9999 e Grupo Strum – encontraram uma contundente via de engajamento político: rejeitar publicamente a planificação trivial de artefatos

¹¹New York's R & company gallery, 2017.

industriais e pôr as funções emocionais e simbólicas no foco da sua produção. A possibilidade de que o “designer” poderia se dedicar mais ao exercício imaginativo e à crítica aos valores da sociedade moderna que à funcionalidade ou à resolução de problemas pragmáticos descolaria seus esforços criativos das demandas mercantis da época. Como resume Didero (2017, p. 74),

*What was going on was not just provocation for its own sake: this enlightenment earthquake, apparently born from Pindaric flights of imagination, was indeed rooted in a profound analysis of the present and, mostly, put into motion by major ideological codes, such as utopia, democracy, freedom, and a reconsideration of the role of the architect within the society, conceiving the profession as a tool for a possible social change.*¹²

Se os situacionistas rejeitaram o estatuto do artista e o modo como a arte moderna era “apreciada”, combatendo também museus e galerias, os “designers” engajados da contra-cultura italiana se valeram do reconhecimento e legitimidade popular e importância econômica e cultural do design italiano.

A produção criativa do movimento confundia os territórios do design e da arte quando, além de todas as ferramentas e materiais disponíveis para o design na época, se apropriaram de estratégias da Pop arte e Arte conceitual¹³. Nessa mesma direção, passaram a ocupar espaços como museus e galerias originalmente destinados à exposições de arte moderna, como o MoMA NY (SUDJIC, 2010), tirando proveito desses contextos para oferecer experiências diferentes da interação rotineira com os artefatos no cotidiano.

A exposição “*Italy: The New Domestic Landscape*” (de maio a setembro de 1972), dirigida e montada pelo curador Emilio Ambasz, apresentou uma grande amostra do design que vinha sendo feito na Itália nos últimos 10 anos no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA-NY). O museu trouxe para os Estados Unidos 180

¹²O que estava acontecendo não era apenas provocação por si só: esse terremoto de esclarecimento, aparentemente nascido de vãos de imaginação de Píndaro, estava realmente baseado em uma análise profunda do presente e, principalmente, acionada por grandes códigos ideológicos, como a utopia, democracia, liberdade e uma reconsideração do papel do arquiteto dentro da sociedade, concebendo a profissão como uma ferramenta para uma possível mudança social (tradução do autor).

¹³Uma vertente importante da produção em Antidesign desvinculava a obra das condições materiais e privilegiava a concepção intelectual. As “obras [de design conceitual] apenas existiam, através de processos mentais associativos, na imaginação dos receptores.” (SCHNEIDER, 2010, p. 143).

objetos domésticos e 11 ambientes que foram especialmente encomendados pelo museu, além de peças audiovisuais, performances e produções impressas.

Como anuncia o release de imprensa da exposição (MOMA, 1972), a Itália da época esbanjava uma ampla gama de teorias conflituosas e discordantes entre si sobre o estado da atividade do design na época, sua relação com a indústria da construção e urbanismo, além de uma crescente desconfiança dos objetos de consumo. Mr. Ambasz, curador da exposição, elenca três posturas prevaletentes no design italiano da época: “conformista”, “reformista” e “contestatória”. Essa última diz respeito à abordagem que ele batizou de *counter-design* (anti-design), enquadrando os “designers que acreditam que não devemos adicionar mais objetos na nossa atravancada cultura de consumo e que as mudanças sociais e políticas são necessárias antes que nós possamos dirigir mudanças de aspectos físicos de uma sociedade” (AMBASZ apud MOMA, 1972, p.2).

O grupo Superstudio adotou a narrativa como instrumento para especulação em comentários visuais e críticos. Os “designers” ostentavam, no museu, a liberdade sobre resultado do processo projetivo, exibindo desenhos, vinhetas, esboços de projetos utópicos e fotomontagens.

O Superstudio, liderado por Adolfo Natlini, começou em 1966 a produzir um conjunto de obras mais ou menos divididas entre a representação da forma de um Monumento Contínuo, como um signo urbano mudo, e a produção de uma série de vinhetas que ilustravam o mundo do qual os bens de consumo haviam sido eliminados. Sua obra ia da projeção de vastos megalitos impenetráveis, revestidos de vidro espelhado, à reprodução de uma paisagem de ficção científica na qual a natureza se tonara benévola [...]. Em 1969 eles escreveram: ‘Para além das convulsões da superprodução, um Estado pode nascer da calma adquirida por um mundo sem produtos ou refugos, uma zona em que a mente é energia e matéria prima e também o produto final, o único objeto de consumo intangível’ (FRAMPTON, 1997, p. 350).

Com a exposição, a produção dos radicais italianos teve grande projeção na mídia de massa. Assim, os objetos produzidos por fabricantes como Gufram, Poltronova, Gavin e Zanotta passaram a ser distribuídos na América pelo importador Charles Stendig. O crítico de design Deyan Sudjic (2017) comenta que durante o período houve uma “dança curiosa” entre o radical e o *mainstream* de modo que “*the harder*

the Radicals attempted to bite the hands that fed them, to conceive the impossible, the more they seemed to attract manufacturers.”¹⁴ (p.102).

Figura 4 - O Monumento Contínuo, SuperStudio, 1966, foto-colagem.



Fonte: <http://creators.vice.com/en_us/article/78wgpz/original-creators-superstudio> (2011).

Na medida em que os grupos de vanguarda do Anti-design se desviavam dos princípios funcionalistas, assimilavam elementos da Pop arte e do conceitualismo a seus modos de fazer. Como isso, além dos objetos, os designers recorriam a uma infinidade de meios: desde revistas especializadas em design, publicações independentes, fotomontagens, colagens, performances, instalações, ambientes e peças audiovisuais (DIDERO, 2017, p.77).

The pieces were not made with production or the consumer in mind. Rather, they were made for the moment, to be used in happenings, to be experiments, and to spark dialogues about society and politics. Many of these great works were destroyed at the end of the performance, or left to rot

¹⁴“Quanto mais os radicais tentavam morder as mãos que os alimentavam, para conceber o impossível, mais eles pareciam atrair os fabricantes.” (tradução do autor).

in basements or sheds where the weather wreaked havoc on the paper, cardboard, foam, and polyurethane forms. (SNYDERMAN, 2017, p.33).¹⁵

O mobiliário da contra-cultura italiana, por vezes, pervertia a semântica conhecida dos objetos, desafiando a própria história e os cânones do design e da arquitetura. É o caso da Capitello Chair (1971), uma cadeira desenhada pelo Studio65, e ainda em produção pela Gufram, que imita os capitéis de uma coluna clássica (Fig. 5). Concebendo aquela forma de cadeira, os “designers” associavam simbolicamente o gesto de sentar à negação dos valores tradicionais e convidavam as pessoas a fortalecer essa afronta. *“How could you dare sit on Classicism? [...] Would it be a gesture of imprudente or a joke?”*¹⁶, brinca Didero (2017, p.70).

Figura 5 - Capitello Chair, Studio65, 1971.



Fonte: www.pamono.co.uk/ (2018).

¹⁵“As peças não eram feitas visando a produção ou o consumidor. Ao invés disso, elas eram feitas para o momento, para serem usadas em *happenings*, para serem experimento, e para disparar diálogos sobre sociedade e política. Muitos desses grandes trabalhos foram destruídos ao final da performance, ou esquecidos em porões ou galpões, onde o clima causa estragos nas formas de papel, papelão, espuma e poliuretano”. (tradução do autor).

¹⁶“Como você se atreve a sentar no classicismo? [...] Seria um gesto de imprudente ou uma piada?” (tradução do autor).

*'Sitting on history' became a clear-cut statement that it was possible to break with traditions and overwhelming weight of Modernism and to fight for your ideas via imaginative expression*¹⁷ (Ibidem, p.70).

Atentos às incongruências entre as tradições em projeto industrial e um exercício de vida revolucionário, os “designers” entendiam a sua prática como uma construção primariamente cultural. Não havia uma separação da técnica que eximisse seu engajamento na reformulação estética do mundo. Portanto, promover essa noção ampliada da atuação do “designer” aproximou a atividade de uma construção teórica, filosófica, conceitual, antropológica e social¹⁸.

Os “designers” radicais italianos se utilizavam dos meios de design para responder a demandas explicitamente ficcionais, inventadas. Se o design trivial respondia a necessidades ordinárias, o design de vanguarda, em seu exercício político, poderia responder a necessidades descobertas em cenários utópicos ou fantásticos. Nessa perspectiva, era possível desenhar um produto que entraria em contato com “usuário” ao qual o programa de utilidade não estaria endereçado. Em um cenário social projetado ou ficcional haveria uma pessoa, e, na “realidade trivial”, onde a fruição daquelas ideias acontece, haveria outra. Ou seja, o “usuário”, componente desses cenários inventados, como um personagem de cinema, é ficcionalizado também.

Entre as décadas de 1960 e 1970, os radicais italianos conceberam um design que é exercício imaginativo, experimental, efêmero, intelectual e lúdico de contestação dos valores da sociedade moderna. O “designer” se afirma agente influenciador de valores no interior da sociedade ocidental e rejeita colocar suas forças produtivas em favor da economia de mercado e do consumo.

Através dessa produção que driblava as demandas mercantis, eles desafiaram, inclusive, as instituições encarregadas da venda e manufatura a se conciliar com as

¹⁷ Nós não poderíamos – e não queríamos – estabelecer um certo diálogo com o passado: eu gosto de dizer que a arquitetura estava em uma dieta, naquela época. Então, “sentar na história” se tornou uma afirmação clara de que era possível romper com as tradições e o peso esmagador do Modernismo e lutar por suas ideias através de expressões imaginativas (tradução do autor).

¹⁸ Sobre a conexão com a vida cotidiana, o colecionador Jim Walrod compara: “*The United States they'd put Pop Art on the wall. In Italy they put it on the floor and live with it.*”. “Os Estados Unidos colocaram Pop Art na parede. Na Itália, eles a colocam no chão e convivem com ela.” (Trecho retirado do filme SUPERDESIGN, 2017) (trad. do autor).

utopias da época. Os “designers” criariam zonas de reflexão em que as pessoas – não mais meros usuários/consumidores, fabricantes, mas cidadãos – seriam convidadas a participar ativamente da construção das organizações sociais; experimentariam, re-imaginariam e opinariam sobre o mundo.

Figura 6 - Performance Cadeiras vestíveis, Gianni Pettena, Minneapolis, Minnesota, 1971



Fonte: www.designboom.com/(2017).

Essa maneira de fazer reconfigurou estruturas sociais, mas, como boa parte dos movimentos de contracultura, os grupos do Anti-design vieram a se dissolver em meados da década de 1970. "A rejeição radical da cultura de consumo culminou na recusa da prática real do design" (SCHNEIDER, 2010, p. 143). Seus protagonistas sucederam aos grupos também italianos Alchimia e Memphis, que marcaram o design da década de 80 com um trabalho que conciliava as demandas mercadológicas à produção de formas divertidas. A ideologia do Anti-design

reverbera nas tendências posteriores de DIY (*do it yourself*), como observa Schneider (2010), e o experimentalismo, o exercício crítico e as técnicas para modelagem de utopias, em abordagens de design contemporâneo que enfocam a dimensão cultural do projeto, como o “design especulativo” (DUNNE e RABY, 2013).

Desviando do imperativo de especialização disciplinar, a busca pela emancipação e a contestação ideológica das estruturas sociais refletiam essa “eficácia estética” tanto na “construção de situações” da IS quanto no exercício experimental dos anti-designers. Com efeito, a transgressão às normas atreladas a uma maneira de produzir, consumir e usar, que ambos praticavam, surtia, naquelas circunstâncias, a redefinição radical das missões dos artistas e dos “designers”. A contracultura contraria a lógica na qual um criativo especializado determinaria arbitrariamente a maneira de estar no mundo do outro. A prática da IS e dos Radicais Italianos ostentam um criativo que dialoga com a coletividade e com o presente, confrontando os programas utilitários que se acredita terem sido designados para a reafirmação conservadora de valores. Ambos, “designers” e artistas, estão comprometidos, a seu modo, com o descondicionamento das relações entre as pessoas e os espaços e objetos e com a suspensão de programas previamente estabelecidos. As duas posições analisadas demonstram que concentrar nos artistas a esperança pela libertação cotidiana das demandas mercantis pode atrapalhar o reconhecimento das potencialidades políticas do “designer”.

Essas práticas de contestação de programas de utilidade confundiram os meios que eram tradicionalmente acessados por “designers” e artistas, assim como a missão a eles atribuídas para uma aproximação da arte e do cotidiano. Na IS, é a noção de “fim” ou desaparecimento da arte enquanto atividade especializada. E, nos Radicais italianos, na figura de um “designer” que “quer” que o “usuário” transponha o abismo que separa projeção e uso. Paralelamente, ambos trazem à tona a imagem de um “usuário” que é convidado a participar ativamente na redefinição da própria realidade.

Apesar do embaralhamento de papéis sociais que essas experiências tenham proporcionado, é possível constatar que nenhuma delas parece oferecer soluções permanentes para o problema da dominação em design. Podemos dizer, por

exemplo, que a maneira de fazer de um artista que tenha sido considerada esteticamente eficaz segundo alguma perspectiva histórica pode ser reavaliada como ineficaz diante das circunstâncias em que ela ressurge. O mesmo sobre a maneira de fazer dos “designers” que “mordem a mão que alimenta”, como diz Sudjic (2017).

Entretanto, talvez as maneiras de fazer da IS e dos “designers” radicais italianos ainda possam ser resgatadas como referência para entender a articulação crítica de produções contemporâneas em diálogo com o mercado, tanto no campo do design como fora dele. Talvez hoje possamos visualizar sobre os rastros dessa geração de criadores não um caminho para a emancipação, mas um jeito de persegui-la.

3.2 Improvisação

Consideraremos, a seguir, uma possibilidade de encontro entre as maneiras de fazer dos “designers” e dos leigos. Pomos o design lado a lado com a gambiarra. Comparamos brevemente as duas práticas em função de suas implicações políticas e de seus aspectos utilitaristas. A hipótese que se esboça é a de que, ao diferir de uma busca por soluções permanentes, definitivas ou totais, os modos de fazer dos “usuários”, aqui ilustrados na descrição da gambiarra, podem vir de encontro a demandas contemporâneas que não têm sido atendidas com eficiência pelos “designers”.

Como anunciado na introdução, lembramos que a ideia aqui não é coroar uma ou outra maneira de solucionar problemas em detrimento de outras. Mas, abrir espaço para refletir sobre algumas questões de design contemporâneo a fim de favorecer o aperfeiçoamento do fazer projeto em sua multiplicidade.

Para começar, como demonstra a fotografia de Cao Guimarães, uma gambiarra pode ser uma churrasqueira improvisada de partes de cadeira e de carro-de-mão quebrados (Fig. 7). As peças, que poderiam ter sido descartadas como lixo, são deslocadas e modificadas para um contexto de uso novo, solucionando, assim, novos problemas mesmo com a indisponibilidade de artefatos fabricados para tal finalidade. Através da gambiarra, um indivíduo que talvez não pudesse pagar por uma churrasqueira fabricada pode gerar mesmo que provisoriamente condições

para fazer o seu churrasco. Gambiarra é, nesse contexto, sinônimo de improviso, de “usar os recursos do momento”, de “fazer sem plano prévio”, de “fazer diferente, fugir da regra, da tradição, dos costumes”, de “criar a partir de uma realidade preexistente” (BOUFLEUR, 2003, p.35-38).

Figura 7 - Gambiarras, Cao Guimarães (2000-2014)



Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/foto/gambiarras/> (2000-2014).

Bouffleur (2013) defende que a gambiarra constitui um conjunto de procedimentos necessários e complementares ao uso dos artefatos produzidos pelo modo de produção capitalista que subverte seu design. Em uma vasta análise material e socioeconômica, o autor descreve a gambiarra como um conjunto de práticas do cotidiano relacionadas à improvisação de objetos industrializados visando finalidades utilitárias. Tais práticas de improviso implicam, especialmente, a modificação de forma e/ou função de produtos e estruturas materiais que tenham sido previamente planejados e fabricados.

Em outro exemplo, a figura 8 ilustra que o produto da gambiarra é uma solução rápida a uma necessidade urgente. Se as pernas dos óculos quebraram, elas podem

ser substituídas por um pedaço de arame. Não há planificação como no design em seu sentido trivial, mas, imediatismo e busca pelos recursos disponíveis mais próximos, pelo que está à mão. Essa maneira de configurar objetos permite, assim, atender a necessidades efêmeras em momentos de crise, uma vez que diminui o tempo entre o reconhecimento de um problema e a implementação de sua solução. Além disso, como mostra o ajuste utilitário realizado nos óculos quebrados, através da gambiarra também se pode eventualmente estender o tempo vida útil dos objetos e eventualmente suspender da atividade da compra.

Figura 8 - Gambiarras, Cao Guimarães (2000-2014)



Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/foto/gambiarras/> (2000-2014).

Em um mundo constantemente remodelado por meio de práticas industrialistas, se a gambiarra é uma forma de improviso que lida com recursos disponíveis no cotidiano, é de se esperar que sua matéria-prima seja produto ou resíduo de processos de produção em massa. Como consequência, a gambiarra, em alguma medida, também é um fator de reciclagem material.

A autoria da gambiarra é corriqueiramente atribuída ao “usuário” em contextos de precariedade (BOUFLEUR, 2003). Ou seja, a princípio, não há participação de um “designer” nem um ambiente como um estúdio criativo ou um departamento de pesquisa e desenvolvimento de uma fábrica à disposição. Ante situações inesperadas ou de aparente escassez de recursos, o criativo que concebe e executa esses artefatos e interferências manualmente exerce um papel fundamental na manutenção de algumas atividades humanas. Como demonstra o caso clássico de improvisação realizado pelo médico Francisco Gregori Jr. que, em 1997, usou cola do tipo *Superboner* para remendar o coração de uma paciente em emergência, salvando-lhe a vida. A cola estancou um sangramento da paciente de 69 anos que sofria de problemas coronários e teve um infarto do miocárdio. O feito se tornou famoso com a divulgação do invento chamado de ‘anel de Gregori’ (BOUFLEUR, 2003).

Se, por um lado, o uso do termo “improviso” pode enfatizar o aspecto criativo e libertário da prática, por outro, se associa ao “tosco”, “precário”, “malfeito”, “desvirtuado”. Como aponta Bouffleur (2013, p. 27):

Em ofícios [...], a presença do improviso costuma estar ligada à noção de irresponsabilidade, de falta de profissionalismo, honestidade, competência e seriedade. Neste sentido, a sexta acepção usada por Houaiss para explicar improviso torna-se referencial: ‘6. desempenhar (papel, função etc.) para o qual não se está habilitado’. O improviso passa a ser visto desta maneira como uma imperícia, procedimento que revela falta de conhecimento e eficiência.

Amparado nas proposições de Michel Certeau acerca das “práticas do cotidiano”, Bouffleur (2013) afirma que a gambiarra manifesta a potencialidade que qualquer cidadão tem de “conferir a si mesmo autonomia e independência diante de um sistema planificador”. Referindo-se a um contexto socioeconômico de submissão a programas industriais, às dinâmicas de consumo, à criação de necessidades, entre outros mecanismos associados à produção industrial e capitalista, o autor ressalta que,

o indivíduo, ao consumir e utilizar produtos voluntária ou involuntariamente em conformidade com o sistema, está servindo a uma ordem instituída. Ao improvisar e subverter o desenho, faz com que o domínio da relação seja deslocado para si, convergindo-o para a sua realidade. [...] Trata-se de uma das possíveis formas de liberdade dentro de um sistema de relações sociais instituído. (BOUFLEUR, 2003, p.14).

No âmbito político da partilha do sensível (RANCIÈRE, 2009), onde a gambiarra coexista com o design, a liberdade está associada à imagem de um “usuário” que, por opção ou por necessidade, não ocupa meramente a posição de consumidor de soluções elaboradas por outras pessoas ou sistemas. Tal “usuário” viabiliza a geração de artefatos voltados a necessidades específicas, situações não contempladas por “designers” e sistemas de produção em massa. Estendendo essa ideia, alguns pensadores levantam, inclusive, que esse tipo de prática possa compensar em alguma medida o desequilíbrio econômico a nível global e a dependência tecnológica¹⁹ de alguns países.

Figura 9 - Secando roupa “nas costas” da geladeira.



Fonte: <http://edasuaepoca.blogspot.com.br/2012/08/1980-secar-roupa-atras-da-geladeira.html> (2012).

¹⁹ A Teoria da dependência tecnológica (Gui Bonsiepe); teoria da tecnologia alternativa (Vitor Papanek).

Nos circuitos das artes contemporâneas, o Coletivo Gambiólogos (2008-2015) ensaiava, em sua prática, um discurso bem parecido. Formado em Belo Horizonte, “propunha um diálogo entre a tradição brasileira de improvisação e a arte eletrônica”²⁰, principalmente através da criação artefatos eletrônicos multifuncionais, esculturas e objetos decorativos. Fred Paulino, um de seus integrantes, defende que a gambiarra poderia deixar de ser vista meramente como resposta a uma circunstância de carência ou a uma necessidade aparente e possa ser considerada enquanto uma decisão.

Pode ser que o Brasil, junto com o resto da periferia global, possua diferenciais adaptativos e criativos que nos possibilitem finalmente converter o complexo terceiromundista a uma situação de ‘recolonização’ as avessas. (PAULINO, 2012, p. 5-6).

Olhando para a circunstância contemporânea e as possibilidades abertas com a internet, Fonseca (2011) fala de “usuários” capazes de “enxergar o mundo como repleto de recursos interpretáveis de múltiplas formas, que se voltam para as “entranhas dos objetos”, acessando aspectos de montagem e construção desses artefatos – “usuários” que quebram a caixa-preta flusseriana.

Indivíduos que tenham a gambiarra como habilidade essencial, e se utilizem do conhecimento aberto disponível em rede para adquirir idéias e técnicas, podem ser vistos como inventores em potencial de novos arranjos criativos, espalhados por todas as classes sociais e localidades. (FONSECA, 2011, p. 6).

As comunidades envolvidas no desenvolvimento e compartilhamento desses modos de fazer representam o que André Lemos (2012, p. 22) chamou de “engajamento coletivo na transformação da sociedade tecnológica, sem negá-la”. Graças a essas plataformas, a gambiarra pode ser associada a um processo de aprendizado libertário e contínuo, um projeto de improvisação comportamental, um projeto sempre aberto de decisão e modelagem.

Nesse ponto, convidamos o leitor a enxerga-la como uma chave para pensar o design a nível global e transpor os princípios que sublinham ambas as práticas a uma esfera doméstica de dimensões planetárias onde não são modelados somente

²⁰ <http://www.gambiologia.net/blog/apresentacao>.

conteúdos e materiais, mas, contextos sociais, eventos, processos (HAZEL, 2014) e modos de viver.

Improvisar é, como já vimos, suprimir a etapa de planificação, a produção do projeto – esse meio de representação que se antecipa uma produção ou intervenção. Mas, como observa Vassão (2010), a planificação não é suficiente para anular totalmente os fatores do acaso. Se vistos historicamente²¹, os projetos para sociedades e pessoas sempre são improvisados uma vez que há sempre algo que não cabe na representação, algo inantecipável, em constante movimento – elementos e padrões emergentes (JOHNSON, 2003).

Através da referência da gambiarra, o que escapa aos métodos convencionais de previsão pode deixar de ser encarado como falha de projeto, de execução ou de uso e ser finalmente abraçado como parâmetro para constantes ajustes; uma forma mais imediata de projeto, uma improvisação inteligente e constante que, talvez, pudesse vir de encontro a circunstâncias problemáticas globais que demandem instrumentalização sempre mutante, como os requisitos dos *wicked-problems* (RITTEL; WEBBER, 1073).

Novas metodologias de projeto, baseadas na teoria do comportamento emergente (JOHNSON, 2003), vêm sendo desenvolvidas nas últimas décadas. Elas envolvem a produção de padrões mediante a auto-organização e a articulação em rede (BOUFLEUR, 2013).

É o exemplo do trabalho de Suguru Ishizaki que propõe o conceito de *improvisational design*, o qual implica em um modelo teórico para criar soluções de design comunicativas e que sejam tão ativas e dinâmicas como uma performance improvisada de dança. Ishizaki afirma, no entanto, que tal modelo, baseado em soluções de design dinâmico, somente é possível através do uso de ferramentas computacionais, pois exige uma capacidade de responder a mudanças de maneira espontânea. [...] Este tipo de procedimento envolve uma metodologia aberta e que implica em resultados nem

²¹ Mesmo no campo do design de produto, o estudo da evolução das coisas úteis de Henry Petroski (BOUFLEUR, 2013, p.55) mostra que “é, virtualmente, impossível se construir um artefato perfeito, que não necessite ser aperfeiçoado, e que não deixe nada a desejar”. Petroski analisa um largo conjunto de arquivos de patentes sobre evolução de diversos tipos de artefatos como o zíper, o clipe, o post-it e, talheres. Ele conclui que “cada artefato de alguma maneira deixa algo a desejar [...]”. É impossível haver um artefato que não precise ser aperfeiçoado”. (Petroski, Henry. A Evolução das Coisas úteis. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. p.32-33).

sempre previsíveis, mais limitados por certas restrições. (BOUFLEUR, 2013, p. 35).

A gambiarra é, corriqueiramente, associada a contextos de precariedade onde ela aparece como uma imposição circunstancial. Da aproximação dela com o design surge, entretanto, a imagem de um “usuário” que não ocupa meramente a posição de consumidor de soluções elaboradas por outras pessoas ou sistemas. Esse “usuário” não busca por soluções permanentes ou totais, mas o constante reajuste e imprevisto.

3.3 Compartilhamento

Até aqui, observamos processos criativos associados a um movimento do leigo que desafia a estrutura convencional da especialização do projeto. Mas, além dos processos que mantêm a atribuição do exercício de planificação nas mãos dos “designer”, há aqueles através dos quais os próprios peritos buscam ou defendem a redistribuição da competência projetual.

Para apresentar diretamente essas maneiras de fazer, nos apoiamos na referência do Metadesign, que identifica alguns links entre a prática do design e a reconsideração política do território do próprio “designer”. O Metadesign (VASSÃO, 2010) é uma maneira de chamar o design de entidades capazes de dar suporte à mutabilidade e mobilidade conceitual em contextos de projeto. Ou seja, um fazer projeto que incorre sobre o próprio modo de fazer projeto. As ferramentas do metadesign foram organizadas a partir da semiótica, da teoria da informação, da cibercultura e do pós-humanismo.

A teoria se aplica especialmente a um grupo especial de sistemas dotados de propriedades auto-organizadoras e que manifestariam em seu comportamento algum grau de imprevisibilidade. É esse o caso de cidades, famílias, sistemas financeiros e legais. Para projetar “sistemas complexos organizados”, Vassão levanta que os métodos triviais de design, como vêm sendo empregados, são insuficientes.

À medida que se aceita a complexidade em sua inteireza, percebe-se como é frágil a certeza de uma resposta assertiva. [...] Não seria melhor assumidamente ‘projetar perguntas’ do que ‘projetar

respostas' que, concretamente, pouco têm de 'definitivas'? (VASSÃO, 2010, p.13-14).

No contexto da citação, “respostas” equivalem a “soluções” (de/para problemas). A provocação se dirige ao próprio “designer” no que toca a elaboração ética do projeto da complexidade.

Contemporaneamente, esse questionamento encontra novas tecnologias e formas de ação coletiva que têm viabilizado maneiras de fazer projeto voltadas à geração de transformações sociais por meio da recuperação do homem em sua capacidade projetual. É o caso de redes de comunicação físicas e virtuais que se dedicam a oferecer livre acesso a ferramentas antes consideradas especializadas ao passo que os processos abertos por essas redes redefinem os modelos de produção e distribuição de bens, produtos e serviços; redefinem, também, as funções e responsabilidades dos “designers” e “usuários” (LAGO, 2017).

Nesse sentido, Vassão (2010) alude a “designers” que manipulam as condicionantes de um espaço de possibilidades, “um espaço abstrato que é engendrado, agenciado e condicionado pelas regras, procedimentos, fórmulas ou algoritmos que manipulam”.

O metadesign projeta não necessariamente o objeto final, mas sim um objeto intermediário, o qual torna-se referência, máquina, mecanismo ou procedimento que, por sua vez realiza o objeto de projeto. [...] o ‘objeto intermediário’ criado é uma coleção de objetos abstratos – podendo ser instruções e regras declaradas em uma notação formal [...] ou em alguma forma aproximada de declarações ou agenciamentos não necessariamente formais e/ou estritamente lógicos. (VAN ONCK, 1965 apud VASSÃO, 2010, p.60).

A proposta do Metadesign difere da noção de polícia como descrita por Rancière (2009). Enquanto Rancière se refere a uma regra muitas vezes implícita que incorre sobre os corpos e determina fronteiras, o Metadesign explora a possibilidade de que as pessoas se apropriem de regras/instruções/procedimentos e, assim, reconfigurem as coisas à sua volta. No processo criativo do Metadesign, a fronteira da especialização é redefinida através do desenvolvimento de ferramentas e métodos simplificados e abertos que catalisam a redistribuição da competência projetual.

Os “objetos intermediários” criados pelos “designers”, os *patterns*, são

diagramas que identificam princípios de projeto e composição – com posições abstratas de objetos, espaços, ambientes, tecnologias, serviços, redes e processos. *Patterns* permitem que mesmo uma pessoa sem formação especializada em design ou arquitetura [...] possa participar do processo de projeto, em uma dinâmica colaborativa e não centralizada. (ALEXANDER, 1994; 1966 apud VASSÃO, 2010, p.49)

Seguindo a simetria conceitual de “polícia/política”, temos, de um lado, a noção do padrão *standard* como uma obrigação “à utilização de códigos e sintaxes específicas e especializadas, ao controle e à abstração desvinculada de uma percepção mais acessível” (Ibidem, p. 49). Temos, do outro lado, o *pattern* resistindo à formalização total e promovendo a percepção e ação sobre princípios projetuais de uma maneira sempre “aberta à interpretação, apropriação, subversão, re-significação” (Ibidem, p. 49). Por esse motivo, o *pattern* facilita a colaboração criativa e promove a circulação de conceitos pelas comunidades (VASSÃO, 2010, p. 49).

O kit de ferramentas de *Human Centred Design* (HCD, “Design Centrado no Humano”), da companhia IDEO, tem como objetivo gerar soluções em produtos, serviços, ambientes, organizações e modos de interação. Ele se dedica especialmente, a organizações não governamentais que trabalham com comunidades carentes na África, Ásia e América Latina. A companhia de internacional design IDEO (2011) aplicou entre outras ideias a lógica dos *patterns* para tornar o processo de design mais acessível às pessoas independente de formação especializada em projeto.

O manual foi traduzido em sete idiomas diferentes e distribuído gratuitamente pela internet. Em forma de guia, ele promete ajudar a “ouvir de um jeito novo as necessidades dos “usuários”, criar idéias inovadoras para atender a essas necessidades e implementar soluções levando em conta a sustentabilidade financeira das mesmas.” (IDEO, 2011, p.2). A introdução do kit anuncia: “todos são especialistas”.

As pessoas comuns sabem mais do que ninguém quais são as soluções corretas. Este kit não oferece soluções. Em vez disso, oferece técnicas, métodos, dicas e planilhas para guiá-lo por um processo que dará voz a comunidades e permitirá que os desejos destas orientem a criação e implementação de soluções. (IDEO, 2011, p.4).

A IDEO desenvolveu algumas regras para criar um ambiente que estimule a inovação. Veja se algumas dessas regras podem se aplicar à sua organização. (Ibidem, p.10)

A ideia é que os responsáveis pela condução do processo possam compor o próprio método de design em cada contexto, agregando novas ferramentas às que já utilizem corriqueiramente. Todos os métodos descritos no manual acompanham dicas para facilitadores dos processos criativos. O processo como um todo se baseia na consideração inicial dos desejos das pessoas. Espera-se que, ao longo de cada uma das etapas do design, surjam soluções que entrelacem o que é desejado ao que é viável e o que é praticável.

A primeira parte do processo de design, como proposto no manual, é a etapa de escuta (sessão *Hear*), que serve para entender os indivíduos e para modelar o comportamento deles dentro do contexto e da comunidade que os cercam. As ferramentas dessa etapa são organizadas em entrevistas (individuais, em grupo e com experts), imersão em contexto, “descoberta guiada pela comunidade” e auto-documentação.

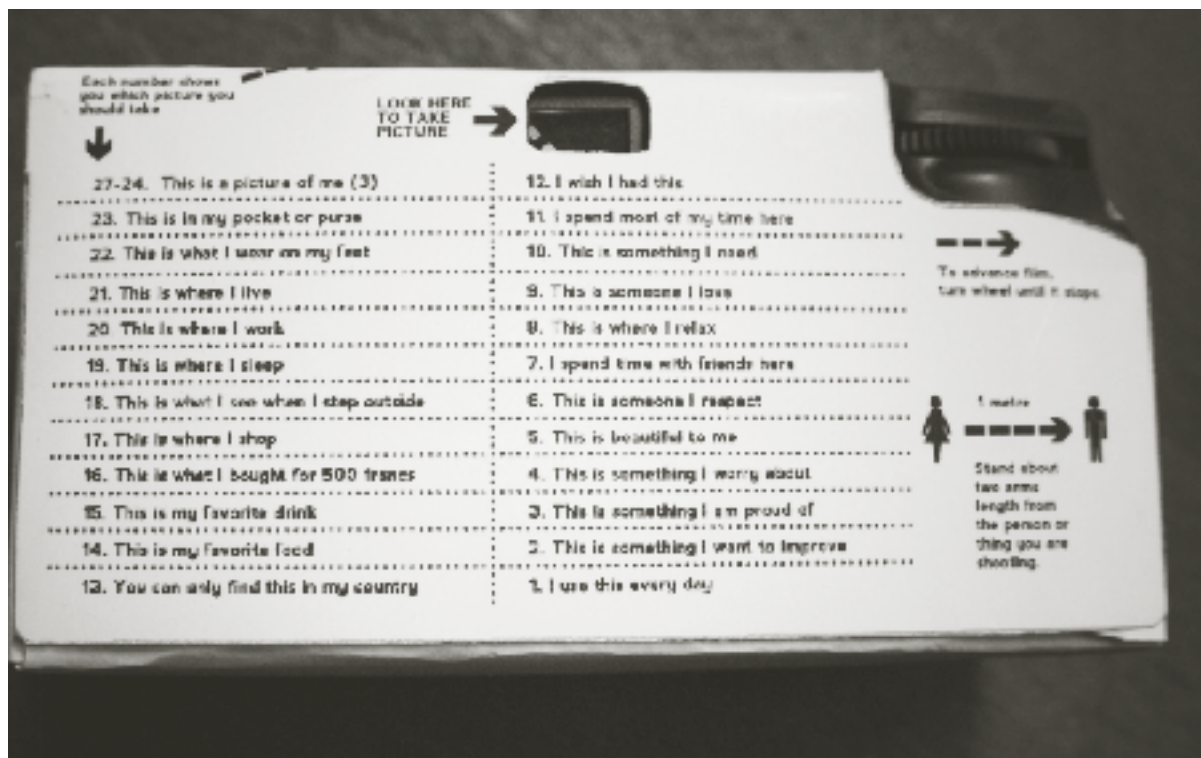
O método da autodocumentação é indicado para observar processos por um longo período de tempo quando o pesquisador não pode estar lá pessoalmente. Ele permite coletar informações qualitativas sobre como o “usuário” se vê e como elabora suas relações no dia a dia da comunidade.

- Passo 1: Decida o que você quer que as pessoas documentem – seus sentimentos, atividades, vida em família, rendimentos ou comportamentos. Com base nisso, decida qual o melhor modo de coletar a informação: fotografias, diários, gravações de voz, etc.
- Passo 2: Dê aos participantes ferramentas e instruções para se auto-documentar durante alguns dias.
- Passo 3: Quando você voltar a se encontrar com os participantes, revise o material em conjunto. Lembre-se de não perguntar somente o que documentaram, mas também porque escolheram cada detalhe e o que sentem a respeito de cada um deles. (IDEO, 2011, p. 35).

Através de ferramentas acessíveis aos participantes, como a ilustrada na figura 10, é possível promover o engajamento dos “usuários” no projeto e entender algumas sutilezas da vida em comunidade. O papel do facilitador é guiar a equipe com

empatia ao longo do processo; ele pode contribuir com idéias, mas nunca usar da autoridade para manipular decisões.

Figura 10 - Auto-documentação com câmera fotográfica



Fonte: Human Centred Design: Kit de Ferramentas. IDEO (2011).

Processos criativos abertos atribuídos a comunidades em rede sem diferenciação hierárquica entre especialistas e leigos manifestam potentes vias de instrumentalização. A redistribuição da competência projetual é, nesses processos, promovida através da criação e disseminação de ferramentas acessíveis ao leigo.

Desses processos surge um “designer” que se utiliza do espaço de ação legitimado socialmente, assim como das ferramentas que dispõe, para convidar outras pessoas a projetar; um “designer” interessado em que o “usuário” também possa se apropriar das ferramentas de design para compor, agir, decidir sobre o que considera importante.

3.4 Especulação

A proposta de Brecht, como observa Ranci re (2012b), era romper com a identificação sustentada pelo espetáculo do teatro dram tico. No lugar da

identificação, Bretch se vale do dilema, do “estranho inabitual”²² (RANCIÈRE, 2012b), buscando criar uma encenação que prevê um espectador ativo na busca por sentido.

Tomando carona nessa ideia, imaginamos que, se formos capazes de experimentar esse teatro, “em que os assistentes aprendam em vez de ser reduzidos por imagens, no qual eles se tornem participantes ativos em vez de serem *vouyeurs* passivos” (RANCIÈRE, 2012b), talvez também possamos formular um design parecido. Em outras palavras: se há um teatro, que não pretende se passar por verdade, no qual o espectador não está separado de sua capacidade e poder de agir, por que não haveria um design, que não se pretende passar por solução, no qual o “usuário” não estivesse separado de sua capacidade de resolver os próprios problemas?

Os teóricos do design, Dunne e Raby, têm defendido uma forma de “design crítico”, que estaria interessada, assim como a busca dos vanguardistas da IS e do design radical, em romper com o projeto, uso e consumo anestesiados. A proposta da dupla é um design que responda às circunstâncias através de uma produção que incorpora valores e ideologias alternativas.

O livro *Speculative Everything* (DUNNE & RABY, 2013) fala de criadores que lançam mão de métodos de origens diversas (sociologia, audiovisual, filosofia, escultura, literatura etc.) para semear processos de tomada de consciência e engajamento político. No contexto atual - de complexificação das relações entre a produção tecnológica, os valores e os comportamentos - um “designer” que encarna missão de reafirmar o potencial humano diverge de um “designer” que idealiza a previsibilidade total. Nos termos de Dunne e Raby, o foco da atividade não deveria estar em prever o futuro

(...) but in using design to open up all sorts of possibilities that can be discussed, debated, and used to collectively define a preferable

²² O conceito de “estranho inabitual” também aparece no ensaio “O inquietante” (FREUD, 2010 [1917]) e faz oposição ao termo “autóctone”. Portanto, refere-se a algo que pode ser reconhecido como de origem diversa em relação ao território onde está sendo apreciado. Poderia ser entendido como um objeto assustador, tenebroso, desconfortável, lúgubre, ou algo que deveria ser mantido oculto. Freud põe também o termo em paralelo com o significado de seu antônimo (do alemão) “*heimlich*”, que, por sua vez, descreve algo íntimo, familiar, confortável. Nos termos do autor, “*heimlich*” é uma palavra que desenvolve o seu significado na direção da ambiguidade até, afinal, coincidir com seu oposto”.

future for a given group of people: from companies, to cities, to societies. Designers should not define futures for everyone else but working with experts, including ethicists, political scientists, economists, and so on, generate futures that act as catalysts for public debate and discussion about the kinds of futures people really want. Design can give experts permission to let their imaginations flow freely, give material expression to the insights generated, ground these imaginings in everyday situations, and provide platforms for further collaborative speculation. (DUNNE; RABY, 2013, p. 6)²³.

O foco do design especulativo não seria, portanto, forjar um modo novo de relação entre as pessoas e os produtos tecnológicos sob a prerrogativa de resolver problemas cotidianos. Mas, deixar ver o caminho que separa o cenário social presente de outros cenários possíveis, sejam eles utópicos, distópicos, resultado de exacerbações de tendências contemporâneas ou de desvios dessas tendências.

Na experiência estética possibilitada pelo design especulativo, esse cenário imaginado pode ser tangibilizado através da interação com um tipo especial de operador cognitivo chamado *speculative design prop*, ou *prop* somente. O *prop* funciona como sinédoque física, parte representando inteiro, desenhada para disparar nas pessoas especulação sobre o mundo ao qual esse objeto/imagem pertenceria. Pode ser um protótipo funcional, ou não, e não precisa se encaixar num esquema comportamental predefinido.

A produção dos *props* suspende, transforma e desvia os programas utilitários pre-estabelecidos para facilitar um processo imaginativo (DUNNE; RABY, 2013). Uma vez exposto no “mundo real”, coexistindo com os outros objetos utilitários, o *prop* pode se oferecer às pessoas como uma provocação, um convite ou um suporte para decisões importantes. Através dele, é possível considerar variáveis e antecipar desdobramentos que, mesmo que estivessem fora do campo de visão, não deixariam de influenciar cotidianamente.

Assim como no teatro de Brecht, o estranhamento e a dúvida podem fazer parte do roteiro de interação com o *prop*. A potência desse recurso está na distância que ele

²³(...) mas usar design para dispor de todo tipo de possibilidades que possam ser discutidas, debatidas e aproveitadas para definir coletivamente um futuro preferível por um dado grupo de pessoas: de companhias, a cidades e sociedades. Designers não devem definir o futuro para todos os outros, mas trabalhar junto a especialistas, éticos, cientistas políticos, economistas, e assim por diante, gerar futuros que atuem como catalisadores para o debate público e discussão sobre que tipo de futuro as pessoas realmente querem. O design pode dar aos especialistas a chance de deixar a imaginação fluir livremente, materializar as ideias geradas, ancorar o que foi imaginado em situações cotidianas, e dar suporte para ainda mais especulação colaborativa. (tradução do autor).

mantém dos objetos rotineiros e familiares. Essa distância abre, segundo a teoria de Dunne e Raby, espaço para as pessoas se engajarem na complexidade dos programas e problemas em que estão envolvidas; espaço para imaginarem ou para se divertirem de uma maneira intelectual. E é, também, espaço para uma tomada de consciência sobre uma determinada questão.

O trabalho de Eduardo Kac é descrito por Dunne e Raby (2013) em meio a outros projetos especulativos. Recentemente (2009), ele anunciou a criação de um ser híbrido que mistura fragmentos de seu próprio DNA com o de uma flor. Para a realização desse projeto, foi preciso extrair o próprio sangue do artista, isolar uma sequência genética específica e integrar essa sequência ao código de um outro ser (KAC, 2010). O resultado é uma flor chamada Edunia, com veias vermelhas (fig. 14).

Através do experimento, o artista articula questionamentos sobre as possibilidades de futuro da tecnologia transgênica. Ele afirma que o projeto é uma reflexão sobre a contiguidade da vida entre diferentes espécies. A vermelhidão do seu sangue e a vermelhidão das veias da planta marcariam o compartilhamento de uma herança em comum no espectro mais amplo da vida (KAC, 2010).

Para a sua realização, o artista recorreu a laboratórios, onde trabalhou em colaboração com cientistas especializados em reengenharia biológica, conduzindo experiências em nível molecular. As experiências, posteriormente, foram tangibilizadas em múltiplos meios – fotografia, escultura, desenho, gravura objeto, vídeos etc. – e expostas em museus.

I used 3D imaging and rapid-prototyping to visualize this fusion protein as a tangible form. I created the visual choreography of the sculpture based on the flower's molecular uniqueness. The sculpture was created with a vocabulary of organic twists and turns, helices, sheets and other three-dimensional features common to all life. The sculpture is blood red, in connection to the starting point of the work (my blood) and the veinal coloration of the Edunia.

In anticipation of a future in which Edunias can be distributed socially and planted everywhere, I created a limited edition of Edunia seed packs containing actual Edunia seeds. In preparation for these seed packs, I made a set of six lithographs entitled "Edunia Seed Pack Studies". [...] The Edunia Seed Packs are hybrid objects that contain Edunia seeds. The embedded magnets keep the Seed Packs closed, while the viewer is invited to open them like books. In the text printed in the Edunia Seed Packs, in addition to Growing Notes I provide information about Exposure and Bloom Period. I also address the

viewer directly: 'A prolific bloomer, the Edunia is free flowering in the garden and weather tolerant. It is an annual that will grow ten to fourteen inches (25-30 cm) high with 4-inch red-veined wavy-edged blossoms. Good timing and uniformity in flowering guaranteed!' (KAC, 2010).²⁴

Figura 11 - Eduardo Kac, Natural History of the Enigma, 2003/2008, Collection Weisman Art Museum
Foto: Rik Sferra.



Fonte: <http://www.ekac.org> (2018).

Através desses *props*, Kac convida o público a olhar novamente para objetos aos quais se possa estar habituado. A partir daí, o novo arranjo técnico-conceitual

²⁴Eu usei imagens 3D e prototipagem rápida para visualizar essa proteína fundida como uma forma tangível. Criei a coreografia visual da escultura baseada na singularidade molecular da flor. A escultura foi criada com um vocabulário de giros e curvas orgânicas, hélices, folhas e outras características tridimensionais comuns a toda a vida. A escultura é vermelho sangue, em conexão com o ponto de partida do trabalho (meu sangue) e a coloração venosa da Edunia.

Em antecipação a um futuro em que as Edunias possam ser distribuídas socialmente e plantadas em todos os lugares, criei uma edição limitada de pacotes de sementes da Edunia. Em preparação para esses pacotes de sementes, fiz um conjunto de seis litografias intituladas "Edunia Seed Pack Studies". [...] Os Pacotes de Sementes Edunia são objetos híbridos que contêm sementes Edunia. Os ímãs incorporados mantêm os pacotes de semente fechados, enquanto o espectador é convidado a abri-los como livros. No texto impresso nos Pacotes de Semente Edunia, além das instruções de cultivo, forneço informações sobre exposição solar e período de floração. Eu também falo diretamente ao espectador: 'Uma prolífica florífera, a Edunia tem floração livre no jardim e tolerante às intempéries. Vai crescer anualmente dez a quatorze polegadas (25-30 cm) de altura, com 4 polegadas de pétalas de contornos ondulados e veias. Pontualidade e uniformidade na floração garantida!' (trad. do autor).

instaura um espaço de debate, envolvendo largamente meios de comunicação (museus, televisão, imprensa e internet), e, assim, torna possível considerar coletivamente as implicações políticas, ecológicas, econômicas e emocionais da transgenia.

Diante da flor Edunia, entre os animais e plantas já conhecidos, as pessoas/usuários/consumidores estariam sendo convidados a reconsiderar sua própria condição, por exemplo, refletindo sobre a produção e consumo de alimentos transgênicos ou sobre a relação que nós, humanos, estabelecemos com seres de outras espécies. A exposição põe em conflito visões de mundo num momento em que talvez já não seja tão fácil distinguir o natural do artificial.

A especulação, o “e se...”, na complexidade das práticas desenvolvidas em colaboração para a realização do projeto, atravessa as fronteiras da especialização, aproximando os *campus* da arte, da ciência e da tecnologia. Apesar de se apresentar como artista, Kac não está criando metáforas ou representações, mas, antes, aumentando a diversificação biológica, trazendo para o mundo novas formas de vida.

Flávio de Carvalho (1899-1973) estudou belas artes enquanto cursava engenharia civil na Universidade de Durham (Inglaterra), onde se formou em 1922. Em “Fragmentos de uma nota autobiográfica” (CARVALHO, 2010), publicada originalmente dois anos antes de morrer, Flávio se apresenta como autor da primeira manifestação de arquitetura moderna no Brasil, o projeto do palácio do governo do Estado de São Paulo de 1927.

Como criativo e intelectual, ele não se restringiu ao imperativo moderno de especialização, atravessando com competência reconhecida os domínios da arquitetura, engenharia, teatro, artes plásticas, filosofia, música, performance e literatura (SANGIRARDI, 2010). Em referência à reverberação de seu trabalho, lembra de que teria sido chamado, por Le Corbusier, de “*Revolutionnaire Romantique*”, por Assis Chateaubriand, de “Pintor Maldito” e que Jean-Paul Satre e Simone Beauvoir teriam exclamado “*Ça c’est quelque chose*” (“Isto é qualquer coisa”, do francês) diante de sua obra. Em suas próprias palavras, comenta que

o número assustadoramente crescente de conhecimentos especializados colocam o indivíduo em situação permanente de homem ignorante e essa ignorância tende a aumentar com o aumento crescente das especializações. (CARVALHO, 1973, p. 72).

Em 1956, foi convidado pelo extinto Jornal Diário de São Paulo para escrever uma coluna chamada “Casa, homem e paisagem”. Nesta, criou uma série intitulada “A moda e o novo homem”, composta de 39 ensaios ilustrados sobre moda, que foram publicados entre os meses de março a novembro, sempre aos domingos. Ao longo desse tempo, desenvolveu um largo estudo que entrelaçava teorias da psicanálise, semiótica, sociologia e antropologia (SANGIRARDI, 2010).

No Diário de São Paulo de 24 de junho do mesmo ano, Flávio analisa o traje executivo da época diante das condições climáticas, econômicas e culturais vivenciadas pelo homem urbano que vive nos trópicos. Ele aponta a vestimenta como anti-higiênica e inapropriada para o contexto brasileiro uma vez que, fechada e feita em tecido grosso, a peça recolhia e guardava o suor. Comenta também que “a atual [1956] moda para homens é sobrevida da calça, colete e casaca do século XVII e possui ainda as cores sombrias e escuras derivadas da cor preta imposta à burguesia pela nobreza como condição depreciativa” (CARVALHO apud SANGIRARDI, 2010, p. 8). Diante desse artefato inadequado, e a pedido do editor do jornal, Flávio desenvolve a sua proposta de “Moda Verão para a Cidade”: blusão e saiote.

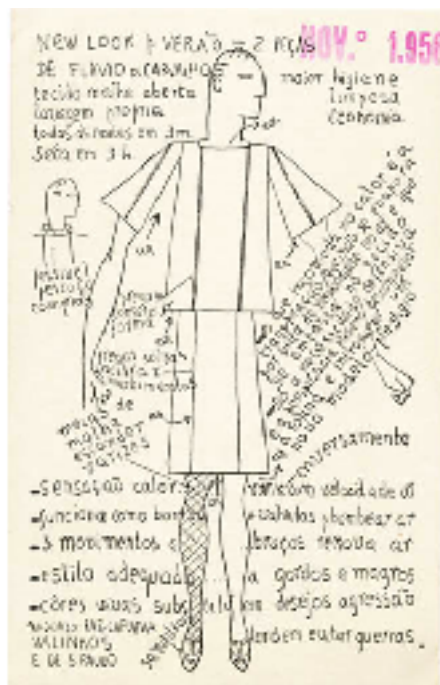
A nova moda para o verão leva principalmente em consideração a ventilação do corpo [...] evitando a sensação de calor. Obtém-se uma diferença, talvez de mais de cinco graus centígrados, entre o ambiente e o espaço entre o tecido e o corpo. A velocidade do fluxo de ar entre o tecido e o corpo é graduada por meio de dois círculos de arame: um na cintura e outro sobre a clavícula. (CARVALHO apud SANGIRARDI, 2010, p.8).

Ele discorre também sobre a razão que fundamenta cada uma de suas decisões no projeto do traje.

Procurei inventar uma indumentária correspondente ao chamado smoking. A gola ao redor do pescoço é apenas um substituto do colarinho. Pode ou não ser usada, mas não chega a apertar ou incomodar o pescoço, nem impedir a circulação. Tem finalidade psicológica, de ponto de apoio, para evitar a inferioridade quando ele anda por aí. Nas pernas eu coloquei umas meias de malha de pescador, que hoje chamam de meia de malha de pescador e que realmente era uma meia de bailarina, que eu adquiri numa casa que vende artigos de bailarina. A função das meias de pescador era a de

esconder as varizes que certas pessoas têm. (CARVALHO, 2010, p. 296)

Figura 12 - Flavio de Carvalho, New Look, 1956, desenho e passeata por São Paulo



Fonte: <http://acidadedohomemnu.blogspot.com.br/2010/04/flavio-de-carvalho.html> (2010).

Figura 13 - Flavio de Carvalho, New Look, 1956, desenho e passeata por São Paulo



Fonte: <http://acidadedohomemnu.blogspot.com.br/2010/04/flavio-de-carvalho.html> (2010).

Como parte do projeto, em outubro do mesmo ano, 1956, ele lançou o seu novo traje para os homens dos trópicos por meio de uma passeata nas ruas do centro de São Paulo. A imagem de Flávio vestindo uma minissaia pregueada, meias-calças e camisa bufante em cores vibrantes, contrastando com os outros homens vestidos em smoking pretos, foi largamente disseminada pela imprensa da época (Fig. 12 e 13), provocando, como diz o próprio artista, “um choque emocional na nação” (CARVALHO, 2010, p.302).

As preocupações de adequação da forma à função são canalizadas na maneira de fazer design e no próprio corpo de Flávio de Carvalho. O resultado disso é a geração de objetos e imagens que coexistem num cenário social de possibilidades materiais percebidas pelo artista como insuficientes. A especulação, o “por que não?” que o autor imprime no trabalho, assim como o “choque estético”, instauraram uma situação onde as pessoas puderam vislumbrar/vivenciar/experimentar as maneiras de estar no mundo criadas por ele. Conferindo ares de profecia à especulação, ele mesmo pontua, numa fala pública realizada em Recife onze anos depois, que “o traje inventado era um prognóstico de acontecimentos futuros que estão se realizando hoje” (CARVALHO, 2010, p.302).

Quase uma década antes do movimento dos radicais italianos, e meio século antes de Eduardo Kac, a maneira de fazer de Flávio de Carvalho trouxe à tona um artista comprometido com a especulação e uma produção que suspende intencionalmente os programas utilitários preestabelecidos.

A especulação permite que o “designer” produza meios para a visualização de modelos alternativos de vida e novos arranjos conceituais, sociais e tecnológicos, que oferecem aos outros (leigo ou especialista) a chance de antecipar cenários e outras maneiras de projetar, de produzir, de consumir, de usar e de estar no mundo. Um “designer” que rejeita a especialização e um trabalho que atravessa disciplinas, em meio a dinâmicas mercadológicas, responde estética-politicamente à circunstância de sua época e clama por um “usuário” menos refém, um “usuário” capaz de considerar variáveis e participar das decisões de projeto.

Figura 14 - Revista O Cruzeiro, Nov, 1956



Fonte: <http://acidadedohomemnu.blogspot.com.br/2010/04/flavio-de-carvalho.html>(2010).

4 EXPERIMENTOS

Atravessando a graduação inteira em design, me atraía mais a ideia de imaginar outras maneiras de usar os que via a minha volta, de brincar e contrariar os programas de utilidade predefinidos, que por criar novos objetos. Me vi realizando práticas que tomavam os modos de projetar, usar, vender e produzir da indústria como ferramentas e “matéria-prima” para novas experiências. Eventualmente, também me vi descobrindo outras maneiras de usar meu próprio corpo.

Nas avaliações acadêmicas, fui bastante alertado de que os “designers” e os pesquisadores da ciência deveriam usar de suas ferramentas sempre para resolver os problemas de um “outro”, que no design e na ciência não teria espaço para a expressão individual como na arte talvez tivesse. A palavra “problema” não atendia aos “requisitos” subjetivos de um fazer projeto. Pelo contrário, ela me sugeria um distanciamento entre a prática e o “designer”.

Por isso, rejeito hoje a objetividade da dicotomia problema/solução. Embora assuma que, em parte, minha prática de projeto é motivada por situações desconfortáveis, ela não responde a uma demanda, necessidade ou problema previamente conhecido. São para mim experimentos através dos quais tento mediar minha relação com a coletividade. São respostas às estruturas que me envolvem, são a maneira que eu tenho encontrado de renegociar minha posição num espaço social (BOURDIEU, 1996).

Se a política é a atividade que desloca um corpo do lugar que lhe estava destinado (RANCIÈRE, 2012), onde se entende que o design é uma prática unicamente voltada a resolver “problemas objetivos”, tornando as atividades humanas mais fáceis, eficientes e rentáveis, a sua correspondente política pode ser a que enfatiza a subjetividade, articulando uma diversidade de fatores emocionais, psicológicos e perspectivas filosóficas. Onde a “polícia” equivale à busca por ampliar as capacidades funcionais humanas, a “política” poderia ser um movimento de crítica diante desse processo ou de suas “consequências imprevistas” (MCLUHAN, 2005), pode ser o esforço pela desvinculação de funcionalidades.

Visando aproximar design e política apresento a seguir minhas experiências de design em primeira pessoa. Agrupei projetos realizados antes e durante o mestrado, através dos quais eu me vejo tentando resistir a ser reduzido a “usuário”, a “designer” ou a “artista”. Embora “problemas” e “hipóteses” tenham surgido ao longo do processo criativo, enfatizo, aqui, “expectativas”, “oportunidades” e “descobertas”, e tento observar como as ideias que venho pesquisando e a maneira de fazer dos criativos analisados no segundo capítulo atravessam a minha produção.

Na sessão “Meditações Ciborgues” estão agrupados três projetos de interface humano-computador anteriores ao mestrado. Em seguida, apresento dois experimentos de projeto realizados na primeira parte do mestrado ainda em Recife. Por último, um recorte do processo criativo em curso, que tenho realizado em parceria com meu namorado, Vicente Martos.

4.1 Meditações Ciborgues

Inspirado no trabalho de Flávio de Carvalho e lançando mão de meios diversos, criei, em parceria com outros artistas e técnicos, uma série de três interfaces que propõem modos de relação interpessoal mediada por dispositivos eletrônicos. O projeto “Meditações Ciborgues” (2011-14) me levou a desenvolver três interfaces experimentais: Bafoganesh (2011), Quintestigma (2013) e Saudades (2014).

O trabalho desvia das maneiras triviais de fazer design de interfaces humano-computador na medida em que abandona alguns princípios da ergonomia, prioriza a oferta de estímulos sensoriais e o estabelecimento de uma zona dedicada à crítica e à especulação.

A ideia de que os artefatos, meios de produção e comunicação mediarão processos de dominação (DEBORD, 1997) revela aspectos sutis do projeto industrial de interação humano-computador. Por essa via, pode-se chegar à compreensão de que um indivíduo, ao interagir com computadores, teria seus limites e capacidades corporais sendo remodelados segundo interesses de entidades externas – sem decisão própria.

Nesse sentido, Rocha (2009) dá pistas a evolução dos computadores de como tem sido acompanhada pela promoção da alienação. Ele relata que em 1945, os primeiros computadores tinham interfaces apenas físicas, configuradas em cabos, botões ou chaves de acionamento. Essas interfaces foram construídas com tecnologia de *hardware* baseada na mecânica e eletromecânica, se dedicavam somente a cálculos, e a experiência de uso resultava em uma alta taxa de erros. Entre 1980 e 1995, já era possível ter um computador como um objeto de uso pessoal graças ao desenvolvimento de sistemas operacionais de “usuário” e a considerável redução no volume ocupado pelo equipamento. A interface *Windows* (Microsoft) já reunia, então, elementos mecânicos (mouse e teclado) e uma simulação gráfica de ambiente, que dava suporte à realização de tarefas, com a manipulação direta de informação pelo usuário.

Atravessando a evolução das interfaces computacionais, um ideal de simplicidade máxima orientou o trabalho de projetistas especializados na área conhecida hoje como design de IHC (Interação Humano-computador). Essa busca por simplicidade, que é considerada um fator-chave para o projeto de um acoplamento cognitivamente mais suave entre pessoas e computadores, se expressaria na facilidade de manuseio e redução de erros operacionais (NIELSEN apud BURGOS; MATOS, 2013). Se manifesta, por exemplo, no princípio da invisibilidade da interface (ROCHA, 2009), na ideia de que quanto menos um “usuário” perceber do modo de funcionar de um computador, mais fácil será usá-lo - a mesma lógica da caixa-preta flusseriana. Só interessaria à pessoa que interage conhecer *input* e *output*. Todo o processamento da informação deveria ser ocultado em fase de projeção do sistema.

Aderir ao princípio da invisibilidade em design equivale a assumir uma prática que persegue automatização progressiva das atividades. Numa perspectiva funcionalista, o “usuário”, uma vez liberado de esforços cognitivos, poderia usufruir cada vez mais dos aparentes benefícios instrumentais dessa produção. Por outro lado, o anestesiamento (VIRÍLIO apud MATURANA, 2010) do “usuário” pode afastá-lo ainda mais dos processos de concepção e transformação consciente das ferramentas e dos programas utilitários.

Steven Johnson, em “A Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar” (2001), enfatiza os fenômenos culturais resultados da interação com os computadores. O autor analisa, principalmente, a invenção de ambientes de simulação, o uso de metáforas e as novas maneiras de acessar e manipular informação nas interfaces gráficas. A popularização dessas interfaces gerou mudanças radicais na percepção das pessoas e ativou novos modos de sociabilidade. A questão da alienação é recolocada, dessa vez, por essas modificações não terem sido necessariamente determinadas conscientemente pelos “usuários”, mas, terem emergido segundo uma lógica de mercado específica. Os “usuários” estariam, assim, reféns no processo de interação (BESSA; PIZZOCARO, 2007).

Ainda mais próxima dos sentidos e processamento do corpo humano, as interfaces cognitivas, também conhecidas como interfaces naturais ou inteligentes (ROCHA, 2009), são, hoje, capazes de funcionar de maneira ainda mais discreta, camufladas em ambientes, roupas e outros dispositivos. Elas são viáveis graças à internet e à disponibilidade de sensores e processadores miniaturizados. Seguindo o mesmo ideal de invisibilidade, e sob o mesmo discurso de liberar as pessoas de esforços cognitivos, elas têm permitido desenvolvimentos em áreas diversas, como tecnologias assistivas, de entretenimento e de vigilância.

Por último, numa área de interseção da IHC com a neurociência, o desenvolvimento tecnológico tem viabilizado o desenho das primeiras experiências de interação a nível neurológico. O processo se dá, hoje, com a interpretação de parâmetros orgânicos correlacionados à atividade cerebral, como variações nos campos eletromagnéticos em torno da cabeça. As interfaces neurais têm, notadamente, aberto novas possibilidades para tecnologias protéticas (GALASTRI, 2015).

Com o reconhecimento de acoplamentos humano-computador a nível cognitivo e neurológico, permanece a especulação sobre a polícia que nrfessa produção industrial: “uma máquina pode fazer para nós o *layout* de nossos processos mentais? [...] a maneira como pensamos pode ser reproduzida e reorganizada para nós pela tecnologia? E temos o controle sobre isso?” (KERCHOVE, 2003). Teríamos

critérios ou ferramentas capazes de estabelecer limites éticos para interação com esses produtos industriais?

Nesse sentido, Sengers et al. (2005, apud BOWEN, 2007) associam brechas nos métodos de pesquisa e design de interação humano-computador à ênfase exagerada nos comportamentos cognitivos do “usuário”, em negligência aos fatores emocionais, e uma tendência histórica de práticas centradas no trabalho. Eles sugerem que a reflexão crítica teria importância crucial justamente na identificação de “pontos cegos” em abordagens de IHC que, se não forem descobertos, podem afetar negativamente a qualidade de vida dos “usuários” de um sistema.

4.1.1 Bafoganesh

Samsara (do sânscrito) pode ser entendido, numa visão budista, de duas formas: como o renascimento ininterrupto sem liberdade ou controle ou como os agregados de um ser que está submetido a esse tipo de renascimento. Nessa visão, ao invés dos eventos serem interpretados via casualidade como uma mera ilusão, assume-se que são inseparáveis do observador, que acontecem ao mesmo tempo dentro e fora dele – em co-emergência.

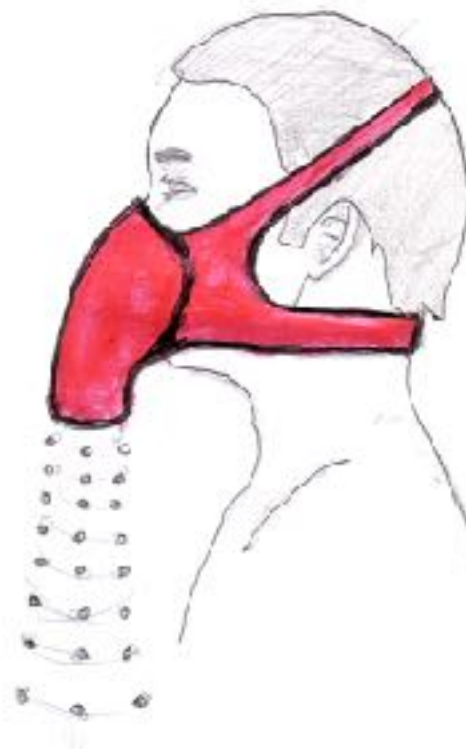
As técnicas de meditação são um recurso particularmente valioso no budismo por possibilitarem uma via de aperfeiçoamento pessoal sem rejeitar a experiência ilusória e aprisionadora que é o *samsara*. A meta da meditação é desenvolver uma compreensão de si, uma percepção clara das possibilidades e limitações da situação atual vivida, e embasar as ações do praticante em um cuidado consciente em relação ao demais seres vivos.

Anapana é uma técnica de meditação em que o praticante busca focar a atenção na atividade respiratória e em seus correlatos corporais, como a temperatura do ar nas narinas e o movimento do músculo diafragma. Sugere-se que seja realizada de preferência em espaços tranquilos, favorecendo a concentração e relaxamento (GOENKA). O exercício de atenção aos fluxos respiratórios e de não reação aos estímulos sensoriais estaria associado, nas tradições budistas, a um processo de reflexão e autoconhecimento.

Em 2011, a partir da ideia da meditação *Anapana*, sob a orientação do professor e artista Fábio FON, eu propus, como atividade de iniciação científica, ainda na graduação em design (UFRN), uma experiência com interface humano-computador. O projeto seria baseado numa noção de corpo que se expande através de recursos tecnológicos (STELARC, 1997). Decidi que a interação oferecida não deveria requisitar isolamento por parte do interator, mas, se beneficiar do contato que as pessoas desenvolvessem entre si. Com isso, pensava, talvez, contribuir para a visualização de um corpo possível em fluxos informacionais.

Num primeiro momento, a expectativa era criar uma experiência em que tanto “usuário” quanto as pessoas ao redor fossem expostos à tradução do ritmo respiratório em efeitos sonoros ruidosos e incômodos. A interface desviaria a ação automática desse “usuário”, ao mesmo tempo, faria referência ao procedimento pela auto-conscientização, meditação *Anapana*. Por brincar com a possibilidade de produzir incômodo sem perceber e por ter como *input* dados associados ao ar respirado, o projeto foi batizado de Bafo.

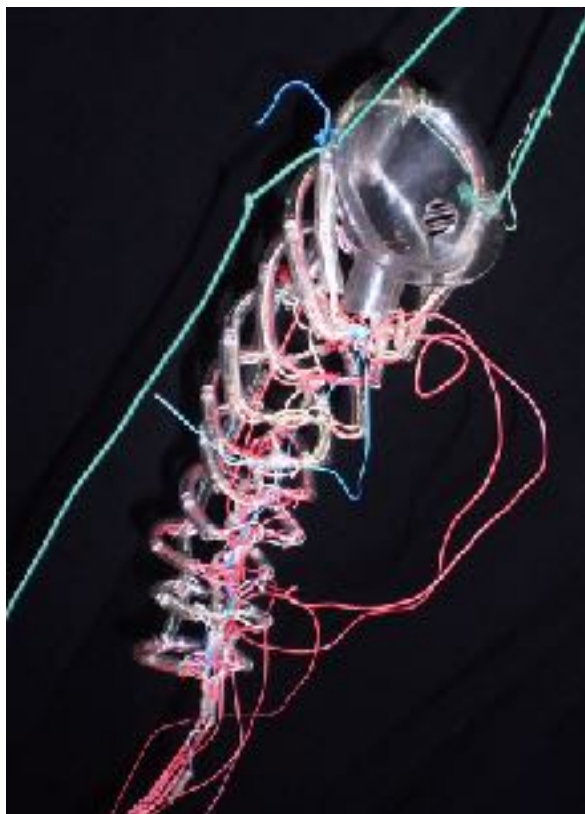
Figura 15 - Esboço para a máscara de Bafoganesh, do próprio autor.



O dispositivo foi prototipado com uma máscara em forma de tromba composta por anéis transparentes. Essa tromba, equipada com um sensor de temperatura, capaz de perceber o inspirar e expirar, e um micro-controlador (Arduino), que traduzia os sinais captados em arranjos luminosos através de LEDs instalados ao longo da máscara. A cada ciclo de respiração a tromba era percorrida por uma intensa onda luminosa.

Para construir o dispositivo abracei uma estética de gambiarra, com soluções técnicas improvisadas e material intencionalmente exposto. Com a ideia de inverter a noção de “invisibilidade” em HCI, o *hardware* tinha mangueiras translúcidas feitas para aquários, máscaras de uso médico, fiação reciclada de cabos de rede, e outros componentes.

Figura 16 - Teste e instalação



Fonte: Acervo do autor (2010).

Essa primeira versão foi prototipada entre maio e junho de 2010 com a parceria de Felipe Gomes da Silva, bolsista no Núcleo de Desenvolvimento em Mecatrônica do IFRN. Apesar dos esforços, o *output* relativo aos efeitos ruidosos inicialmente

previsto não foi concretizado; e, a máscara foi exposta como objeto interativo. A exposição “Objetos Interativos com Arduino” aconteceu na Pinacoteca do RN no segundo semestre de 2010, reunindo experimentos em interface computacional. Os visitantes da exposição eram convidados a interagir com o artefato, que ficava pendente numa sala escura.

Figura 17 - Performance de Bafoganesh.



Fonte: Acervo do autor (2012).

Num segundo momento, eu e Felipe procuramos pensar a interface como um dispositivo vestível capaz de projetar a ação respiratória do usuário em espaços públicos abertos. Em outras palavras, transformar aquele mesmo equipamento em algo portátil, de modo que ele pudesse ser usado durante a noite fora de galerias. Com a reforma realizada, ele funcionava a pilhas e o controlador podia ser preso a um cinto. A experiência com a versão vestível se distanciava ainda mais de uma proposta de meditação em isolamento e quietude, e se aproximava de um processo de comunicação interpessoal. Em referência a deidade hindu com cabeça de elefante, o projeto foi rebatizado de Bafoganesh²⁵. Experimentei em performances, caminhadas e demonstrações a céu aberto.

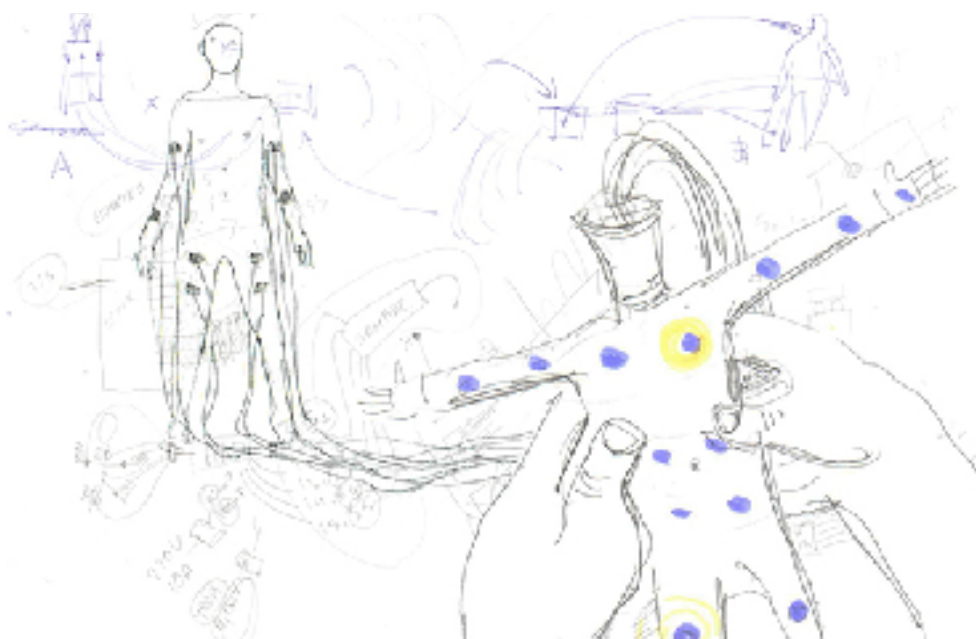
²⁵Mostras de arte nas quais essa versão da interface foi exibida: I Circuito Regional de Performance BodeArte (Natal, 2011); 20ª Dimensão (Natal, 2012); Virada cultural de Natal (2012); Encontro Internacional de Imagem Contemporânea (Ceará, 2012). O projeto da interface teve, ainda, uma versão criada com recurso cenográfico nas performances da banda de *electro indie* Vogguel Attack.

Bafoganesh me permitiu considerar dois novos sentidos de criação-pesquisa. O primeiro diz respeito ao conceito de tecnologias que possam dar suporte ao desenvolvimento da propriocepção de seres resultantes de acoplamentos humano-computador. Essa possibilidade parte do entendimento de que o experimento é, também, um rearranjo dos modelos de interação atuais e que pode servir de base para nortear esforços futuros. O segundo, é a aproximação de um tipo de exercício em que o “designer” não estaria mais comprometido com a ideia de gerar soluções para problemas, mas, instaurar zonas de reflexão (DUNNE & RABY, 2013).

4.1.2 Quintestigma

Realizado em parceria com o ator e performer Joevan Oliveira, e com o patrocínio do Programa BNB Cultural, o projeto Quintestigma (2013) instaurava momentaneamente um modelo de relação em que as pessoas são convidadas a mover o corpo do performer através de um dispositivo criado para esse fim. Tal dispositivo foi construído a partir de um estimulador neuromuscular de projetado para sessões de fisioterapia. O *hardware* da máquina foi hackeado; ou seja, suas capacidades operacionais foram subvertidas (HORA, 2010) para servir no contexto da experiência de interação proposta.

Figura 18 - Esboço para Quintestigma.



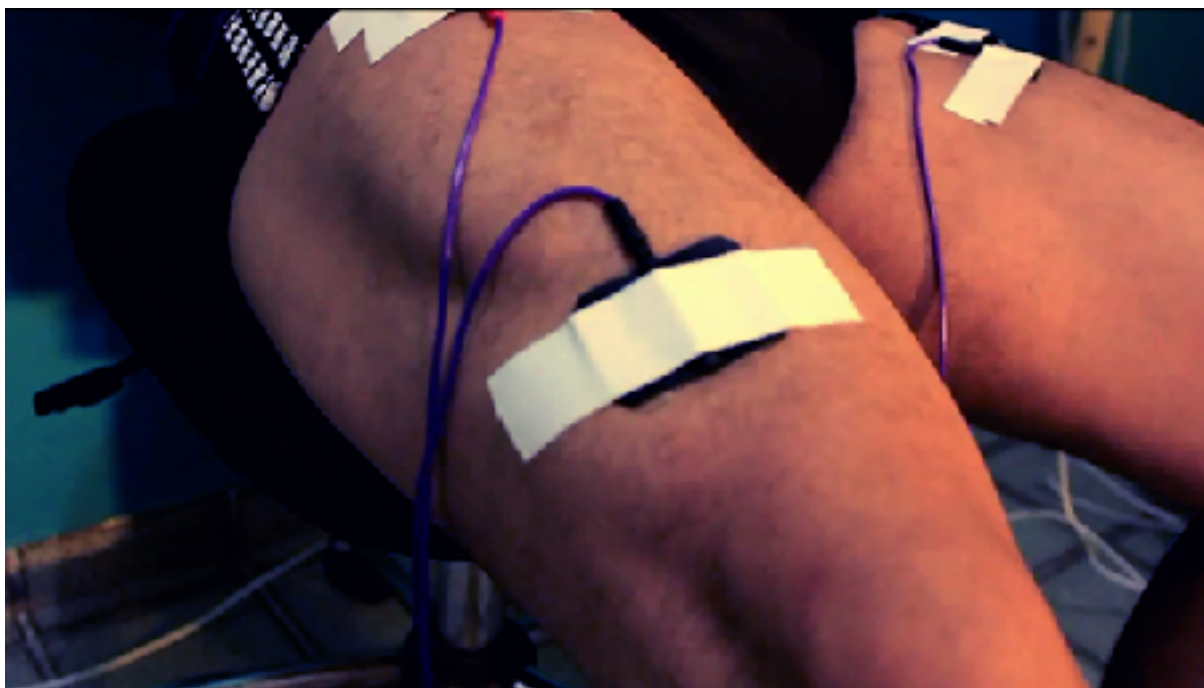
Fonte: Acervo do autor (2013).

Havia uma estatueta com vários botões fixados, cada um conectado a um eletrodo que, por sua vez, se ligava ao corpo do performer. Quando cada um dos botões era acionado na estatueta, grupos musculares específicos recebiam uma onda elétrica capaz de gerar contrações involuntárias. Durante a mostra, o sistema motor de Joevan foi posto à disposição da ação do público por meio desse dispositivo. Assim, como observa Nunes (2017) o visitante exercia o controle do corpo em exibição como uma espécie de titereiro tecnológico.

Registros do desenvolvimento do projeto foram apresentados em blog e vídeos. Neles, eu e Joevan ressaltamos a preocupação com a relação entre os dispositivos tecnológicos e a redefinição corporal, particularmente marcada na evocação de uma imagem de ciborgue em situação de penitência.

Desvelar o modo como os dispositivos/acoplamentos/próteses funcionam num contexto igualmente expandido pelos instrumentos, tecnologias e redes de interação é refletir sobre corpos emergentes cujos limites traçam a ordem moral e significativa do mundo. Ou seja, tratar dessas novas corporeidades é pensar novas maneiras de perceber, agir e se relacionar com o mundo. (DANTAS & OLIVEIRA, 2013).

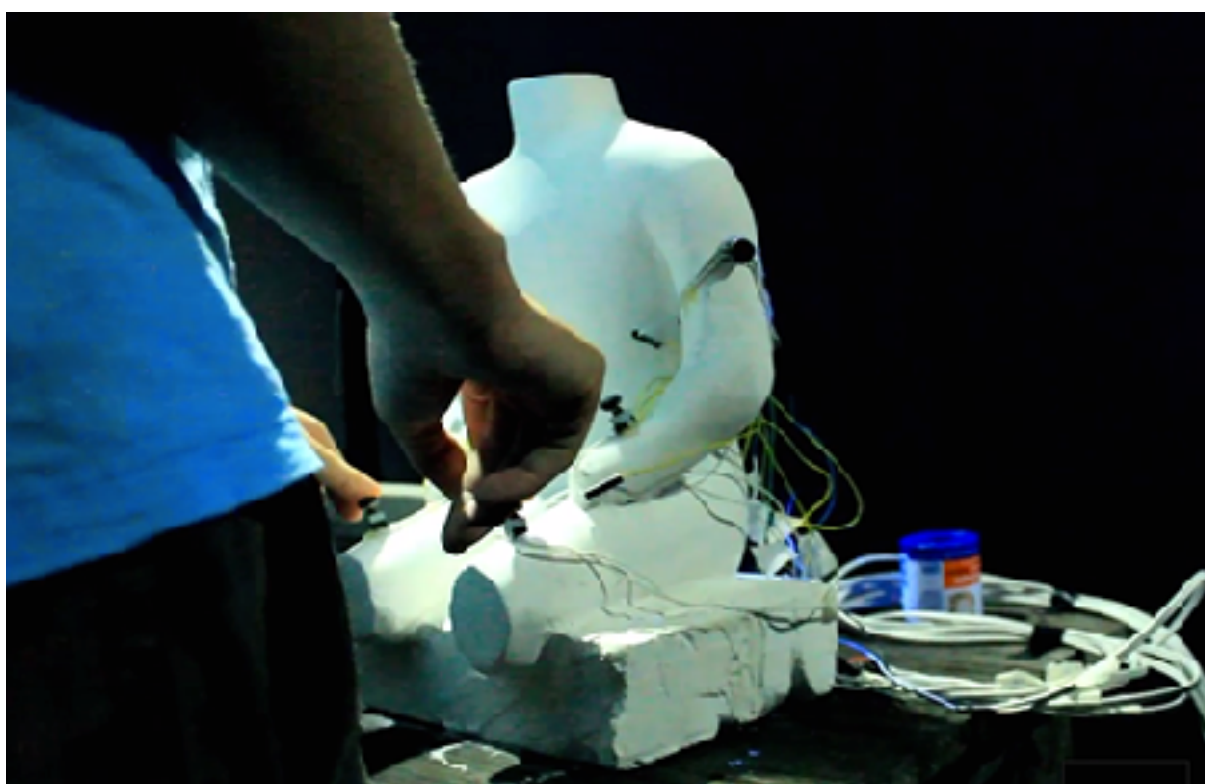
Figura 19 -Testes para Quintestigma.



Fonte: Acervo do autor (2013).

Suspendendo os programas utilitários da máquina de eletro-estimulação e dos músculos de Joevan, o projeto abre espaço para reflexões sobre os efeitos sutis da interação através das interfaces que usamos e projetamos cotidianamente. Com isso, transfere questões éticas do domínio das relações humano-máquina – que poderiam ser atribuídas a disciplinas historicamente fundamentadas na física, como ergonomia – para o domínio da relações humano-humano, onde finalmente elas possam ser discutidas assumindo a subjetividade do design de interação.

Figura 20 - Performance de Quintestigma.



Fonte: Acervo do autor (2013).

4.1.3 Saudades

Em 2014, em intercâmbio pelo programa Ciências Sem Fronteiras na Middlessex University (Londres), concebi e prototipei o Travesseiro Saudades. A ideia era que um artefato de uso cotidiano, como um travesseiro, fosse aprimorado para atender a demandas emocionais minhas e de meu então namorado, André, antevendo a dificuldade que enfrentaríamos para dormir fisicamente separados quando eu voltasse ao Brasil. A proposta se apoia na constatação de que o afastamento de parceiros de cama pode causar efeitos psicológicos no corpo e ativar reações que

vão desde a angústia ao desenvolvimento de um quadro depressivo (BELL apud EMMONS e LEWIS, 2006).

A palavra “saudades” (do português) se refere a um estado emocional profundo de nostalgia ou melancolia associado à distância ou falta de uma pessoa ou coisa muito querida. O sentimento e a palavra tem forte relação com as grandes navegações portuguesas, designando a tristeza sentida pelas pessoas que tiveram seus amados partindo em jornadas rumo aos mares desconhecidos, tendo, alguns, desaparecido, morrido em batalha ou simplesmente não retornado (LOMBARDO, 2006).

A interface foi planejada do seguinte modo: no Brasil, um sensor acoplado ao meu nariz capta digitalmente meu ritmo respiratório. Os dados gerados são, então, enviados via satélite para um travesseiro em Portugal. Com isso, um computador acoplado traduz aqueles dados em comandos para os motores, que simulam, em tempo real, para André os meus movimentos torácicos. A cada inspirar meu o travesseiro de André sobe; a cada expirar, desce.

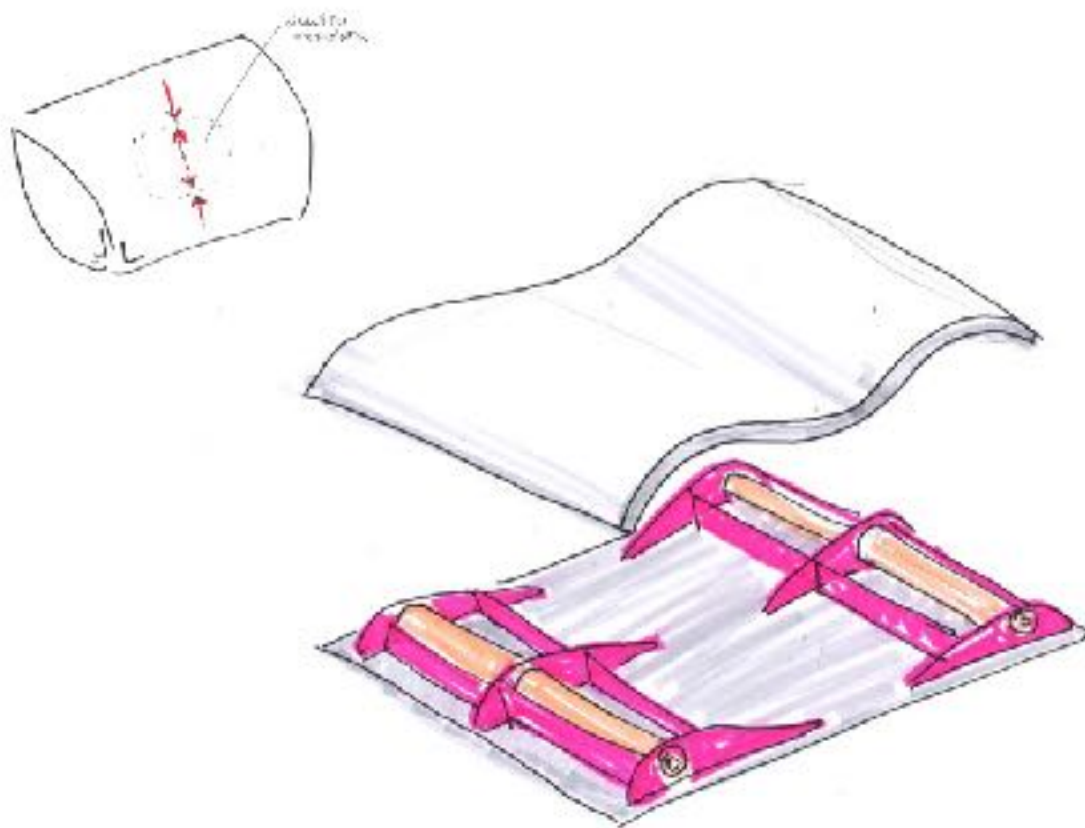
Figura 21 - Fluxo de dados de Saudades.



Fonte: Acervo do autor (2014).

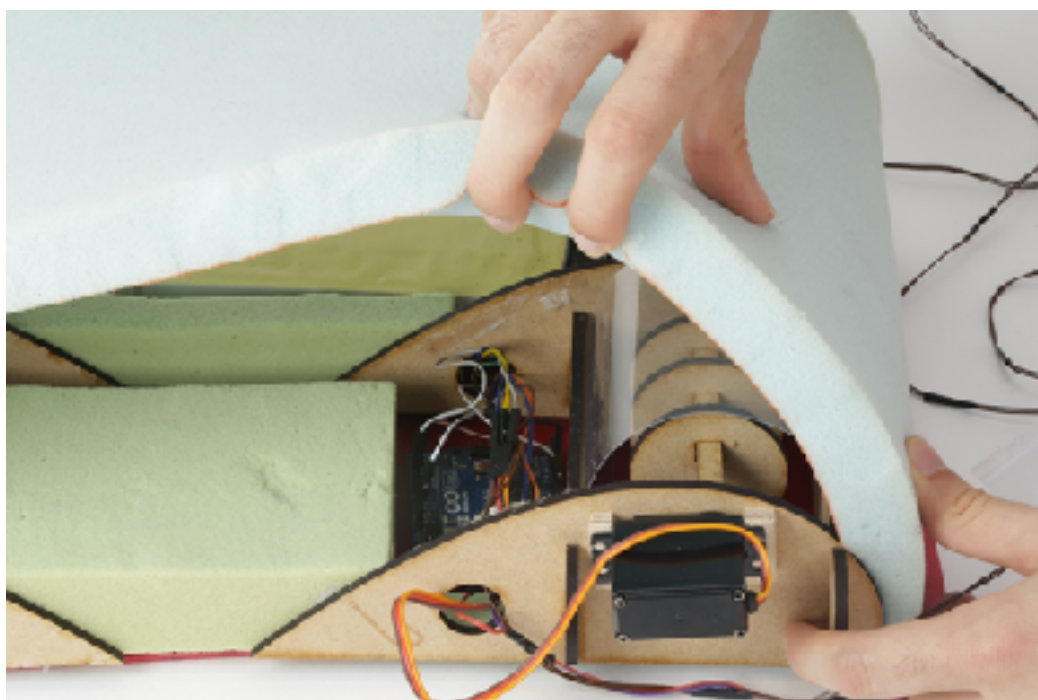
Modelei a estrutura usando o *software Solidworks 3D*. O modelo foi cortado a *laser* em MDF. Utilizei um sensor de temperatura para perceber o ritmo respiratório, acoplei um motor e conectei o conjunto a um micro-controlador Arduino. Segui os testes com os mecanismos e circuitos. Alguns ajustes foram necessários para que tudo funcionasse como previsto. Ao final, os motores respondiam à variação de temperatura levantando e abaixando a superfície do travesseiro, restando somente implementar a conexão com a internet para fazer o objeto funcionar à distância.

Figura 22 - Esboço para estrutura do Travesseiro Saudade, 2014.



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).

Figura 23 - Interior do Travesseiro Saudade, 2014.



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).

Insatisfeito com os meios de interação industriais ao meu alcance, a minha busca nesse projeto de interface humano-computador pode ser resumida como uma tentativa de ampliar meu corpo ou minha presença, sincronizando o meu ritmo respiratório aos movimentos de um objeto em contato com outra pessoa.

Vendo o artefato como design especulativo, ainda que não tenha a pretensão de substituir inteiramente os corpos dos namorados, desenha um cenário social em que as pessoas acessam uma consciência outra de si; onde o “si” equivale a um corpo expandido por vias tecnológicas. Penso que, enquanto essa situação não se consumir em larga escala, o protótipo, ou mesmo as imagens do projeto, exercem algum potencial de despertar nas pessoas a especulação sobre os modos de relacionamento e os corpos que serão possíveis no futuro.

Figura 24 - Teste do Travesseiro Saudade, 2014.



Fonte: Arquivo pessoal do autor (2014).

4.1.4 Política das Meditações Ciborgues

Pensar política em Meditações Ciborgues não é delimitar o que seria ou não atribuição dos “designers”, mas olhar para o hackeamento²⁶, a expansão eletrônica e sensível do corpo humano. Esse corpo, que, por vezes, coincide com o do próprio projetista, suspende os programas utilitários de IHC preexistentes, assim como os modelos de interação corriqueiramente disseminados. Assim, afirma a capacidade de tomar proveito das ferramentas tecnológicas disponíveis para o desígnio de si mesmo.

Os experimentos contestam a ergonomia, enquanto disciplina, e sugerem sua insuficiência para dar suporte ao projeto contemporâneo de IHC e para responder às questões éticas em torno da atividade. Como resposta a essa circunstância, exploro, a possibilidade de que práticas especulativas possam favorecer importantes processos de crítica, oportunizando a criação em design e o debate sobre modelos alternativos de relação interpessoal, assim como um exercício consciente de expansão corporal por vias tecnológicas.

As associações entre cotidiano industrial a uma experiência aprisionadora e ilusória (DEBORD, 1997) foram reajustadas perante a consciência de que esta seria também uma experiência construída mental e culturalmente. No contexto do *samsara*, o espetáculo e todos os eventos a ele associados, inclusive os de interação humano-computador, podem ser finalmente acessados segundo uma lógica que não distingue “ver” ou “usar” de “agir”. Noções como a de que o corpo é impactado pela tecnologia perdem parcialmente sua eficácia quando o próprio sujeito e projetista reconhece uma via de meditação, de desenvolvimento de uma compreensão de si mesmo.

4.2 Trabalhos pela suspensão de programas industriais

Em 2016, me mudei de Natal para Recife. Começando o mestrado na UFPE, tinha em mente que poderia ser uma experiência culturalmente enriquecedora dentro e fora da universidade. Me fascinava a chance de produzir numa cidade nova e de

²⁶ Reprogramação tecnológica; subversão ou desvio das capacidades operacionais de um determinado sistema (HORA, 2010).

entrar contato com artistas e intelectuais de lá. Além das aulas, no Laboratório de Inteligência Artística (il-UFPE), coordenado pelo prof. Gentil Porto Filho, acompanhei trabalhos de meus colegas de mestrado e doutorado. Discutíamos, no il, sobre processos de concepção, produção, significação e avaliação na arte contemporânea. As reuniões do grupo se tornaram um momento em que eu entrava em contato com propostas práticas e teóricas no entrelaçamento vida e arte.

Entre 2016 e 2017, Recife, assim como várias capitais do Brasil, fervilhava em ondas de indignação popular contra as propostas da Câmara dos Deputados e do Senado. Depois do *impeachment* da presidenta Dilma Rousseff, o governo Temer aprovava emendas constitucionais que limitariam os gastos públicos em saúde e educação do Brasil por até 20 anos. Essas grandes mudanças eram defendidas como uma maneira de contornar um *déficit* nas contas públicas sob a prerrogativa de que estaríamos vivendo uma crise financeira sem precedentes²⁷ causada pelo governo anterior.

Fora do mestrado, nessa época, presenciava cotidianamente, em Recife, protestos de vários setores da população: passeatas, greves, congestionamentos, arrastões, ocupações de escolas e universidades públicas por estudantes e ativistas. Não identifiquei, a princípio, muitas oportunidades de mostrar o trabalho que vinha fazendo. Então, decidi que iria desenvolver, naquele momento, uma prática criativa que não demandasse legitimação.

Nesse tempo, frequentei a galeria MauMau, um espaço independente que, como ouvi da artista Irma Brown, “já nasceu falido”. O espaço se tornou um lugar para o exercício criativo que eu buscava e para encontros com gente da moda, das artes visuais, do audiovisual e da performance.

4.2.1 Colutório panfletário

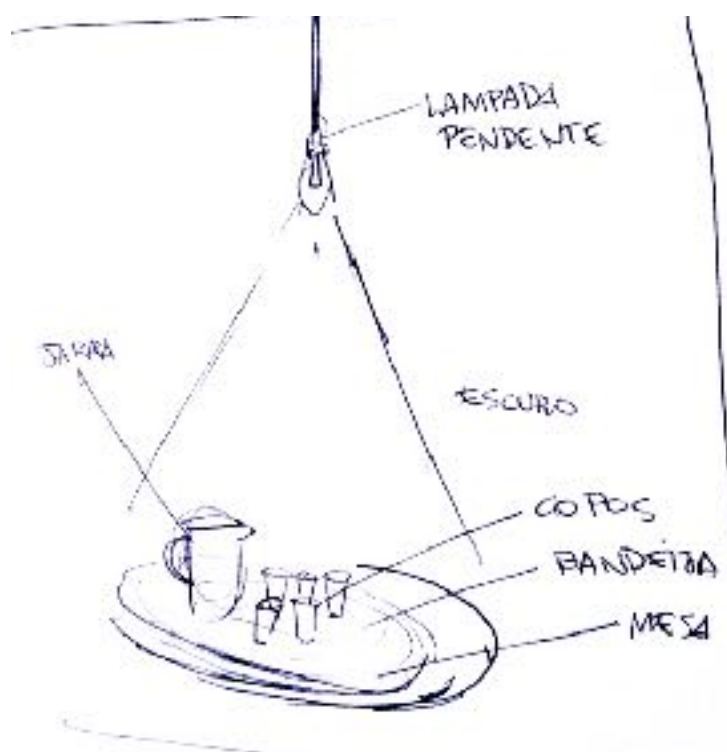
Na MauMau, tive a oportunidade de participar de um laboratório de performance com a artista da dança Luciana Freire D’Anunciação. Lá, eu buscava, maneiras de desafiar meu próprio corpo na fisicalidade do encontro com objetos, gestos, som,

²⁷ https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/10/politica/1476125574_221053.html.

arquitetura, etc. A expectativa era que, uma vez aberto esse espaço de compartilhamento no laboratório eu pudesse variar os programas utilidade do meu próprio corpo.

Num dos encontros, resolvi gargarejar até que eu não conseguisse mais. Descobri que era possível sustentar a água borbulhando na beira da garganta por um determinado tempo. A medida que os pulmões se esvaziavam, a força para manter a água na boca diminuía até que meu corpo reagia com um reflexo de vômito. Experimentei “cantarolar” enquanto gargarejava. Além do som da água borbulhando, de tempos em tempos, ao comando do tal reflexo, eu cuspi no chão da galeria. Então, comecei a experimentar músicas diferentes.

Figura 25 - Esboço para instalação da performance Colutório panfletário.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017).

Quando gargarejei o Hino Nacional, imaginei que poderia ser interessante juntar mais gente nessa performance, que a ação se conectava de maneira literal com o contexto político e que outras pessoas também poderiam gostar de “se higienizar”, cuspir ou pôr para fora de seus corpos algo que as sufocasse enquanto brasileiras. Deslocaria para a galeria o ritual íntimo do gargarejo, associando-o ao ritual coletivo

de culto nacionalista. Ao mesmo tempo suspendia a utilidade trivial do colutório para criar uma espécie de coral.

Comecei, então, a me dedicar a organizar um espaço que favorecesse a brincadeira. Usei uma lâmpada de luz azul pendurada próximo a uma mesinha instalada no centro do salão. Sobre a mesa, uma bandeja com copos de vidro e uma jarra cheia de água (Fig. 25). A experiência aconteceu durante a mostra Cineção de junho (2017) na Galeria Mau Mau. Eu enchi alguns copos e me pus a gargarejar o Hino Nacional. Algumas pessoas se aproximaram da mesa e me imitaram. Elas passaram a encher os copos também e a entoar seus próprios gargarejos num coral cacofônico bem distante do Hino nacional como conhecemos.

Figura 26 - Stills de vídeo-documentação da performance Colutório panfletário.
Vídeo: Luciana D'assunção.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017).

4.2.2 Kit de sinalização Contato transparente

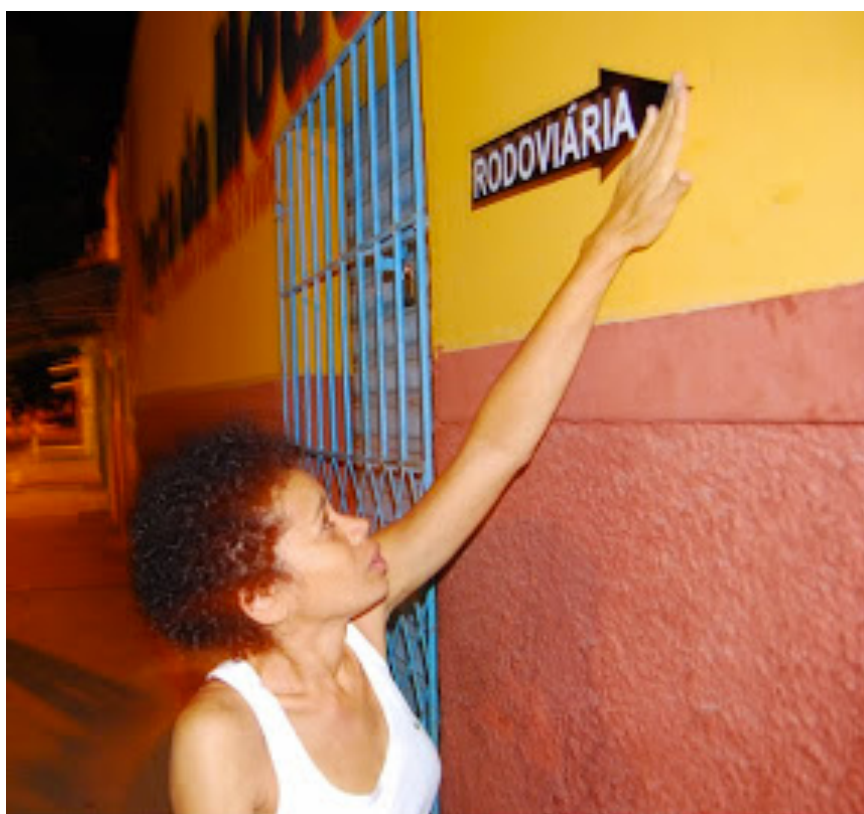
Morando em recife, dedicava boa parte do tempo a tomar ônibus. Os da linha “CDU-Vázea”, que ligavam a UFPE ao Centro da cidade atravessando a Av. Caxangá, podiam seguir lotados o caminho inteiro. Missionários religiosos e comerciantes disputavam minha atenção no momento mais cansativo do dia.

Figura 27 - Detalhe do interior do ônibus CDU (Várzea), Recife.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017).

Figura 28 - Intervenção da artista Sayonara Pinheiro em Areia Branca/RN (2010). Foto: Danilo Tazio



Fonte: <http://projetopretobranco.blogspot.com/> (2010).

Resolvi fotografar as peças de sinalização do interior desse ônibus. Os sinais respondiam a questões específicas: “para onde o ônibus vai?”; “por onde entrar e sair?”; “onde sentar?”; “onde não sentar?”; “onde pôr o lixo?”; “quanto dinheiro entregar ao cobrador?”; “o que fazer em caso de acidente?” e assim por diante. Pensando no excesso de sinais, e influenciado pelo “desvio” situacionista, mas também pelos trabalhos de Cildo Meireles²⁸ e de Sayonara Pinheiro²⁹, resolvi fazer uma experiência com a sinalização do ônibus.

Usando o *software* de composição gráfica vetorial, editei um conjunto de pictogramas com figuras humanóides. Criei adesivos que imitavam o aspecto dos sinais dos ônibus. Eles foram impressos em vinil transparente e distribuídos entre amigos. Estes amigos foram convidados a completar o projeto aplicando os adesivos como quisessem. Alguns aplicaram de volta em ônibus e, uma vez colados, nas janelas e paredes, os adesivos se confundiam com a sinalização original, sugerindo a autorização de contato sexual dentro do veículo.

Figura 29 - Recombinação e manipulação vetorial dos pictogramas.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017).

²⁸ No trabalho “Inserção em Circuitos ideológicos” (1970), o artista Cildo Meireles toma proveito da circulação das garrafas de coca-cola – previamente projetadas e largamente fabricadas – para fazer propaganda política, gravando-as com instruções de ações que anunciavam possibilidades de usos alternativos da garrafa, como a construção de um *coquetel molotov*.

²⁹ Na residência artística Preto-Branco (2010), em Areia Branca (RN), a artista natalense Sayonara Pinheiro fixou placas indicando a localização de uma rodoviária que não existia no município. A ação e seus desdobramentos resultaram em reivindicações populares pela construção da rodoviária.

Figura 30 - Adesivo aplicado.



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017 e 2018).

Aproximando o trabalho de um produto comercial, resolvi chamá-lo recentemente de “Kit de sinalização contato transparente”. Preparo embalagem e penso em alguns detalhes para começar a comercializá-lo.

4.2.3 Política dos Trabalhos pela suspensão de programas industriais

Em Recife, tive a oportunidade de resgatar métodos e teorias situacionistas para realizar uma produção especialmente atenta aos programas de utilidade industrialistas e de entendê-los como pano de fundo para minha experiência de vida e de arte.

A “criação de situações” e a ideia situacionista de “jogo” serviram de referência para pensar a participação em Colutório Panfletário e para deslocar a maneira de fazer do território privado (gargarejo) ao território compartilhado da galeria. Ressalto que,

entretanto, aplico lógica instrumental para compor a situação, escolher e localizar os objetos, a iluminação, e para pensar na ordem das minhas ações, antecipando, com alguma pesquisa, como elas serão percebidas. Penso a situação como um *affordance*³⁰, regras de um jogo que não foram escritas. No que toca à discussão sobre “eficácia estética”, considero que não abandonei as expectativas sobre como as pessoas vão perceber o acontecimento.

Aproximando a prática do design, no processo criativo do Colutório Panfletário, ensaio um profissional aberto a maneiras de fazer da performance e à improvisação que recorre a espaços cotidianos e artísticos para articular valores de um macro-cenário social. Um “designer” parecido com os “designers” da contra-cultura, oferecendo às pessoas espaço para rearranjar programas utilitários cotidianos.

A técnica do “desvio”, que reverbera principalmente nas referências do Kit de sinalização, me permitiu experimentar, na prática, a suspensão da atribuição profissional de “designer” mesmo realizando uma produção com ferramentas e métodos que aprendi como “de designer”. Desvio, em nível semântico, os elementos visuais da sinalização do ônibus. Em nível funcional, desvio o adesivo da sua utilidade trivial de regular a conduta dos usuários do ônibus. No nível social, enquanto “designer”, me desvio provisoriamente do campo profissional para o do leigo, do criativo anônimo, no exercício de uma prática experimental e não remunerada.

4.3 Vicente Vinicius

No final de 2017, comecei a namorar o performer e pesquisador Vicente Martos. O namoro vem proliferando em ideias e trabalhos que estetizam nossa existência enquanto casal. Nossos desejos encontraram espaço de investigação artística na intersecção do erotismo e da tecnologia. Buscamos nos reposicionar, com design e performance, diante de um contexto social de censura à nudez e a manifestações

³⁰*Affordance*, termo inglês, refere-se à qualidade de um objeto que permite ao indivíduo identificar sua funcionalidade sem a necessidade de prévia explicação, o que ocorre intuitivamente (por exemplo, uma maçaneta) ou baseado em experiências anteriores (por exemplo, os ícones de um programa de computador, os quais geralmente são escolhidos dentro do universo do nosso cotidiano, de acordo com a função a que se destinam originalmente). Quanto maior for a *affordance* de um objeto, melhor será a identificação de seu uso. O termo é utilizado em vários campos, como em psicologia de percepção, psicologia cognitiva, psicologia de ambiente, design industrial, interação homem-computador (I.H.C.), design de interação e inteligência artificial (BROCH, 2010).

públicas de afeto entre pessoas do mesmo gênero, um contexto de ameaça a união matrimonial por homossexuais, entre outras violências.

Assumimos ambos que os traços deixados pela vivência da heteronormatividade não serão totalmente apagados de nós. Assim, experimentamos perverter esses traços desafiando a noção de casal para reaprender a usar nossos próprios corpos.

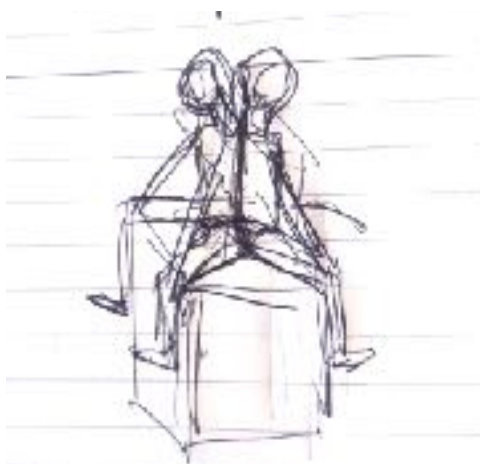
Como amostra dessa produção recente, falarei adiante sobre a performance Radiovirilha, sobre a dupla de publicações “Manual para máquinas de sentar” e “Manual para máquinas de pisar” (2018), e, por último, sobre o experimento Carteirinhas Amordepica (2018).

4.3.1 Radiovirilha

Nesta performance, nossos corpos se transformam num aparelho de som; nossas virilhas, num canal que difunde narrativas confessionais. O trabalho começou com o registro de memórias de infância através de um gravador de som. Depois, elas foram editadas numa paródia de programa de rádio.

Olá, queridos ouvintes! Vocês estão ouvindo a radiovirilha, a sua estação úmida. A radiovirilha é um oferecimento Vicente+Vinicius. Faça a sua parte, compre um zine! O programa de hoje é sobre o dia em que o meu pai me encontrou usando fio-dental. Acomode-se confortavelmente. Relaxe! Pode encostar a cabeça!³¹

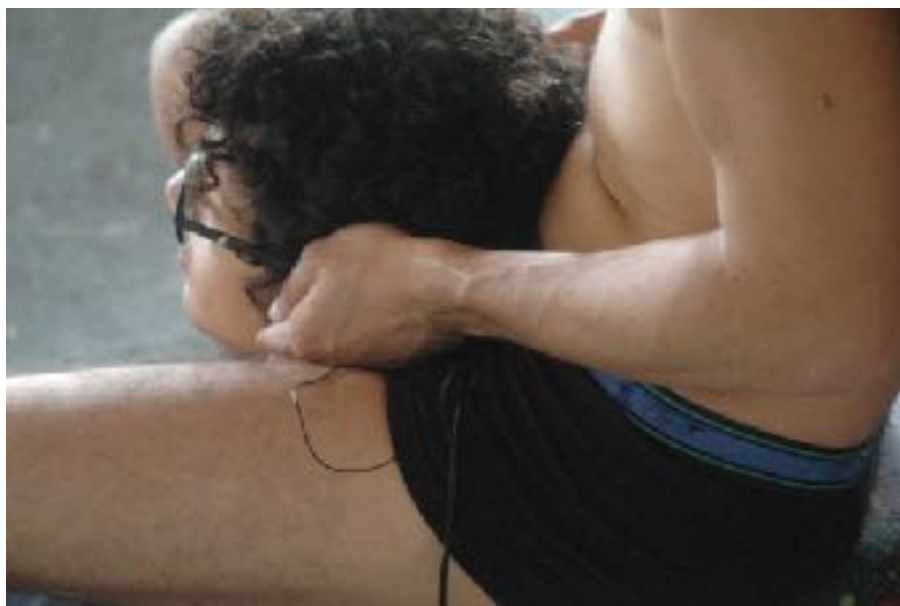
Figura 31 - Esboços prévios da performance Radiovirilha, 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

³¹Transcrição de áudio usado na performance Radiovirilha, Vicente+Vinicius (2018).

Figura 32 - Performance Radiovirilha na Residência Comuna Pangéia, Recife, 2018. Foto: Pedra Pdr@.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Então, seminus, acoplamos *smartphones* e fones de ouvido a nossas mãos e nos instalamos em espaços públicos e galerias de arte, criando um dispositivo sonoro. As pessoas são acolhidas entre nossas pernas e recebem nossas mãos sobre suas orelhas. Aceitar esse contato as permite ouvir o conteúdo da rádio. A nossa virilha é o lugar de acolhimento para um corpo que escuta, toca e acessa nossas confissões.

Figura 33 - Placa da Radiovirilha.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

No primeiro semestre de 2018, levamos o aparelho da Radiovirilha à mostra “Corpos Possíveis” (Galeria Bólide 1050, Natal), à residência artística Comuna Pangéia (Recife) e à Mostra-Fórum de performances do evento Reformar o Afeto II (UFRN/IFRN, Natal). Em cada espaço, a escultura formada por esse encontro de corpos dialogava com novos elementos. Percebemos que o espaço, seja ele público ou

privado, interfere significativamente no contato estabelecido com o espectador/ouvinte/usuário recrutado na performance.

Figura 34 - Performance Radiovirilha na Galeria Bólide 1054, Natal 2018. Foto: Renata Marques.



Fonte: Acervo do próprio autor.

4.3.2 Manuais

As publicações “Manual para Máquinas de Sentar” e “Manual para Máquinas de Pisar” (2018) são desdobramentos de exercícios de submissão voluntária. Inspirados em manuais para práticas de artes marciais e treinamentos de dança, produzimos, publicamos e vendemos os dois manuais.

Deitar com a região frontal da máquina, evitando sobrecarregar qualquer ponto de apoio. Repousar as coxas sobre o chão, reservando espaço para o pênis (quando houver). [...] Entregar por inteiro a máquina ao chão. [...] Quando pisar, o usuário estará inteiramente de pé sobre a máquina. [...] Ao identificar alguma dor, por melhor que ela seja, é importante ponderar sobre a permanência

do uso. Ocasionalmente é possível que surjam pensamentos de humilhação. Desfrutar deles.³²

Figura 35 - Ilustração de Manual para Máquinas de pisar, 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Os manuais ilustrados com nossos corpos em contato são registros de explorações homoeróticas, cenas como a de um homem sentado em seu namorado. A pornografia é apresentada em instruções de uso e de produção de um corpo, é meta-performance que oferecemos em procedimentos possíveis de serem re-executados por outras pessoas.

O processo começou com uma coleção de esboços de posturas. Esses esboços funcionaram como *storyboard* para dois ensaios fotográficos. O ensaio para o primeiro manual contou com a participação do fotógrafo profissional Paulo Fuga. Já o segundo, conseguimos realizar sozinhos. As fotografias selecionadas foram tratadas digitalmente e, em seguida, serviram de base para as ilustrações e os mini-pôsteres.

³²Trecho extraído da obra Manual para máquinas de pisar (Nome do autor, 2018).

Figura 36 - Fotografia do mini-pôster em “Manual para máquinas de pisar”, VicenteVinicius, 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Escrevemos o texto juntos, eu e Vicente. Diagramei o material usando novamente o *software* Adobe Illustrator. Testamos alguns papéis diferentes até escolher a versão final, que facilitasse a dobra e destacasse as imagens. Para imprimir, utilizamos de recursos de gráfica rápida uma vez que interessava fazer pequenas tiragens em alta resolução. A cada reimpressão, pudemos realizar ajustes no arquivo original de modo que há até então pelo menos três versões diferentes da publicação. Refilamos, cortamos, dobramos o material.

Temos experimentado vendê-los como parte de nossas propostas performáticas. Fazemos anúncios na Radiovirilha e promovemos através da conta de *instagram* do casal @vicentevinicius_, além de levá-los para feiras com espaço para publicações independentes e para lojinha da Galeria 1050 (Natal). Recebemos encomendas e entregamos por correio para vários estados do Brasil.

Figura 37 - Fotografia para anúncio do zine Máquinas de pisar no instagram, VicenteVinicius, 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Figura 38 - Mesa do lançamento do Manual para Máquinas de pisar no Seminário de Arte Digital (BH), 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

4.3.3 Carteirinhas Amordepica

Produzimos, artesanalmente, alguns carimbos em casa pelo prazer do exercício com os materiais de gravura e instigados pela possibilidades de trabalhar estampas em objetos, pele, paredes, papel, madeira. Por um tempo, aprimorar essa técnica e criar uma coleção de carimbos foi uma maneira de relaxar em casal, como talvez eu pudesse comparar com a relação que a minha mãe tem com o crochê.

Figura 39 - Coleção de carimbos, VicenteVinicius, 2018.



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Vicente produzia umas carteirinhas em tecido para alguns amigos. Ele havia conseguido um modelo plano e o executava, sem costuras, em casa, só com uma peça de tecido. Usava estampas florais para fazer carteiras fininhas, que chamavam atenção de amigos gays. Também chamaram a minha atenção.

Aprimoramos juntos o modelo que ele tinha para melhorar o acabamento, e começamos a desenvolver estampas simples aplicando os carimbos que vínhamos fazendo sobre tecido. Testamos tintas, cores e tecidos diferentes. O processo todo

da primeira edição foi feito por nós em casa. Em ocasião da Mostra-bazar Gráfica13 (Mahalila, Natal) de impressos e publicações independentes, fizemos um pequeno lançamento das carteirinhas. Para promover o evento, fizemos imagens explorando a nudez masculina, sempre com figuras sem rosto.

Figura 40 - Carteirinha Amordepica Azul, VicenteVinicius, 2018



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

Figura 41 - Foto para postagem no instagram, VicenteVinicius, 2018



Fonte: Acervo do próprio autor (2018).

4.3.4 Política em Vicente Vinicius

Nos projetos que venho realizando com Vicente, mergulho nos modos de fazer da performance arte para ir mais fundo na apropriação dos programas utilitários. Numa prática de projeto que atravessa os territórios da arte e da vida, a galeria e os rituais modernos de apreciação da obra de arte têm o mesmo valor que a casa e os rituais privados.

Na Radiovirilha, recorremos aos programas utilitários dos equipamentos e espaços que acionamos e, principalmente, aos meios industrialistas de comunicação. Acessamos o programa utilitário do silêncio e encontramos um usuário/espectador momentaneamente passivo, momentaneamente aberto para ouvir o corpo da “criança gay” falar através de nossas memórias e de nosso toque.

No projeto dos dois manuais, a referência a um exercício voluntário de submissão aproxima nosso trabalho das “práticas subversivas de identidade sexual” organizadas por Preciado (2014). Para a realização desse projeto, nos desviamos elementos de linguagem instrucional para construir uma meta-performance, um programa composto de procedimentos corporais. No cruzamento dos domínios do erotismo e da tecnologia, os manuais imaginam um indivíduo capaz de reprogramar o próprio corpo.

Por último, a política das Carteirinhas acontece em oposição à produção em massa de objetos, como as maneiras de fazer da gambiarra, do DIY e do artesanato. Nesse sentido, destaco a possibilidade de conciliar as decisões de um projeto com as preferências de seu criador à revelia da identificação prévia de um nicho de mercado. A invenção de demandas específicas como uma carteira para “viado” conflui nesse projeto utilidade e subjetividade.

A experiência me ajudou a imaginar um “designer” que projeta roteiros para experiências corporais, se apropriando politicamente dos programas utilitários preestabelecidos. Um criador que transita entre diferentes domínios abrindo espaço para a mobilização dos programas funcionais manifestados no corpo do “usuário” e do projetista.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação partiu da ideia de que o “designer” pudesse ser reconhecido como agente capaz de articular politicamente valores e promover conscientemente reordenamentos sociais. O primeiro obstáculo que encontrei foi reconhecer que a suposta objetividade das funções poderia viabilizar a dominação do homem pelo homem e que o design especializado poderia reforçar uma estrutura que separa os indivíduos capazes dos que não são capazes de resolver problemas. Nesse sentido, a imagem de um “designer” que busca responder às “necessidades” do “usuário”, gerar por soluções permanentes, definitivas ou totais, é questionada diante da complexidade dos problemas contemporâneos.

Ao invés de “funções” e “problemas”, falamos, aqui, sobre programas utilitários que podem ser transformados por agentes independentemente de especialidade profissional. Levantamos que a relação/separação entre “designer”, artista e leigo pode ser reconfigurada e que a competência de fazer projeto pode ser redistribuída através de práticas atentas aos programas de utilidade preestabelecidos.

Dirigimos a mesma lógica aos desafios da pesquisa científica e a divisão por disciplinas na academia. Tentamos assumir uma abertura metodológica para lidar o conhecimento na medida que ele fosse surgindo na pesquisa, assumindo perspectivas e maneiras de fazer de outras áreas além das do design, e abrindo espaço para o relato de experiências em primeira pessoa.

A pesquisa é resultado de explorações transdisciplinares, que aconteceram durante o curso de mestrado em design na UFPE, e dos compartilhamentos realizadas no âmbito do Laboratório de inteligência artística (i!, PPGDesign-UFPE) e da aproximação com os demais pesquisadores do grupo e suas pesquisas. Mas, também, acontece no trânsito por programas de pós graduação em Ciências Sociais (PPGCS-UFRN) e Artes Cênicas (PPGARC-UFRN). As maneiras de produzir conhecimento dessas áreas contribuíram para realização de parte dos experimentos prático-teóricos registrados aqui. Esses movimentos demandaram um esforço extra de leitura, no caso das ideias que vieram de referências das Ciências Sociais. Por outro lado, permitiram que eu aproveitasse a afinidade com as artes para pensar sobre design.

No exercício da pesquisa, recorri a um repertório de ferramentas e técnicas de projeto que tenho acessado com relativa facilidade na experiência prévia com design, por exemplo, na criação de diagramas para organizar ideias e referências. Destaco, também, que tratei os artigos e apresentações em seminários e congressos durante o mestrado como protótipos das formulações reunidas na dissertação.

Além disso, a pesquisa acompanha uma prática de design experimental que foi conduzida paralelamente à minha formação em design, na graduação e no mestrado, e ao exercício profissional. No que toca às questões de especialização, pontuo que boa parte das vezes meus experimentos têm sido apresentados em eventos e ambientes especializados em arte contemporânea, performance e arte tecnologia.

Ao longo desta pesquisa, descobrimos, na atualidade dos processos econômicos e tecnológicos, que o planeta é produto e cenário de um projeto sempre inacabado, de requisitos mutáveis. Um planeta que demanda constantemente por novas e urgentes soluções para problemas cujos contornos são com frequência difíceis de definir. Diante dessa situação, as ações dos peritos em projeto se mostram insuficientes e as maneiras de projetar que oponham “designers” e “usuários”, precárias.

Por isso, propomos, aqui, requalificar socialmente as pessoas independentemente de especialização a participar criativa e responsavelmente na programação de utilidade; recrutar leigos e artistas para a modelagem do mundo, lançando mão de ferramentas e conhecimento por vezes atribuídos aos agentes especializados (fabricantes, “designers”, publicitários etc.); ao mesmo tempo, aprender a lidar com o inacabado; e, por fim, entender os programas utilitários não como dados *a priori*, mas, como construções sociais. Em suma, a situação convida a tomar parte nessa tarefa ao invés de sobre-responsabilizar os peritos.

Em seguida, organizamos as maneiras de suspender os programas utilitários em: contestação, improvisação, especulação e compartilhamento. Ao que indicam os posicionamentos analisados, confirmamos que o rompimento com os programas utilitários e com os modelos de divisão de trabalho instituídos na modernidade pode viabilizar a redistribuição da competência de fazer projeto num espaço social não

restrito pelas barreiras disciplinares e que práticas, instrumentalizantes (ou não) podem neutralizar a oposição entre passividade e atividade em projeto. Os casos demonstram, também, que a “eficácia estética” não é exclusiva do exercício artístico.

Uma vez que a oposição conceitual entre polícia e política em design está fundada numa relação direta entre design e processos contínuos de reconfiguração do sensível, é esperado que, com o tempo, possa-se olhar para práticas de design como “transgressoras”, ou “de ruptura” como “conservadoras” e vice-versa; para práticas interessantes como desinteressantes; para a geração de soluções como a geração de problemas.

Ao longo do mestrado, identifiquei em meu próprio exercício criativo relações com as questões tratadas aqui. Relações que aproximaram a minha prática da produção de outros criadores, o que possibilitou visíveis influências. Me descubro em trânsito por diferentes territórios em uma prática política que ainda não é legitimada pelas instituições de design por onde estive. Pude, também, observar como, na prática, assumo atitudes diferentes no território especializado do design e como questiono, ou não, os programas utilitários preestabelecidos que influenciam a minha experiência corporal.

A pesquisa trata de questões que atravessam as maneiras de fazer do “designer”, do leigo e do artista. Nas discussões teóricas recortadas no primeiro capítulo, identifico duas lacunas: uma consideração mais ampla das práticas políticas do leigo tanto no plano instrumental como não-instrumental; e uma breve análise do campo da arte a partir de referências que problematizam a eficácia desse “refúgio” para práticas que desobedecem as normas do mercado. Seria válido assumir contemporaneamente que todo artista moderno não submete o seu trabalho aos imperativos mercadológicos?

A categorização (práticas emancipatórias, improvisação, compartilhamento, especulação) se mostrou incompleta diante da diversidade de processos criativos capazes de gerar suspensão dos programas utilitários que descobri ao longo da pesquisa. Para futuras explorações, destaco a possível análise político-estética de processos criativos da cultura hacker, do artesanato, dos movimentos *makers* e *fixers*, do ciborguismo, do *readymade* e da arte pop.

REFERÊNCIAS

BESSA, Olavo; PIZZOCARO, Silvia. Ergonomics as if people really mattered. In: International Committee of Design History and Studies (ICDHS) 5th conference, incorporating Nordic Forum for Design History Symposia, 2007, Helsink-Tallin. **Connecting proceedings**: a conference on the multivocality of design history & design studies. Helsinki: University of Art and Design Helsinki - University of Art of Tallin, 2007. p. 10pp.

BROCH, José Carlos. **O conceito de affordance como estratégia generativa no design de produtos orientado para a versatilidade**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Design. UFRGS, 2010. 100p.

BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **Fundamentos da Gambiarra: A Improvisação Utilitária Contemporânea e seu Contexto Socioeconômico**. São Paulo, 2013. Tese de doutorado (USP).

BOURRIAUD, Nicolas. **Formas de Vida: a arte moderna e a invenção de si**. Tradução: Dorothee de Bruchard. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Tradução: Mariza Corrêa. Campinas, SP: Papirus, 1996.

BOWEN, S. J. **Beyond "Uncritical" Design**. Position paper for Sint-Lucas Research Training Sessions 2007. Hogeschool door Wetenschap & Kunst Sint-Lucas: Brussels, 2007.

CARVALHO, Flávio. **A Origem Animal de Deus e O Bailado do Deus Morto**. São Paulo: Ed. Difusão Européia do Livro, 1973.

_____. Fragmentos de uma nota autobiográfica. in: **A Moda e o Novo Homem: dialética da moda**. COHN, Sergio & PIMENTA, Heyk (Org.). Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2010. p. 301-302.

_____. Trópico e vestuário: Conferência de Flávio de Carvalho no seminário de Tropicologia, organizado por Gilberto Freyre em Recife, em 1967. in: **A Moda e o Novo Homem: dialética da moda**. COHN, Sergio & PIMENTA, Heyk (Org.). Rio de Janeiro: Azougue Editorial. 2010. p. 283-296.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano - artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

DANTAS, Vinicius. Corpo no projeto de interface humano computador através do experimento Meditações Ciborgues. IN: COSTA, Robson X. (et al.) (org.). Anais do evento: Arte e política: **IV Diálogos Internacionais em Artes Visuais e I Encontro Regional da ANPAP/NE**. Programa Associado de Pós graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE. – Recife: Editora UFPE, 2015. p. 755-764. [recurso eletrônico]

_____. Vinicius Dantas. **Perfil no site Behance** (s/d). [Consult. 2018-20-03] Disponível em: <https://www.behance.net/viniciusdantas> .

_____ & OLIVEIRA, Jovean. **Quintestigma**: site do projeto (2013). Disponível em: <https://quintestigma.wordpress.com>. Acesso em 20 mar. 2018.

DEBORD, Gui. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 1997.

DEBORD, Gui. WOLMAN. **Um guia prático para o desvio**. originalmente publicado no journal surrealista beuga Les Lèvres Nues #8 - maio, 1956. (Traduzido para o inglês por Ken Knabb (ievemente modificado a partir da versão intitulada “Métodos de Desvio” na Antologia da Internacionau Situacionista). Esta versão portuguesa foi traduzida a partir do texto inglês de Knabb, disponível no site <http://www.bopsecrets.org/> pelo Sindicato do Rock. Sem direitos autorais.

DIDERO, Maria Cristina. **Superdesign**: Italian radical design, 1965-1975. Nova York: The Monacelli Press. 2017.

DIDERO, Maria Cristina. When Design Wanted to Change the World. in: **Superdesign**: Italian Radical Design, 1965-1975. Nova York: The Monacelli Press. 2017.

DUNNE, Anthony. **Hertzian tales**: electronic products, aesthetic experience and critical design, 1999.

_____; RABY, Fiona. **Speculative Everything**: Design Fiction and Social Dreaming, MIT Press: 2013.

EMMONS, Shirlee; LEWIS, Wilbur Watkins. **Researching the Song**: aLexicon.Oxford and New York: Oxford University Press, p. 402. 2006. Disponível em: <<http://bestbooksrix.com/drive/R/Researching-the-Song-A-Lexicon.pdf>>. Acesso em jul. 2014.

FALZON, Pierre. Natureza, objetivos e conhecimentos da ergonomia: elementos de uma análise cognitiva da prática. In: FALZON, Pierre (Ed.). **Ergonomia**. São Paulo: Ed. Blucher, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Coleção conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FONSECA, Felipe. **Apropriação Crítica**. 2011. Disponível em: <<http://efeefe.no-ip.org/agregando/apropriacao-critica>>.

_____. **Gambilogia**: a criatividade que nos faz humanos. 2011b. Artigo. <URL:<http://efeefe.no-ip.org/agregando/gambilogia-a-criatividade-que-nos-faz-humanos>>

FRAMPTON, Kenneth. **História Crítica da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997 (orig. 1980).

FREUD, Sigmund. O Inquietante. In: **Obras Completas de Sigmund** - Vol 14. Paulo César Souza, Trad. São Paulo: Companhia das Letras, 2010 [1919].

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. Trad. de Raul Fiker. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GALASTRI, Luciana. **Exoesqueleto não é o último passo, garante Miguel Nicolelis**. 04/02/2015. in: Revista Galileu. disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Neurociencia/noticia/2015/02/exoesqueleto-nao-e-o-ultimo-passo-garante-miguel-nicolelis.html> . Acesso em 24 de set. de 2016.

GREENBERG, Clement. **Arte e Cultura** – Ensaio Críticos. São Paulo, Editora Ática: 1989.

GOENKA, S. N. **Mini Anapana**: Uma sessão introdutória de Meditação Anapana. In: Meditação Vipassana como ensinada por S.N. Goenka na tradição de Sayagyi U Ba Khin. Disponível em: <https://www.dhamma.org/pt-BR/about/mini_anapana>. Acesso em: jun 2015.

HAMILTON, Susana. **Os Conceitos de Campo e Habitus na obra de Pierre Bourdieu**. In: Veritati. Salvador: UCSal, n.3, 2003. p.223-231.

HAZEL, Henderson. Gaia e a Política da vida. in: THOMPSON, W. Irwin. **Gaia: Uma Teoria do Conhecimento**. São Paulo: Gaia, 2014.

HORA, Daniel. **Arte e Hackeamento**: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica (Palestra). 2010. PAIVA, Glauco. METALAB. Centro Cultural da Espanha_SP, 2010. Disponível em: <http://ccemx.org/archivovivo/archives/artwork/avlab-3-gambiologia-conceitos-e-praticas-da-gambiarra/avlab-3-gambiologia-conceitos-e-praticas-da-gambiarra-pt-02>). Acesso em 20 mar. 2018.

IDEO. **Human Centred Design**: Kit de Ferramentas. 2ª Edição. Disponível em: <<http://indruc.com/market/human-centered-design-toolkit/>> .Acesso em: jan 2018. 9 Disponível para download em: <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>> Acesso em jan 2015.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. **Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional**. Originalmente publicado na IS nº1, junho de 1958. in: JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da Deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da Deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001.

_____. **Emergência**: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades. São Paulo: Zahar, 2003.

KAC, Eduardo. **Natural History of the Enigma**, 2010. Disponível em: <http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html> . Acesso em jul 2018.

KERCKHOVE, Derrick. Arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo. in: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI**: Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

LAGO, Lílian. **Processos e métodos de design no cenário contemporâneo: estudos de caso** / Lílian Lago, 2017.170 p.: il. Orientadora: Mônica Cristina de Moura. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017.

LEMONS, André. **Gambiologia**. In: Mutirão da gambiarra: Gambiologia. Metalivros, 2010. Disponível em: <http://mutirao.metareciclagem.org>>.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo**: viver na era do capitalismo artista. Trad. Eduardo Brandão. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LOMBARDO, Lívia. Sentimos saudade há 600 anos: Símbolo da língua portuguesa, termo surgiu com as navegações. In: **Aventuras na História**. 01/08/2006. Disponível em: <http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/sentimos-saudade-ha-600-anos-434755.shtml>>. Acesso em Jun 2015.

MATURANA, Humberto R. **Metadesign**, INTECO, 1997. Disponível em: http://www.inteco.cl/articulos/006/texto_ing.htm>. Acesso em set 2011.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. 20ª ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

MOMA. **Italy**: The now domestic landscape (press release). Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1783>. Acessado em out 2017.

MONTE, Luiz do. **Deriva e Psicogeografia na Cidade Contemporânea**: Experimento situacionista no Centro de Recife. Dissertação de mestrado. UFPE. 2015.

NUNES, Fábio Oliveira. **Vinicius Dantas e a expansão tecnológica do corpo**. in: Revista Croma, Estudos Artísticos: Janeiro-junho, 2017. p. 34-44.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real World**: Human Ecology an Social Change. Londres: Thames & Hudson Ltd., 1985. Reimpressão 2009.

PAULINO, Fred. A ciência do apocalipse. In: **Revista FACTA**, 2012.p. 5-6.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual**: práticas subversivas de identidade sexual. Tradução: Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: n-1 edições, 2014.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: Estética e política. Trad. de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org. / Editora 34, 2009 (2ª edição).

_____. O destino das imagens. Trad. de Mônica Costa Netto. In: CAPISTRANO, Tadeu (org.). **Coleção ArteFísio**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012b.

RITTEL, Horst W. J.; WEBBER, Melvin M. **Dilemmas in a General Theory of Planning**. 1973.

ROCHA, Cleomar. **Estéticas tecnológicas e interfaces computacionais**. Anap, 2009. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/1874813/200902diufes---esteticas-tecnologicas-e-interfaces-computacionais>>. Acesso em jul 2011.

SANGIRARDI. Indumentária do Futuro. In: CARVALHO, Flávio de. **A Moda e o Novo Homem**: dialética da moda. COHN, Sergio & PIMENTA, Heyk (Org.). Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2010. p. 08 - 09.

SCHNEIDER, Beat. **Design – Uma Introdução**: O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico. São Paulo: Ed. Blucher, 2010.

SNYDERMAN, Evan. SuperDesign: Radical Passion. in: DIDERO, Maria Cristina. **Superdesign**: Italian Radical Design, 1965-1975. Nova York: The Monacelli Press. 2017.

SUDJIC, Deyan. **A Linguagem das Coisas**. Rio de Janeiro: Ed. Intrínseca, 2010.

_____. Biting the hands that feed. In: DIDERO, Maria Cristina. **Superdesign**: Italian radical design, 1965-1975. Nova York: The Monacelli Press. 2017.

SUPERDESIGN. Direção: Francesca Molteni. Itália: Muse. 2017. DVD (62'), son., color.

VASSÃO, Caio. **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade, São Paulo: Blucher, 2010.

APÊNDICE A - LINKS DE MATERIAIS AUDIOVISUAIS

VÍDEO 1 - BAFOGANESH (REGISTRO). Direção: Vinicius Dantas. Natal. 2011. 1' 31", son., color. Disponível através do link: <https://vimeo.com/37627061>.

VÍDEO 2 - QUINTESTIGMA (MINIDOCUMENTÁRIO). Direção Vinicius Dantas. Natal, 2012. 7' 41", son., color. Disponível através do link: <https://vimeo.com/346465465>.

VÍDEO 3 - COLUTÓRIO PANFLETÁRIO (REGISTRO). Filme: Luciana Assunção. Recife, 2017. 3' 36", son., color. Disponível através do link: <https://vimeo.com/346460347>.

VÍDEO 4 - RADIOVIRILHA (TEASER). Filme: Vicente+Vinicius. Natal, 2018. 26", son., color. Disponível através do link: <https://vimeo.com/346469871>.